


# 乱世の覇者

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作を起こすような場合は恐れ入りますが、下記までご一報下さい。  
尚、内容等に関するお問い合わせにはお答えできませんのでご了承下さい。

**ASMIK** 〒162 東京都新宿区揚場町1-21  
株式会社アスミック TEL 03-3235-5992

〈テレホンサービス 03-3235-5902〉

この商品は株式会社エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標  の使用を許諾したものです。

©1991 ASMIK ©1989 システムソフト/黒田幸弘

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;  
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore  
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-20053

# 乱世の覇者

らんせいのはしや

取扱説明書

**ASMIK**

# 乱世の覇者

このたびはアスミックのメガドライブ専用カートリッジ「乱世の覇者」をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの取扱説明書をよくお読みいただき、戦国乱世の世界をお楽しみ下さい。

## もくじ

ゲームの目的と勝利条件	3
操作方法	4
ゲームのたち上げ方	5
環境設定コマンド	5
(セーブのしかた)	
ウィンドウの見方	6
武将の能力の見方	8
武将のクラス	9
ゲームの進行	
～情報コマンド～	10
～更新フェイズ～	10
～軍備フェイズ～	12
～政略フェイズ～	13
～作戦フェイズ～	15
～合戦フェイズ～	16
イベントの種類とその効果	22
自然増加	26
コマンド一覧表	27
12武将総覧	28
使用上の注意	31

## もくてき しょうりじょうけん ゲームの目的と勝利条件

天文20年(1551年)。戦国時代のまっただなか。プレイヤーは、自国を平定し、領土を広げ、最終的に天下統一を成し遂げてください。

ゲーム開始時は後に戦国大名と呼ばれ、名を馳せる武将も極めて弱小な存在にしか過ぎません。歴史を再現するのも、果たせなかった夢を成し遂げるのも全てプレイヤーの決断次第なのです!!

天下統一を実現し、乱世の覇者となる為には、以下の条件を満たすことが必要です。

- ①山城を完全支配(国の支配率を80%以上に)すること。
- ②石高と威信の関係が下の図表の条件を満たしていること。

総石高 (万石)	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800
	威信	20	19	18	17	16	15

※この条件を満たすと、更新フェイズで朝廷から特使が訪れます。

勝利条件を満たした後でもプレイヤーが望めば、全国を完全統一するまでプレイすることができます。

天下統一に成功すると、55ヶ国全ての国の中から選び、始めることができるようになります。

しかし、70年たっても天下を統一できない場合、または、統一半ばにして当主を含む全武将が死亡した場合はゲームオーバーになります。

## そうさほうほう 操作方法



### スタート ボタン

- ・操作環境コマンドの呼び出し
- ・コマンド画面の表示位置変更

### ほうこう 方向 ボタン

- ・コマンドの選択
- ・武将の選択
- ・城の選択
- ・設定数の変更
- ・国内マップでの武将の能力値表示を切り替え

### A ボタン

- ・コマンド画面の呼び出し
- ・コマンドの決定

### B ボタン

- ・キャンセル
- ・全体画面で武将のいない自国領を赤色、進行領を薄い赤色で表示します。

### C ボタン

- ・選択した武将の決定
- ・合戦フェイズにおいて表示される戦力情報の選択
- ・全体画面で自国領を赤色、同盟諸国領を緑色で表示

## た あ かた ゲームの立ち上げ方

まず、スタートボタンを押し、タイトル画面を呼び出します。方向ボタンで新規開始コマンドを選択し、Aボタンを押して、「是・否(はい・いいえ)」コマンド表示。是を選択してください。すると全体画面が表示されます。

表示された日本地図内の12武将の中から、1人を方向ボタンの上下で選択。Aボタンで決定してください。

### ぜんかい つづ はじ 前回の続きから始める (ロード)

タイトル画面にプレイヤーがセーブした時点でのターン数と当主が表示されます。方向ボタンで選択。Aボタンで決定してください。そのターンの更新フェイズよりゲームを再開します。

### そうさかんきょう せってい 操作環境の設定

ゲームの環境に関する設定は、ユーザーによる変更が可能です。

このゲームでは、ターンの頭(軍備フェイズ)でのみ、セーブが行えます。ターンの頭で馬のいな鳴きが入ります。スタートボタンを押して操作環境画面を表示します。スタートボタンでウィンドウ呼出。方向ボタンでコマンド選択。Aボタンで決定です。

