

404 GAME LAB // PAX::UNDEFINED v15

戦術盤 ルール説明書・現行版

13×11 マスの戦場で、歩兵・弓兵・騎兵・指揮官を率いて敵指揮官の撃破を目指す対戦ゲーム。

勝利条件：敵の指揮官の旗を 0 にした瞬間、勝利。

1. ゲームの目的

13×11 マスの盤上で、自軍の歩兵・弓兵・騎兵・指揮官を動かして戦う。

敵兵をすべて倒す必要はない。

2. 部隊構成

兵種	数	基礎戦闘力
歩兵	10	4
弓兵	3	2
騎兵	2	3
指揮官	1	5

すべての駒は旗 3 本で開始する。旗はその駒の耐久力を表し、0 になった駒は即座に盤上から除去される。

3. 盤面

- 13 列×11 行
- 地形効果なし
- 1 マスに置ける駒は 1 つだけ
- 味方・敵を問わず、他の駒がいるマスには侵入できない
- 他の駒を飛び越えることもできない
- 各駒は東・西・南・北のいずれかを向く

現行の標準配置は「4 列配置」。ゲーム開始時、両陣営が 1 D 6 を振り、高い出目の陣営が先攻。同値の場合は両者とも振り直す。

自分の手番では、原則として異なる 5 駒を 1 回ずつ行動させる。

- 行動可能な駒が 5 駒以上いる場合：5 駒を行動させる

- 行動可能な駒が4駒以下の場合：行動可能なすべての駒を行動させる
- 同じ駒を1手番中に2回行動させることはできない
- 自主後退によって行動不能になっている駒は、行動可能な駒として数えない

5.4 種類の行動

各駒は、自分の行動時にA～Dのいずれか1つを行う。

A：移動＋攻撃

移動したあと、条件を満たしていれば攻撃できる。通常移動は以下のとおり。

移動方向	距離
正面	1～2マス
斜め前	1マス
真横	1マス
真後ろ	1マス
斜め後ろ	移動不可

移動しても駒の向きは変わらない。移動後の攻撃は任意。

行軍

周囲に敵がない場合、通常より大きく前進できる。

その駒を中心とした9×9マスの範囲内に敵が1駒もない場合、正面へ最大4マス移動できる。

つまり、自分から縦方向・横方向ともに4マス以内にいる敵は、斜め位置であっても「近くにいる敵」として数える。行軍した駒は、その行動では攻撃できない。

B：向き変更＋陣形変更

その場に留まり、好きな方向へ向きを変更し、その兵種が使用可能な陣形へ変更する。方陣の歩兵もBは使用できる。

C：向き変更＋前進1

好きな方向へ向きを変更し、変更後の正面へ1マス進む。陣形は変更しない。移動先が空いている必要がある。

D：その場から攻撃

移動せず、現在の位置・向きのまま攻撃する。

6. 戦闘

攻撃側と防御側は、それぞれ次のように戦闘力を計算する。

$$\text{基礎戦闘力} + \text{陣形補正} + \text{各種状況補正} + 1D6$$

双方が6面ダイスを1個ずつ振る。

比較	結果
攻撃側 > 防御側	防御側：旗-1 + 強制後退 1マス
攻撃側 = 防御側	何も起こらない
攻撃側が防御側の2倍以上	防御側：旗-2 + 強制後退 1マス
防御側が攻撃側の2倍以上	反撃成功。攻撃側：旗-1。攻撃側は後退しない
防御側の方が高いが2倍未満	何も起こらない

7. 損耗補正

傷ついた駒は戦闘力も低下する。

残り旗	戦闘力補正
3	0
2	-1
1	-2

8. 強制後退と圧殺

戦闘で負けた防御側は、攻撃者から離れる方向へ1マス後退する。

後退先が盤外、または他の駒で埋まっている場合は後退できず「圧殺」が発生し、さらに旗を1失う。

結果	合計ダメージ
通常敗北 + 圧殺	2
ダブルスコア敗北 + 圧殺	3

旗が3本残っている駒でも、一度の戦闘で撃破されることがある。

9. 攻撃後の前進

攻撃によって敵を強制後退させた場合、攻撃側は敵がいたマスへ前進してもよい。ただし、騎兵が突撃で勝利した場合は必ず前進する。

10. 再攻撃

次のいずれかが発生した場合、攻撃した駒は同じ敵にもう一度攻撃できる。

- 攻撃後に前進した
- 圧殺が発生した

再攻撃は、1回の行動につき最大1回。再攻撃によって敵を後退させた場合も、通常と同様に前進できる。

11. 自主後退

攻撃された側は、戦闘を行う前に「戦う」または「自主後退する」のどちらかを選べる。

自主後退する場合は、攻撃者から離れる方向へ1マス後退する。後退先は盤内かつ空いている必要がある。

- 戦闘は行わない
- ダメージを受けない
- 攻撃側は敵がいたマスへ前進できない
- 自主後退した駒は自軍の次の手番では行動できない。その次の手番から通常通り行動できる

