

火牛の計 遊戯指南書

モオー烈シムレーションボードゲーム

ゆうぎしなんしょ



「火牛」は
戦力差を埋める
源氏軍の秘密兵器だ！

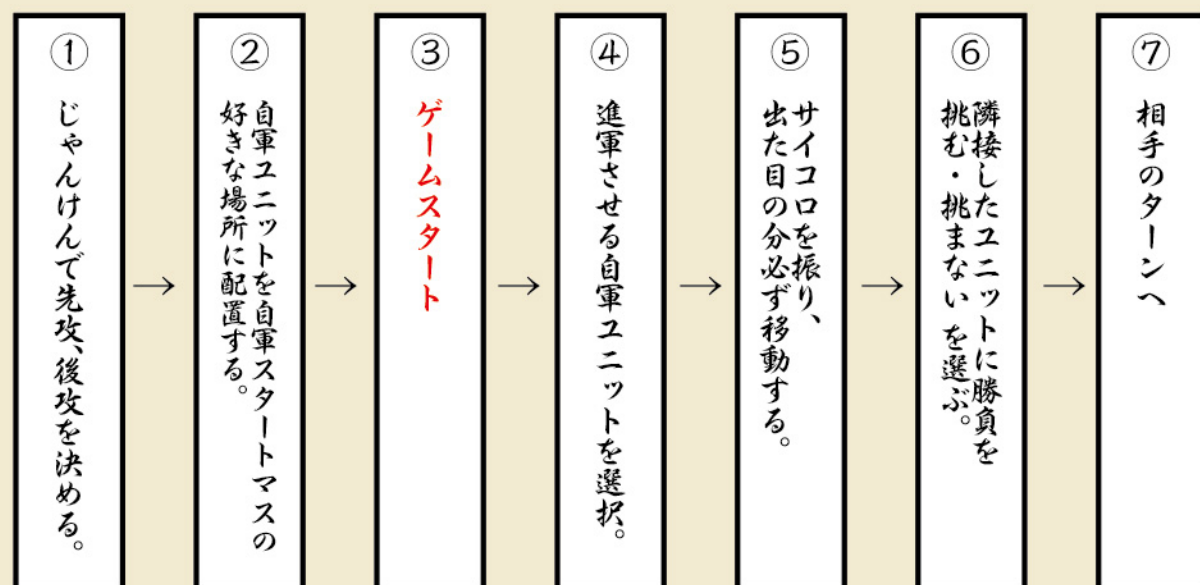
1. 遊ぶ人数

2人

2. 勝利条件

大将ユニット（木曾義仲、平維盛）を退場させる。
or 源氏ユニットが「峠降りマス」に到達した場合、源氏軍の勝利。

3. ゲームの流れ



以降④～⑦を交互に繰り返す。

4. マスは違うの？



峠降りマス

最初にユニット配置する時は置けない。
ゲームスタート後は移動しても良い。



平氏軍開始マス



源氏軍開始マス

各軍ユニットを最初に配置する場所

5. 移動の仕方は？

- ・サイコロの出目の分だけ隣接するマスへ必ず移動する。
- ・ユニットは全方位へ自由に移動することができる。
- ・サイコロの出目で対象ユニットの名前がある目が出た場合は出目の数が+1される。
- ・1マスに置くユニットは1つのみ。
- ・移動の途中で味方ユニットがいるマスを通ってもよい。（敵ユニットがいるマスは通過できない。）

<火牛ユニット>

移動できる距離は常に1マスのみ。



6 ユニットが隣接した場合（勝負）



① 通常の勝負

- ・隣接するマスに相手ユニットがいる場合、「勝負」を挑むことができる。
- ・「勝負」は隣接する味方ユニットの数が多い方が勝利となる。
- ・サイコロの出目で対象ユニットの名前がある目が出た場合は出目の数が+1される。
- ・負けたユニットはマップから退場となる。
- ・ユニット数が同じ場合は源氏 / 平氏サイコロを振り、出目の大きさを勝負を決める。（同点ならもう一度サイコロを振る。）

② 特殊な勝負（ユニット火牛と勝負）

- ・火牛は相手に「勝負」を挑んだ際、無条件で必ず勝利する。（※平家ターンに勝負を挑まれた時は、他ユニットと同じ。）
- ・火牛が勝負に勝利した場合、ターンに関係なく源氏プレイヤーが、平氏ユニットを南へ3マス移動させる。3マス移動できなくなった場合、そのユニットは退場となる。
- ・火牛に負けた平氏ユニットの移動先に他のユニットがいた場合、そのマスからさらに1マス南へ移動させる。