### とちゅう 途中でやめる (セーブ)

方向ボタンでセーブを選択。Aボタンで決定してください。  
註) CPが0のときはこのコマンドは使えません。



BGM/on



BGM/off



戦闘手動。  
コマンドの選択をしない限り、合戦が進行しません。



戦闘自動。  
自国の合戦が自動的に進行します。



ゲームを中断

# ウィンドウの見方

## 基本画面



### ⑤ 白付

現在のターンを年代と季節で表示。その下にフェイズを表示しています。

### ④ 全体地図

旧国境で書かれた日本の白地図です。

### ⑤ メッセージボックス (以降MBと略します。)

ゲームの進行に必要なメッセージを表示します。  
更新フェイズでは各国で起きるイベントを表示します。

## 国内地図

### ① 城

武将は全て所属する国の城に配置されます。



### ② 城経路

城と城を結ぶ道です。武将と部隊の移動はこの経路上でしかできません。

### ③ 国界マーカー

表示された国の城と経路で結ばれています。

### ① コマンド国データ

自国の勢力が存在する範囲内の、自国と他国の勢力を表示しています。

### ② 自国データ

自国のデータと、ゲームの進行状態を表示します。

## コマンド国データの見方



### ① 国名と石高

その国の名称と規模を表しています。

### ② 状況

その国に勢力が存在していれば、「勢力混在」。大名家が平定していれば、その名前が表示されます。

### ③ 町の規模

数値が高いほど町が発展しています。  
国ごとに上限があります(P28参照)。

### ④ 支配率

80%以上でないと、実行できない命令があります。所有している城の数と大きさと決定されます。

### ⑤ 住民感情

数値が高いほど、その大名は住民から指示され、兵員の募集に応じる人間が増えます。低いと一揆が起き易くなります。

### ⑥ 城数

国内全ての城が、そのレベルと勢力に応じて表示されます。勢力下にある城は青、同盟国は緑、他勢力は赤で表示されます。

## 城

### ① 築城レベル

城の防御力を示す。「城の普請」を上げる目安になりますし、支配率にも関係します。

### ② 居城戦力

旗1本が1武将(1部隊)を示す。

## ぶししょう のうりよく みかた 武将の能力の見方

### くんじ 軍事

No	武将名	年	軍	政	兵	鉄	俸	忠	国	城
1	織田 信長	18	10	14	20	1	0	0	尾張	那古屋
2	林 通勝	37	4	7	8	0	2	10	尾張	那古屋
3	平手 政秀	60	3	9	7	0	1	16	尾張	那古屋

合戦フェイズにおける部隊の指揮能力です。

作用 合戦フェイズ全般。合戦・同盟、引き抜きに関係します。

### ないせい 内政

政治力の高さを表します。徴税、築城などの国内政治、他勢力の引き抜き・同盟などの外交にも影響を与えます。

作用 政略、城の普請、楽市楽座、臨時徴税、大名との同盟、武将の引き抜き等、作戦・計略・合戦・攻城戦・包囲

### ちゅうせい 忠誠

大名への忠誠心を表します。忠誠心の低い武将は、ほかの勢力に引き抜かれたり、謀反を起こしたりします。ただし、忠誠心0の武将は血縁関係があり、裏切りません。

作用 奉禄を増やすことで、忠誠心は増加します。

謀反を起こしたり、他の大名に引き抜かれた場合は更新フェイズで結果がでます。

### へい 兵

1単位あたり、100人を表します。雇い入れると、その分石高が下がります。

また、秋には兵数に対応した維持費が自動的に支払われます。

### てつぱう 鉄砲

1単位あたり、100丁を表します。合戦では兵数の3割しか使用できませんので、注意が必要です。鉄砲数が多いと突撃にもろくなります。

### CP

各大名家にはCP(コマンド・ポイント)が設定されています。このCPとは大名家が1ターンに出す命令数を制限するものです。多くのコマンドの実行には1定量のCPの消費が必要です。設定されるCPは武将の能力別に設定されています。消費されたCPは、次のターンの更新フェイズで上限まで回復します。武将のクラスが小大名、戦国大名とクラスが上がるたびに、CPの上限が上昇します。

### だいまいよう のうりよく 大名の能力

大名だけが持つ能力に威信があります。これは家臣からの信頼度や国内外での名声を表しており、領土の拡大に伴って増加して行きます。威信が増加すると家臣は裏切りにくくなります。臨時徴税や同盟国を攻撃したりすると、威信が低下することがあります。