12. 向きによる防御補正

攻撃を受ける方向	防御補正
正面	0
側面	-2
背面	-5

歩兵の方陣は、この向きによるマイナス補正を無視する。

梯形陣形の騎兵から斜め方向に攻撃された場合は、正面からの攻撃として扱う。

13. 歩兵による支援

味方歩兵が攻撃対象の敵に隣接しており、その敵が支援する歩兵の正面または斜め前にいる場合、攻撃側の戦闘力が上昇する。

条件を満たす味方歩兵1駒につき+1。

実際に戦闘している歩兵自身は支援数に含めない。敵がどちらを向いているかは関係ない。

14. 弓兵による支援

1回の戦闘で支援できる弓兵は最大1駒。

通常の弓兵支援では、支援する味方駒までの縦方向と横方向の距離を合計して3マス以内であれば支援できる。

- 真横3マス：支援可能
- 正面2マス+横1マス：支援可能
- 斜めに1マスずれた位置：縦1+横1=2マスとして数える
- 縦2+横2：合計4なので支援不可

支援できる数値は弓兵の陣形によって変わる。半月陣のみ、通常とは異なる支援範囲を持つ。

15. 歩兵の陣形

横陣

戦闘力+2。攻撃時・防御時の両方で有効。

鋒矢

攻撃時+4。攻撃に特化した陣形。

方陣

防御時+3。さらに、側面攻撃による-2と背面攻撃による-5を無視する。移動不可。Bによる向き・陣形変更は可能。

対騎陣形

騎兵に対して+7。歩兵から騎兵を攻撃する場合は常に+7。騎兵から攻撃される場合は、歩兵が正面から攻撃を受けている場合のみ+7。梯形陣形の騎兵による斜め攻撃も正面扱いとなるため、この+7が適用される。

16. 弓兵の陣形

陣形	効果
横列	支援+3。ただし自分が直接攻撃された場合は防御-3
散開	支援+1
半月	支援+4。ただし弓兵の正面一直線上、3マス以内の味方だけ支援可能
円陣	支援不可。その代わり防御+2

17. 騎兵の陣形

陣形	効果
鋒矢	突撃補正が+8になる。ただし防御-3
散開	防御+3
梯形	正面に加え斜め前左・斜め前右にも攻撃可能。斜め攻撃は相手にとって正面攻撃扱い
下馬	基礎戦闘力7の歩兵として戦う。一度下馬すると騎兵には戻れず、陣形は下馬状態に固定

18. 騎兵の突撃

騎兵がA「移動+攻撃」で、正面へちょうど2マス移動したあと、そのまま攻撃すると突撃になる。

状態	突撃補正
通常	+5
陣形が鋒矢	+8

突撃で勝利した騎兵は、必ず敵がいたマスへ前進する。

19. 指揮官

- 基礎戦闘力5
- 旗3
- 通常移動可能
- 通常攻撃可能
- 特殊陣形なし
- 特殊能力なし

敵指揮官の旗を0にした時点で勝利する。

20. 中継地点

盤面中央部には、中立の中継地点が2か所存在する。

- C6
- K6

中継地点を支配すると、自軍全体の戦闘力が強化される。

中立地点の占領

自軍の駒が中継地点に入ると占領を開始する。その駒が地点に残ったまま、次の敵手番終了まで保持すると占領完了。一度占領が完了すれば、その駒が中継地点から離れても所有権は残る。

敵地点の奪取

敵が所有している中継地点に自軍駒が入ると奪取を開始する。この時点ではまだ元の陣営が所有者であり、奪取中も元の所有者は中継地点ボーナスを受ける。侵入した駒が、元の所有者の次の手番終了までその地点を保持すると奪取成功。所有権が入れ替わる。

占領・奪取の中断

占領または奪取を行っている駒が地点から離れた場合、その挑戦は失敗する。

- 自分で移動した
- 強制後退した
- 自主後退した
- 撃破された

再び占領するには、最初から保持し直す必要がある。

21. 中継地点ボーナス

所有地点数	戦闘力補正
0	0
1	+1
2	+2

22. 現行初期配置

現在の標準配置は左右対称の「4列配置」。ローマ側は以下のとおり。

駒	位置	陣形
R1	D4	鋒矢
R2	F4	横陣
R3	G4	対騎
R4	H4	横陣
R5	J4	鋒矢
R6	C3	横陣
R7	E3	鋒矢

R8	I3	鋒矢
R9	K3	横陣
R10	B3	対騎
RA1	D2	半月
RA2	G3	散開
RA3	J2	半月
RC1	A3	鋒矢
RC2	M3	鋒矢
RK	G1	-

オスマン側はこれを上下反転した配置。先攻はゲーム開始時の1 D 6で決定し、高い出目の陣営が先攻。同値の場合は両者とも振り直す。

23. 今後追加予定の要素

現在は基本ルールを中心に構成しているが、今後は複数の文明を追加予定。文明ごとに以下の要素を追加し、同じ基本ルールでも文明によって異なる戦い方ができるようにする予定。

- 文明固有の特殊能力
- 文明固有の特殊ユニット
- 特殊な陣形
- 兵種ごとの固有効果