

# 士道盤(シドウバン) ～新選組亢竜録(コウリョウロク)～ 【ルールブック】

1.0版

\*\*\*\*\*

## 01. ゲームの趣旨

- ・幕末の京洛を舞台とした、新選組隊士たちの局中人生を描いたボードゲームです。佐幕と勤王、覚悟と享樂の波間で心揺らす新選組の同志たち。プレイヤーは隊士の一人となり、ときには褒めおだて、ときには叱り命じて、彼らを己の信じる誠の道へと導いてください。最後により多くの優秀な同志を集めたプレイヤーが勝利します。

## 02. プレイヤーの数

- ・2人～4人プレイ用ゲームです。

## 03. 準備するもの

- ・本ルールブック
- ・サイコロ ※サイコロ(=六面体のダイス)をご用意ください。
- ・ゲーム付属の基石：白16個、黒16個(多少余分に入っています)
  - ・白基石：隊士を褒めるときに使います。
  - ・黒基石：隊士を叱るときに使います。また叱られた隊士の鬱屈を表します。
- ・コマ(計42枚)
  - ・人物コマ(24枚)；人物を表すコマです。裏に「誠」の文字が描かれています。
  - ・事件コマ(16枚)；事件を表すコマです。裏に「京洛」の文字が描かれています。
  - ・当番マーカー(1枚)；直近の手番プレイヤーを示すためのコマです。
  - ・歳月マーカー(1枚)；プレイのターン数を示すためのコマです。
 ※これらのコマの他に6枚の白紙コマ(人物コマ4枚、事件コマ2枚)を付けています。コマを自作するなどご自由にお使いください。
- ・ゲームボード(士道盤)
  - ・6×6のマス目に区切られています。横軸(列)に右から1～6の数字、縦軸(行)に上から一～六の漢数字が振られています。将棋盤のようにこの2つの数字でマス目の位置を示します。例：「2五」は右から2列目、上から5行目のマスを示します。
  - ・列は右にいくほど佐幕的、左にいくほど勤皇的であることを表しています。
  - ・行は上にいくほど組織愛着度が高く上昇志向があり、下にいくほど統制志向が低く自由気楽であることを好むことを表しています。
  - ・本ルールブックでは以降、ゲームボードのことを単に「盤」と表記します。

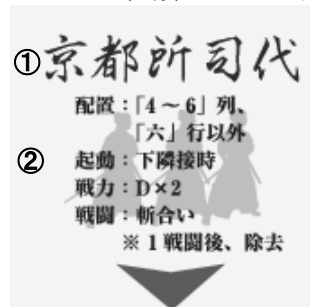
## 04. コマの説明

- ・人物コマ、事件コマ、当番マーカー、歳月マーカーの4種類があります。



←人物コマ

事件コマ→



#### (04-01) 人物コマ

- ・裏には誠の文字が、表には一人の新選組隊士の情報が印刷されています。
- ・表に書かれている情報の意味を説明します；
  - ・① 人物（新選組隊士）の名前
  - ・② 武闘値：刀剣槍などによる白兵戦の戦闘力です。
  - ・③ 論破値：他の隊士に対して働きかける弁舌力です。
  - ・④ 尊敬値：他の隊士から尊敬や好感を持たれる力です。
  - ・⑤ 士道値：鬱屈など負の精神的な圧力に対する耐久力です。
  - ・⑥ 行動：士道値チェックに失敗したときの行動です。
  - ・⑦ 四辺を指す外向きの矢印上の1～4の数字は、その人物が盤上で移動する方向の優先順です。優先順は1>2>3>4です。（※人物コマの移動は後述します。）
  - ・⑧ 四辺を指す外向きの矢印の色（白あるいは黒）は、その人物を盤上でその方向へと向かわせるために必要な働きかけです。白は「褒める(おだてる)」、黒は「叱る(命じる)」を意味します。