## ぶししょう 武将のクラス

### ごうぞく 豪族

国内の平定を目指します。使用できるコマンドも限られます。

### しょうだいまいよう 小大名

領国を形成し、隣国を侵略開始。政略に関するコマンドが使用できるようになります。

### せんごくだいまいよう 戦国大名

いよいよ天下統一に向けて動き出します。

# ゲームの進め方

## 情報コマンド

情報コマンドは、自分の領国や自分の城のある国の情報はただで手にいれることができます。

このコマンドは全てのフェイズで使用できます。

### ① 武将情報

自分の大名家に所属する武将の一覧表を表示します。

氏名、年齢、軍事、内政、兵士数、鉄砲数、俸禄、忠誠は常に変化するの、こまめなチェックが必要です。特に、年齢と忠誠はイベントに直接関係します。

方向ボタンで武将の能力の項目に合わせ、Aボタンで決定すると、能力値の高い順に並びます。

### ② 国情情報

国ごとのデータと国内マップ画面で構成されます。石高、住民感情はもとより、国内の城レベルやルートのチェック、敵の兵力まで確認できます。

国内情報はただだが、自分の城がない国外の情報を得る(有料情報が使えるのは小大名以上)にはCPI費用10必要になります。

### ③ 勢力情報

ほかの大名の状況をチェックするためのコマンド。各大名家のリストが表示されます。情報を見た武将を選択して決定すると、全国マップ上に武将の所在地が黄色で、画面の左上に総石高と武将数、兵士数、残高、威信などのデータが表示されます。さらに通常の全国画面と同じように、アイコン操作で領主と同盟国を表示します。

## ① 更新フェイズ

### ■ 収入、支出の計算

両国の収入と支出の精算が行われます。

### ■ 収入

秋期の主な収入は、石高に比例して得られる年貢米が占めます。他の季節では領国内の町からの徴税で収入が決まります。

### ■ 支出

家事支出、武将への奉禄、兵士と城の維持費があります。この支出は秋期のみ行われます。

各フェイズでも、選択した行動によってはその度に必要な費用が支出されます。

### ■ イベント発生

一年の間には天災や豊作など色々なイベントが発生し、領国の運営に様々な影響を与えます。

※イベントの説明は24ページからの文章を参照してください。

註) ターン……一つの季節。春夏秋冬と4ターンで1年。この間に敵、味方とも一通りの行動や戦闘を終了します。

フェイズ……1ターンをさらに、更新、軍備、政略、作戦、合戦と5つに区切ったものです。

### ■ 朝廷からの特使

領地を拡大し、支配地域が拡大すると、朝廷から守護などの官位が大名家に与えられます。威信が上がりますが、費用が引かれます。

### ■ 定利將軍の登場

將軍が保護を求めてくることがあります。受け入れると、残高が半分になりますが、そのかわり威信が3上がります。將軍配下の武将が臣従します。

### ■ 武将の死亡・隠居

各武将はある年齢に達すると、死亡・隠居のチェックを受け、このフェイズで決定されます。

### ■ 新武将の登場

年代を追って新たな武将が登場します。登場する時期と国はほぼ史実通りです。家臣に迎え入れるかどうか選択してください。

## ■武将の反乱

忠誠の低い武将は謀反を起こすことがあります。その武将は、領国内で一番石高の高い国の、最も規模の大きな空き城に独立勢力として居城します。

註)これ以後、自分の選択できるコマンドの後の()の中に、消費CPと必要費用を記してあります。このとき、「年増」(または「年減」と記されているものは年を追って消費CPまたは必要費用が増加(または減少)してゆくものです。また、※印がついているコマンドは、その国の支配率が80%以上必要です。

## 2 軍備フェイズ



### 武将の奉祿 (CP 1・費用0)

武将の忠誠心を上げるため、奉祿を増加させます。増加額は、現存の武将の忠誠心を元に計算され、自動的に設定されます。



### 兵の募集 (CP1・費用兵1につき1)

1国で1ターンに1回しか行えません。武将を選んで実行し、兵士数を各武将に振り分めます。集まる兵士数は石高により上限があります。支配率と住民感情が高いほど多くなります。兵士を雇うと、住民感情と石高が減少します。1武将が雇える上限は50です。



### 鉄砲の購入 (CP年減・費用年減)

1国につき1ターンに1回行えます。鉄砲購入には高いCPと費用が必要とされます。これは、年を追って減少して行きます。紀伊・北近江・薩摩の3ヶ国のいずれかを完全支配すると、鉄砲購入のためのCP費用がほかの地域より低くなります。合戦のとき、鉄砲を使えるのは1部隊の3割です。それ以上装備しても、射撃に参加できません。鉄砲数が多いと、長槍、突撃の攻撃、防御力が弱くなります。

## 3 政略フェイズ



### 城の普請 (CP1・費用内政値による)

1ターンに1つの城に対して1回のみ行えます。自軍の武将がいる城では、一度に最大3レベルまで築城レベルを上げられます。この時、必要な費用はこのコマンドを実行する武将の内政値が高いほど、安い費用で行えます。また、城レベルの上限は総石高で決定されます。更新フェイズの支出で金が不足すると、自動的に城のレベルが低下します。



### ※治水開墾 (CP2・費用100)

1ターンに1カ国で1回行うことができます。実行武将を選択して、コマンドを実行します。農耕地の拡大・整備により石高が上昇します。上昇数は、実行武将の内政値に左右されます。実行によって、実行国の住民感情が上昇します。また、大名の威信が増加することもあります。コマンド実行時に表示されるグラフが、その土地の開墾度を示します。これが一杯となると、それ以上の開墾はできません。



### 楽市楽座 (CP1・費用町の規模による)

実行武将を選び実行します。町の規模・住民感情値が上昇します。実行値により、町の規模の上昇数に上限があります。



### ※臨時徴税 (CP2・費用0)

1ターンにつき1国で1回行えます。実行武将を選んで実行します。定収入以外にも収入を得ることができますが、住民感情が低下するだけでなく、大名の威信が低下することがあります。



### 領内移動 (CP1・費用1部隊につき豪族・1 小大名・3 戦国大名・5)

実行武将を選んでから、移動先を指定します。自国の領内なら、城経路が繋がっている限り、

距離に制限なく移動できます。ただし、イベントで台風、大雪が起きた地域での移動はできません。

注) コンピューター側は作戦フェイズ時に作戦行動とともに移動を行います。



#### 大名との同盟 (C P 1・費用40(失敗時は20))

小大名以上にならないと実行できません。また、大名自身は実行できません。実行するときには、武将と同盟相手国を選んでください。

国力(総石高)や威信が相手国より高ければ、成功の確率が上がります。同盟は最大で、3カ国まで同時に結べます。また同盟に成功すると、大名の威信が1上がることがあります。同盟を破棄するためには、同盟国に対して攻撃を仕掛けるほかありません。しかし、これによって大名の威信が低下し、家臣の忠誠も低下します。攻撃による同盟破棄は行わないことが懸命です。更新フェイズのイベントで相手国、または自国の当主が死亡し、当主が変わる場合、同盟は自動的に破棄されますので注意が必要です。



#### 武将の引き抜き (C P 1・費用10)

実行武将を選択し、引き抜きたい武将を選びます。領内にいる他勢力のうち、当主、当主の世継ぎ、一向一揆参加者、門徒衆を除いた相手勢力の武将を引き抜くことができます。しかし、逆に自分の家臣が引き抜かれることもあります。

武将の引き抜きを行えるのは、引き抜きたい武将の領内にいる城にいる武将だけです。また、実行武将のいる城に最大部隊数(6部隊)いると、このコマンドは実行できません。

#### 武将の引き抜きを成功させる確率を上げる条件。

- ・国力(総石高)が相手国より高い。
- ・実行武将の内政値が高い。
- ・相手の武将の忠誠心が低い。

注) 台風の起きた地域では引き抜きは行えません。

## 4 作戦フェイズ

### 計略 (C P 3・費用50)

実行武将を選択し、どの城を対象にするか選びます。

40%の確率で成功します。これによって、対象の城の築城レベルを15~20%落とせます。実行した武将の兵士数は成功、失敗に関わらず1減ります。

### 作戦行動 (C P 0・費用下図参照)

実行武将を選択し、次に隣接する城の中から攻撃する城を選択して実行します。1つの城に対して6部隊まで、予算の続く限り命令できます。

費用は兵1あたりについて計算され、小数点以下は切り上げられます。下図に兵1あたりの費用と大名のクラス・石高の関係を示します。

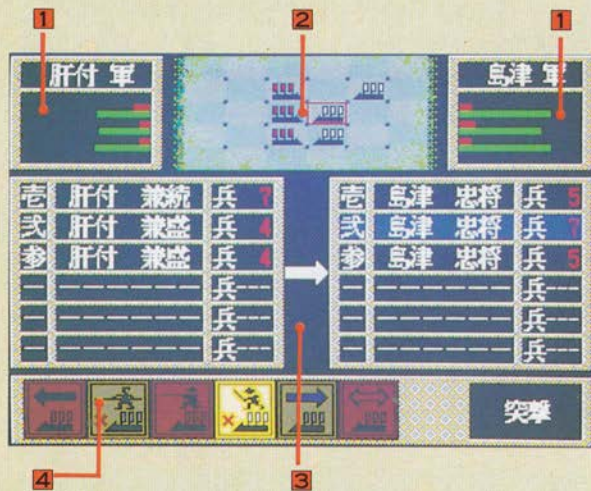
クラス	豪族	小大名	戦国大名		
石高	—	—	100	200	300
費用	1.5	0.5	1	1.25	1.5