#### (04-02) 事件コマ

- ・裏には京洛の文字が、表には事件（敵などの事象）の情報が印刷されています。
- ・表に書かれている情報の意味を説明します；
  - ・① 事件の名称
  - ・② 事件を処理するルール概略。詳細は本ルールブックに記載しています。

#### (04-03) 当番マーカー

- ・直近の手番プレイヤーを表すコマです。裏と表に意味の違いはありません。

#### (04-04) 歳月マーカー

- ・現在のターン数を示すためのコマです。

### 05. セットアップ

- ・以下に示す手順でプレイの舞台を整えます。

#### (05-01) 盤の配置

- ・2つ折りの盤を広げて机や床の上に置きます。
- ・盤は1～6の数字が書かれている辺が「上」、一～六の漢数字が書かれている辺が「左」です。人物コマや事件コマを盤上に置くときは、書かれている文字の方向を盤の上下左右と合わせてください。コマを横向けたり上下ひっくり返して置くことはできません。

#### (05-02) 登場人物の配置

- ・ゲーム中、同時に8人の人物が盤上に登場します。
- ・人物コマを表が見えないように混ぜて、そこから1枚ずつ、合計8枚を引きます。1枚引くごとにサイコロを2回振り、その人物コマの盤上での登場位置を決めます。1回目のサイコロで列番号（1～6）を、2回目のサイコロで行番号（一～六）を決めます。決まったマスにその人物コマを置きます。（例：1回目のサイコロで4、2回目のサイコロで6が出たら、「4六」マスにその人物コマを置きます）
- ・人物コマは同じマスに1つまでしか置くことができません。サイコロが示したマスにすでに人物コマが置かれていた場合は、列と行を決めるサイコロを振り直します。
- ・残った人物コマは裏向けて山にして盤のわきに積んでおいてください。

#### (05-03) プレイヤーが担当する人物の決定

- ・プレイヤーは円座で盤を囲んでください。
- ・プレイヤーはじゃんけんなどで自分が担当する人物を選ぶ順番を決めてください。

- ・最初のプレイヤーから順に、盤上に置かれている人物コマの中から、自分が担当する人物を1人選びます。すでに他のプレイヤーが選んだ人物を選ぶことはできません。選んだ人物は他のプレイヤーに宣言し、また紙に書き留めるなどして覚えておいてください。
- ・最初のプレイヤーは手元に「当番マーカー」を置きます。
- ・本ルールブックでは以降、プレイヤーに選ばれた人物を「プレイヤー人物」と呼び、プレイヤーに選ばれなかった人物を「平隊士」と呼びます。

### (05-04) 事件コマの配布

- ・事件コマを裏向きに混ぜて、各プレイヤーに2枚ずつ配ります。配られた事件コマは他のプレイヤーに見せる必要はありません。裏向けて手元に置いておいてください。
- ・残った事件コマは裏向けて山にして盤のわきに積んでおいてください。

### (05-05) 碁石の配布

- ・碁石を白黒16個ずつ袋などに入れて混ぜます。
- ・プレイヤーはそれぞれ、自分が担当する人物の「論破値」の数だけ袋から碁石を取ります。このとき袋の中を見てはいけません。取った碁石は手元に置きます。手元に置いている碁石の色と数は全プレイヤーに公開しなければなりません。

### (05-06) 歳月マーカーの配置

- ・歳月マーカーを「1」マスの右横の盤の側面に置き、1ターン目（文久三年春夏）であることを表します。（※6 x 6のマスの外側に、盤の辺に沿うようにして置きます。）

## 06. 遊び方

### (06-01) プレイ順（ターンの流れ）

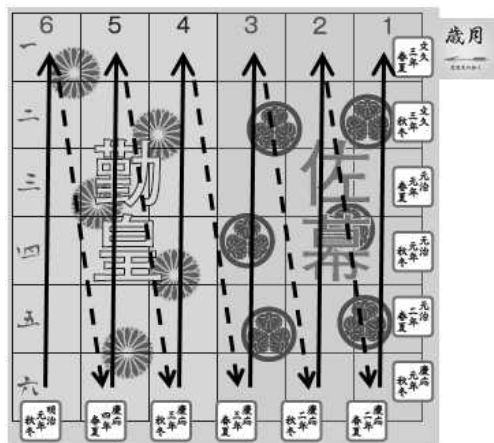
- ・各ターンは以下の手順で進めます。

#### A. 事件コマの追加配布

- ・もし、歳月マーカーが7ターン目（慶応二年春夏）に入るならば、裏向きの山にして積まれている「事件」コマを2枚ずつ、残っている各プレイヤーに配ります。

#### B. 盤上の各マスの処理

- ・プレイは盤上のすべての人物コマ（および一部の事件コマ）に対して、1つのコマごとに順番におこなわれます。その順番は盤のマスを以下に示す流れでたどることにより決められます。このたどられているマスを「手番マス」と呼びます。手番マスはターンごとに、一番左の列の一番下の行のマス（6六）からスタートし、次に上に上り（6五）、一番上（六一）まできたら次の列の一番下（5六）へと移ります。



6六 → 6五 → 6四 →  
 6三 → 6二 → 六一 →  
 5六 → 5五 → 5四 →  
 5三 → 5二 → 5一 →  
 4六 → 4五 → 4四 →  
 4三 → 4二 → 4一 →  
 3六 → 3五 → 3四 →  
 3三 → 3二 → 3一 →  
 2六 → 2五 → 2四 →  
 2三 → 2二 → 2一 →  
 1六 → 1五 → 1四 →  
 1三 → 1二 → 1一

- ・手番マスに人物コマがある場合、その人物が行動します（後述）。

- ・手番マスに事件コマがあり、その事件コマが手番マスになったときに行動するタイプの場合（本ゲームでは「ええじゃないか」がこれに該当します）、事件コマのルールに従い行動させます。
- ・手番マスに何もコマがないときは、手番マスは次のマスへと移ります。

### C. 歳月マーカーの処理

- ・手番マスが「1一」までたどりつき、そのマスの処理が終われば、歳月マーカーをひとつ隣へと移動させて次のターンへと進めます。手番マスは「6六」に戻ります。

### (06-02) 人物コマの行動の処理

- ・手番マスに人物コマがある場合、その人物コマを行動させます。ただし、そのターンにすでに行動した人物コマならば行動させずに処理を飛ばします。  
※行動したコマは一時的にすこし斜めに傾けるなどして記憶しておいてください。

#### (1) プレイヤー人物の処理

手番マスに置かれているのがプレイヤー人物ならばこの処理を行います。平隊士ならばこの処理を飛ばします。

##### (1-1) 当番マーカーの移動

- ・当番マーカーをその人物コマを担当するプレイヤーの手元に置きます。

##### (1-2) 基石の返却

- ・当番マーカーを持つプレイヤーは、手元に残っている基石をすべて袋に返却します。

##### (1-3) 基石の再配布

- ・当番マーカーを持つプレイヤーは、自分が担当する人物の「論破値」の数だけ袋から基石を取ります。このとき袋の中を見てはいけません。引いた基石は手元に置きます。手元に置いている基石の色と数は全プレイヤーに公開しなければなりません。

##### (1-4) 事件コマの使用

- ・当番マーカーを持つプレイヤーは、手番に使用するタイプの事件コマを持っていれば、1枚使うことができます。その事件コマを表を向けて盤上に置いてください。置くことのできる場所の制限は事件コマおよび本ルールブックに記載されています。

#### (2) 土道値チェック ※ここからはプレイヤー人物と平隊士共通の処理です。

- ・手番マスの人物コマに黒基石が載っている場合、土道値チェックをおこないます。もし黒基石が2個以上載っていても土道値チェックは1回だけおこないます。

当番マーカーを持っているプレイヤーがサイコロを1個振ります；

- ・「サイコロの目 ≤ その人物の土道値」なら成功です。
- ・「サイコロの目 > その人物の土道値」なら失敗です。

- ・成功ならば何も起こりません。失敗ならばその人物コマに書かれている行動が発生します。それぞれの行動の処理については本ルールブックで後述します。

- ・土道値の特別ルール：

- ・近藤勇は土道値が「※」と書かれています。近藤勇の土道値は、近藤勇コマが置かれている行で決まります。置かれている行が「六」なら土道値は1、「五」なら2、「四」なら3、「三」なら4、「二」なら5、「一」なら6です。