戦国大名					
400	500	600	700	800	900~
1.75	2.0	2.25	2.5	2.75	3.00~

注) 石高の単位は~万国

## 5 合戦フェイズ

作戦行動で、攻撃目標に設定した敵城の部隊との戦闘(攻撃)と自城に攻めてきた敵部隊との戦闘(防御)を行うフェイズです。



### 1 戦闘状況表

赤で兵数、緑で編成係数を表示するグラフです。

### 2 戦闘指示ボード

部隊の動きが表示されています。

### 3 武将データ

敵・味方別に武将名や戦力などが表示されます。普段は兵数のみが表示されていますが、Cボタンを押すと順番に、兵数・鉄砲数・編成係数を見ることができますので、戦いの参考にしてください。

### 4 アイコン

戦闘選択・指示のアイコンです。

## 天候

戦場の天候が3種類の内いずれか、自動的に以下の確率で決定されます。

晴……60%

・戦闘に対する影響はありません。

霧……10%

・部隊が隣接しないと、相手の部隊が見えません。

・鉄砲隊の威力が半減します。

・別動隊は出せません。

雨……30%

・鉄砲の使用ができなくなります。

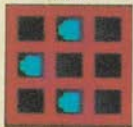
## 陣形の決定

作戦には最大6部隊が参加できますが、実戦には3部隊が出陣します(参加部隊が3以下の場合、自動的に3部隊に分割されます)。この3部隊をどのような陣形で配置するか、アイコンを選択します。陣形は、横陣、魚鱗、鶴翼、雁行(右頭)、雁行(左頭)があります。また、防御時には籠城を選ぶのも1つの作戦です。

横陣



魚鱗



鶴翼



雁行(右頭)



雁行(左頭)

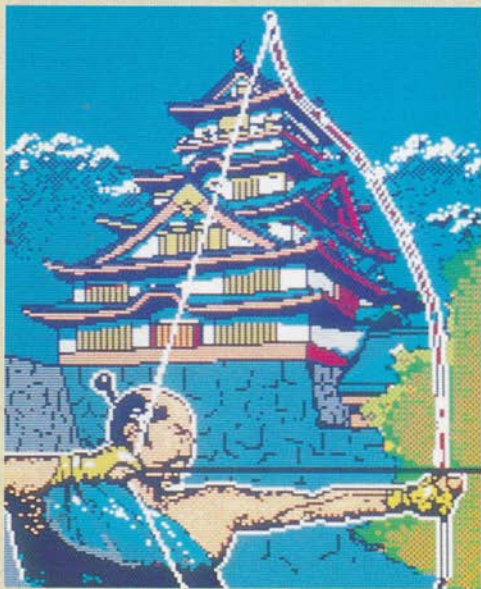


## ぶたいはいち 部隊配置

陣形を決定したら、部隊を配置してください。部隊は上から壱、貳、參の番号が振られています。戦闘はこの3部隊を中心に行われますが、第4の部隊として別動隊を投入することができます。残りの部隊は予備隊として傷付いた部隊と交替させることができます。

## せんとう 戦闘（野戦）

戦闘の勝敗を決定するのは、各部隊が持つ編成係数の増減にかかってきます。編成係数は、部隊を率いる武将の軍事能力やそれまでの戦歴により高低が決められます。一部隊でも、編成係数が0になると、攻撃側は撤退を始め、守備側は撤退または籠城し、攻城戦モードに入ります。