- ・手番マスの人物コマに基石が載っていない、もしくは白基石だけが載っている場合は土道値チェックはおこないません。

#### (3) 基石の除去

- ・手番マスの人物コマに載っている基石をすべて取り除き袋に戻します。

#### (4) 移動

- ・盤上の人物は縦か横に1マス移動します。斜めには移動できません。番外には移動できません。他の人物コマあるいは事件コマが置かれているマスには移動できません。
- ・土道値チェックの結果「闘志」となった場合は、この移動を2回おこないます。

##### (4-1) 移動できない人物コマ

- ・以下の人物コマは移動できません。これに該当する場合、移動の処理は飛ばします。
  - ・上下左右がすべて他のコマが置かれているマスであったり盤外であったり移動で

きるマスがない人物コマ。

- ・土道値チェックで「不動」となった人物コマ。

#### (4-2) 口出しによる人物コマの移動【基石が必要】

- ・手番マスの人物コマの移動方向を決めます。各プレイヤーは、「当番マーカー」を持つプレイヤーから順に時計回りに「口出しする」か否かを宣言します。1つの手番マスの処理で「口出し」できるプレイヤーは1人です。よって、1人が「口出しする」と宣言したら、後のプレイヤーは宣言できません。
- ・「口出し」したプレイヤーは、手番マスの人物コマを移動させたい方向を1つ選び、その方向の矢印に描かれている色（白か黒）と同じ色の基石を手元から1つ出して人物コマの上に置きます。そしてその方向へと1マスその人物コマを移動させます。
- ・優先順が「1」の方向を選択して基石を置くこともできます。つまり、誰も「口出し」しなければ自然移動（後述）する方向であっても「口出し」することもできます。
- ・プレイヤーは自分や他プレイヤーが担当するプレイヤー人物に対して「口出し」することもできます。平隊士に対して「口出し」することもできます。
- ・移動できない方向へと移動させようとすることはできませんし、そのために基石を置くこともできません。
- ・移動できる方向に描かれている色の基石を「口出し」プレイヤーが持っていない場合は、「口出し」プレイヤーを決め直します。  
※「口出し」プレイヤーとなることを宣言するときは、移動させたい方向の色の基石が手元にあることを確認するようにしてください。

#### (4-3) 口出しによらない人物コマの自然移動【基石は不必要】

- ・誰も「口出し」しなかった場合、人物コマを以下の方法で1マス移動させます。「口出し」があった場合はこの処理は飛ばします。
- ・人物には四辺に向けて1、2、3、4の数字が1つずつ振られています。その数字は進む方向の優先順位を示しています。
- ・「1」の矢印方向の隣マスが空いていればそのマスへと移動します。
- ・「1」の矢印方向が空いていなければ「2」の矢印方向へ移動します。「2」の矢印方向も空いていなければ「3」、「3」の矢印方向も空いていなければ「4」の矢印方向へと移動します。
- ・移動できる方向がある場合は必ず移動しなければなりません。