## こうげきめいれい 攻撃命令



ながやりたい  
長槍隊

長槍隊による攪乱です。自部隊の編成には被害はできません。隣接した部隊にのみ有効です。



てつぽうたい  
鉄砲隊

敵部隊が自部隊と離れていても、攻撃が可能です。鉄砲数、銃撃距離で効果が異なります。雨天は使用できません。



とつげき  
突撃

刀などによる白兵戦です。攻撃側の編成係数も低下しますが、敵部隊に大きな損害を与えられます。隣接部隊にのみ有効です。



ぜんしん  
前進

敵部隊と隣接していない部隊を前進させます。



こうたい  
後退

部隊を後退させます。減少した部隊編成係数をやや回復することができます。



ぶたい こうたい  
部隊の交替

合戦に参加している部隊を、参戦していない予備部隊と交替させます。ただし、戦線の一番後ろのラインにいる部隊は予備隊との交代はできません。



べつどうたい  
別動隊

4部隊以上参戦した時、実行できます。長槍隊による攪乱をします。霧の場合実行できません。



ろうじょう  
籠城

防御側が、自国の城に立て籠もり、敵部隊との攻城戦になります。



たいきやく  
退却

自国の城と城経路で結ばれている城に退却します。城経路が自国の城と結ばれていない場合はできません。

註) 何も命令を与えられなかった部隊は防御行動をとり、減少した編成係数を回復します。破れたとき以外にも、敗走をしたときに武将が死亡することがあります。

こうじょうせん  
攻城戦

自軍または敵軍が籠城を行うか退却すると、攻城戦モードに移ります。また、敵武将係数0の城に攻め込んだ場合は、そのまま攻城戦モードとなります。

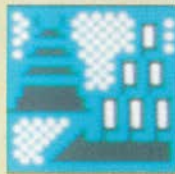
このとき画面には、戦闘状況表の代わりに城の耐久値が赤色のグラフで示されます。これが無くなると、落城となります。落城した城の武将は、城から逃げ出すか降伏して相手の家臣になるか、または切腹します。ただし、一向一揆、門徒衆は解散します。

落城した城の築城レベルは低下します。なお、攻城戦は合計3回の攻撃しかできません。



きょうしゅう  
強襲

城に突撃します。攻撃側にも被害がでます。



ほうい  
包囲

城を包囲します。攻撃側に被害はできませんが、包囲費用が必要となります。これは、参加する武将の内政能力と参加総兵数により、決定されます。



たいきやく  
退却

攻城戦を放棄し、退却します。

# イベントの種類とその効果

更新フェイズでは様々なイベントが発生します。それらは、自国の政治・経済や軍事面に大きな影響を与えます。以下の覧を見て、ゲームを進める上での戦略の参考にして下さい。イベントは季節毎に地域か国単位で、発生します。イベント名の後のカッコ内に、単位と季節を記しました。季節が記入されていないものは、一年を通じて発生するイベントです。

## 大地震 (国)

- 石高、町の規模、城のレベルの低下。



## 山火事 (国)

- 石高の低下。



## 大雨 (地域 夏)

- 石高、町の規模の低下。



## 旱魃 (地域 夏)

- 石高、町の規模の低下。
- どこか1国で発生したら、他の地域でも発生する場合もある。



## 台風 (地域 夏)

- 台風の地域では移動できない。
- 石高、町の規模、城のレベルの低下。
- 台風の地域では合戦はできない。
- 発生する地域は関東以西。



## 大雪 (地域 冬 春)

- 大雪の地域では領内移動ができない。
- 大雪の地域では合戦はできない。
- その他の地域の勢力は、大雪が発生している地域に進軍できない。
- 東北と北陸で、冬、春に発生することがある。



## 凶作 (地域 秋)

- 石高、町の規模よりも低く収入計算をおこなうため減収となる。石高、町の実質的な数値の変化はない。
- 東北で高く発生。その他の地域でも確率は低いが発生。



## 豊作 (地域 秋)

- 石高、町の規模よりも高く収入計算をおこなうため増収となる。また、石高の数値が上昇する。



## 飢饉 (国 冬)

- 石高、町の規模、住民感情の低下。
- 前ターンで凶作になった国のみ発生。



●<sup>えきびょう</sup>疫 病

(国 その国の隣接国)

- ・石高、町の規模、兵士数の低下。



- ・かなりの確率で隣接国に伝染。

●<sup>いっき</sup>一揆 (国)

- ・石高、町の規模、城のレベル、大名の威信の低下。



- ・国を支配する勢力が、小大名クラス以上の場合発生。
- ・住民感情が低いと発生しやすい。

●<sup>いっこういっき</sup>一向一揆 (国)

- ・石高、町の規模、兵士数、城のレベル、住民感情の低下。



- ・国を支配する勢力が、小大名クラス以上の場合発生。
- ・新勢力の発生。(一向一揆軍)
- ・尾張、伊勢、加賀、越前、越中、摂津、河内、紀伊、三河の九ヶ国で発生。
- ・住民感情が低いと発生しやすい。

●<sup>こうざんはっけん</sup>鉱山発見 (国)

- ・町の規模の上昇。



- ・北陸奥、南陸奥、出羽、常盤、下野、相模、駿河、美濃、甲斐、越後、因幡、出雲、但馬、石見、播磨、美作、備中、備後、長門、伊予、豊前、豊後、築前、筑後、肥後、薩摩。

以上26ヶ国で鉱山発見の可能性がある。

●<sup>ちやうてい</sup>朝廷からの特使 (大名家)

- ・大名の威信の上昇。

●<sup>どくりつ</sup>独立武将の臣従 (国)

- ・独立勢力が小大名、戦国大名の家臣になる。

●<sup>なんばん</sup>南蛮貿易 (国)

- ・町の規模が上昇。
- ・住民感情の低下。
- ・河内、周防、長門、土佐、豊前、豊後、築前、肥前、肥後、日向、大隅、薩摩。以上の12ヶ国で発生。
- ・貿易のおこなわれた国にいる各武将の鉄砲数が1増加する。

●<sup>ちくじやうほう</sup>築城法の改善 (大名家)

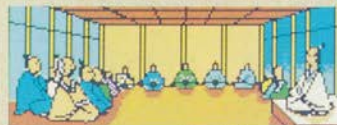
- ・城のレベルが上昇。

●<sup>ぶしやう</sup>武将の謀反 (大名家)

- ・小大名以上の大名家すべてで発生。
- ・謀反を起こした武将は、その大名の収める一番石高が高い国の、一番レベルが高い空き城に、独立勢力として発生する。

●<sup>ぶしやう</sup>武将の死亡、隠居 (大名家)

- ・すべての武将をチェックの対象とする。ただし独立勢力は病死しない。
- ・後継ぎが登場する場合もある。後継ぎは先代の棒祿、兵士数をそのまま受継ぐ。



## しぜんぞうか 自然増加

更新フェイズでイベントが発生した後、石高、町の規模などが自然に増加、上昇します。

### ●石高

- ・現在の石高と、限界石高の割合で増加分が計算される。最低1万石は必ず増加する。

### ●町の規模

- ・現在の町の規模と限界規模の割合で増加分が計算される。

### ●住民感情

- ・0～2ポイント上昇する。

### ■武将の登場

年代を追って、新たな武将が登場します。

- ・死亡した後継ぎの登場。
- ・新たにゲームに登場する武将が、出現国の家臣として臣従。

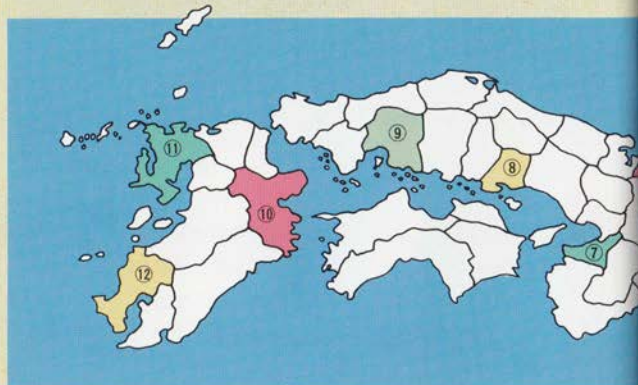


## いちらんひょう コマンド一覧表

	コマンド名	CP	費用	備考
軍備	武将の棒禄	1		
	兵の募集	1	兵士数	兵1に費用1
	鉄砲の購入	年減	年減	年を追って減少
政略	城の普請	1	内政値	1ターンあたり最大3まで
	治水開墾	2	100	石高上昇
	楽市楽座	1	町	町の規模が上昇
	臨時徴税	2		住民感情、威信の低下
	領内移動	1	部隊数	武将クラスも関与
作戦	大名との同盟	1	40	失敗時は費用20
	武将の引き抜き	1	10	
作戦	武将情報			
	国情報	1	10	
	勢力情報			武将のクラスに応じて変化
	計略	3	50	
合戦	作戦行動	0	国力	
	長槍隊			自軍の被害は軽微
	鉄砲隊			間接攻撃。雨では使用不可
	突撃隊			白兵戦
	前進 後退			
	部隊の交代			
	別動隊			霧の時、不可
	籠城			
退却				
戦	強襲			
	包囲			費用は内政値と兵力による

# ぶしょうそうらん 12武将総覧

註)単位 支配率は%、石高は万国



## 1 北条氏康

36歳		軍 12	政 12	兵 10	鉄 0
相模国	小大名	28万石		石高	町
威信 8	支配率 100	感情 60	収入 360	初期値 28	20
武将数 7	総兵数 50	残高 90	C P 13	最高値 32	50