### (06-03) 人物の除去

- ・戦闘や土道値チェックの結果などで人物コマが除去された場合、「山に戻す」と明記されていなければ、その人物コマはもうゲームには戻りません。捨て札として表向きにしてまとめてどこかに置いておいてください。
- ・プレイヤー人物が除去された場合、その人物を担当するプレイヤーはゲームから脱落します。そのプレイヤーが持っていた基石は袋へと戻します。そのプレイヤーが持っていた事件コマは捨て札として表向きにしてまとめてどこかに置いておいてください。
- ・それぞれの手番マスの最後で盤上の人物コマが8人未満ならば、8人になるように1人ずつ順番に人物コマの山から引きセットアップ時と同じようにサイコロを2個振り配置するマスを決めて盤上に置きます（人物コマまたは事件コマが置かれているマスならば振直しです）。
  - ・配置したことにより戦闘が発生するようなマスの場合、ただちに戦闘が発生します。まずその戦闘を処理してください。（※戦闘の処理方法は後述します。）
- ・プレイヤーが担当する人物コマが山に戻った場合（「脱走」）、そのプレイヤーはその人物コマが盤上に戻るまでは次の手番は回ってきませんし「口出し」もできません。
- ・もし、除去または山に戻された人物を担当するプレイヤーが「当番マーカー」を持っていれば、「当番マーカー」が他のプレイヤーに移るまで持ち続けます。「当番マーカー」を持つプレイヤーがおこなう処理はそのプレイヤーがおこないます。

## (06-04) 戦闘

事件コマなどで戦闘が発生したときの解決方法を説明します。

### (1) 戦闘の種類

- ・以下の種類があります。
  - ・斬合い
  - ・銃砲撃
  - ・殴合い

### (2) 戦闘の対象

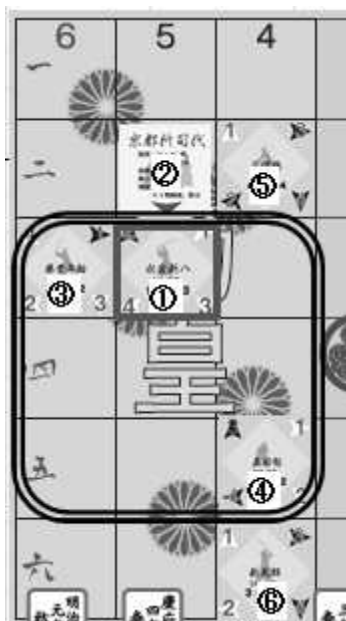
- ・戦闘を引き起こすようなマスに入った人物コマを「戦闘の対象」と呼びます。
- ・(プレイヤー人物だけでなく) 平隊士が戦闘の対象となることもあります。

### (3) 戦闘を担当するプレイヤー

- ・「戦闘の対象」となった人物コマがプレイヤー人物の場合は、その担当プレイヤーがその人物の戦闘を担当します。「戦闘の対象」となった人物コマが平隊士の場合は、当番マーカーを持つプレイヤーがその人物の戦闘を担当します。

### (4) 味方の確認

- ・戦闘の対象となった人物コマは、戦闘へ参加する味方を確認します。以下の条件を満たす盤上の人物コマが「味方」です；
  - ・戦闘の対象となった人物コマと同じ列か両隣の列で、かつ、その人物コマが置かれている行から下方向に「尊敬値」の数までの行に置かれている人物コマ。
- ・「戦闘の対象」の人物と「味方」の人物が戦闘に参加します。



(※補足)

図で説明します。

- ・永倉新八 (①) は「5三」マスに置かれています。
- ・置かれている列は「5」列ですので、その両隣である「4」列と「6」列を含めた「4～6」列が味方となりうる列の範囲です。
- ・置かれている行は「三」行で、永倉新八の尊敬値は3です。よって「三」行を含めてそこから3行下までの範囲、すなわち「三」行、「四」行、「五」行が味方となりうる列の範囲です。
- ・この列と行の範囲内に置かれている人物コマが味方となり戦闘に参加します。
- ・この例では京都所司代 (②) と下マスで隣接することにより戦闘の対象となった永倉新八 (①) の味方は、上記の範囲内に置かれている藤堂平八 (③) と島田魁 (④) です。よって「①と③と④」が②との戦闘に参加します。
- ・芹沢鴨 (⑤) と新見錦 (⑥) は永倉新八の味方範囲外ですのでこの戦闘には参加しません。