開始時に結ばれている同盟を保ちつつ、関東を平定しよう。

## 2 今川義元

32歳		軍 6	政 16	兵 15	鉄 0
駿河国	小大名	23万石		石高	町
威信 10	支配率 100	感情 65	収入 350	初期値 23	30
武将数 7	総兵数 60	残高 100	C P 17	最高値 25	60

三河方面へ一刻も早く進出しないと使える人材が手に入らず、苦しくなる。

## 3 織田信長

17歳		軍 10	政 14	兵 20	鉄 1
尾張国	豪族	8万石		石高	町
威信 6	支配率 18	感情 55	収入 575	初期値 45	30
武将数 3	総兵数 35	残高 90	C P 14	最高値 66	60

4方を敵に囲まれ不利。人材を生かした電撃作戦が有効。一向一揆に要注意!



## 4 武田信玄

30歳		軍 10	政 15	兵 10	鉄 0
甲斐国	小大名	24万石		石高	町
威信 9	支配率 100	感情 55	収入 360	初期値 24	30
武将数 6	総兵数 50	残高 60	C P 16	最高値 28	50

人材が豊富。初めからの2正面作戦が得策。

## 5 上杉謙信

21歳		軍 16	政 8	兵 10	鉄 0
越後国	豪族	18万石		石高	町
威信 8	支配率 45	感情 40	収入 530	初期値 41	30
武将数 6	総兵数 50	残高 70	C P 8	最高値 62	60

戦国最強の武将。大雪の時機動力が鈍る。武田信玄との戦闘は避ける。

## 6 朝倉義景

18歳		軍 1	政 4	兵 10	鉄 0
越前国	豪族	22万石		石高	町
威信 8	支配率 61	感情 40	収入 490	初期値 37	30
武将数 6	総兵数 55	残高 60	C P 4	最高値 75	60

当主が余りにも無能。そのうえ一向一揆も起き、序盤戦は苦しい。

## 7 三好長慶

29歳	軍 5	政 8	兵 5	鉄 1		
河内国	小大名	30万石		石高	町	
威信 12	支配率100	感情 55	収入 485	初期値	30	45
武将数 5	総兵数 35	残高 90	C P 10	最高値	45	90

大阪城さえ避ければかなり有利。

## 8 宇喜多直家

22歳	軍 8	政 13	兵 15	鉄 0		
備前国	豪族	4万石		石高	町	
威信 5	支配率 23	感情 40	収入 280	初期値	20	20
武将数 1	総兵数 15	残高 40	C P 13	最高値	30	40

勝利の可能性は極めて低い。特上級者向け。

## 9 毛利元就

54歳	軍 14	政 14	兵 10	鉄 1		
安芸国	小大名	23万石		石高	町	
威信 6	支配率100	感情 40	収入 310	初期値	23	20
武将数 6	総兵数 50	残高 50	C P 15	最高値	30	40

石高の割には領地が広い。挟撃を受けやすい中国地方では、戦力の集中が必要。

## 10 大友宗麟

21歳	軍 8	政 11	兵 10	鉄 2		
豊後国	小大名	25万石		石高	町	
威信 9	支配率100	感情 45	収入 390	初期値	25	35
武将数 8	総兵数 45	残高 50	C P 12	最高値	45	65

九州における最上級者向け武将。

## 11 龍造寺隆信

22歳	軍 13	政 7	兵 20	鉄 2		
肥前国	豪族	6万石		石高	町	
威信 4	支配率 27	感情 45	収入 350	初期値	25	25
武将数 1	総兵数 20	残高 45	C P 7	最高値	46	60

軍勢力と近隣の石高が魅力。だが、C Pが少な目なので、注意が必要。

## 12 島津貴久

37歳	軍 6	政 10	兵 10	鉄 2		
薩摩国	豪族	7万石		石高	町	
威信 7	支配率 31	感情 45	収入 290	初期値	23	15
武将数 2	総兵数 20	残高 50	C P 10	最高値	35	30

3方を海に囲まれている。他国の侵攻を受けにくく比較的有利。

## 使用上のご注意

カートリッジは精密機械ですので特に注意してください。  
でんげん かくにん

### 電源OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。電源スイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

### カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは厳禁です。また、分解は絶対にしないでください。

### 端子部には触れないで

カートリッジの端子に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

### 保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども厳禁です。

### 薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

### ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10分～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。