- ・あるプレイヤーが担当する人物コマが他のプレイヤーが担当する人物コマまたは平隊士コマの味方として戦闘へ参加することもあります。
- ・戦闘に参加する両陣営の味方となりうる人物コマがあった場合 (※このようなことは事件コマ「油小路」で発生する可能性があります)、その人物がどちらの味方をするかは「当番マーカー」を持っているプレイヤーが決めます。ただし、戦闘の対象となった人物コマ自身が敵の味方となることはありません。

### (5) 敵戦力の確認

- ・多くの場合、敵戦力は事件コマに「D」という表現で書かれています。Dはダイス (サイコロ) を意味します。例えば、「D×3」と書かれていれば「敵戦力は3 (サイコロ3個)」を意味します。

- ・人物コマ同士が敵味方に分かれて戦闘するとき（事件コマ「油小路」など）は、敵の人物コマの数が敵戦力です。例えば、敵の人物コマが3個ならば「敵戦力は3（サイコロ3個）」です。

#### **(6) 敵戦力を引き受ける担当の割振り**

- ・戦闘を担当するプレイヤーは、敵戦力を味方の人物コマに割振ります。
  - ・敵戦力は、戦闘に参加する人物コマにできるだけ均等になるように割振ります。例えば、戦闘に参加する人物コマ2人に対して「敵戦力3」の場合は、1人に敵戦力1（サイコロ1個）、もう1人に敵戦力2（サイコロ2個）を割振ります。1人に敵戦力3（サイコロ3個）というような割振りは「できるだけ均等」とは言えませんので、そのような割振りはできません。
  - ・結果として戦闘に参加する人物コマすべてに敵の戦力が割振られないこともあり得ます（敵戦力よりも戦闘に参加する人物コマが多い場合がこれに該当します）。

#### **(7) 斬合いの戦闘判定**

- ・敵戦力1ごとにサイコロを1個ずつ振ります；
  - ・「サイコロの目  $\leq$  その人物の武闘値」ならダメージなしです。
  - ・「サイコロの目  $>$  その人物の武闘値」ならその人物は戦死です。その人物コマを盤上から除去してください。

#### **(8) 銃砲撃の戦闘判定**

- ・敵戦力1ごとにサイコロを1個ずつ振ります；
  - ・「サイコロの目が1か2」ならダメージなしです。
  - ・「サイコロの目が3か4」ならその人物は重傷（ルールは後述）です。
  - ・「サイコロの目が5か6」ならその人物は戦死です。その人物コマを盤上から除去してください。

#### **(9) 殴合いの戦闘判定**

- ・敵戦力1ごとにサイコロを1個ずつ振ります；
  - ・「サイコロの目  $\leq$  その人物の武闘値」ならダメージなしです。
  - ・「サイコロの目  $>$  その人物の武闘値」ならその人物は重傷（ルール後述）です。

#### **(10) 複数の敵戦力を割振られたときの処理**

- ・1人の人物コマが複数の敵戦力を割振られたときは、敵戦力の数だけサイコロを振り、その中で一番重いダメージが適用されます（戦死 $>$ 重傷 $>$ ダメージなしの順です）。

#### **(11) 重傷**

- ・戦闘結果が重傷の場合、その人物コマを現在置かれているのと同じ列の一番下の行（「六」行）のマスへと移動させます。もしそのマスに他のコマが置かれていれば、同じ列でコマの置かれていない一番下の行のマスへと移動させます。この移動先が戦闘を発生させるマスならば、今回の戦闘の処理が終わった後にその新たな戦闘の解決をおこないます。

#### **(12) 戦闘の同時発生**

- ・戦闘が同時に2つ以上発生する状態となった場合は、どちらの戦闘を先に解決するかは「当番マーカー」を持つプレイヤーが決定します。もし先の戦闘の結果、後の戦闘が発生する条件が満たされなくなれば、後の戦闘は発生しません。でなければ続けて後の戦闘を解決します。

### **07. ゲームの終了**

- ・以下の時点でゲームは終了します；
  - (a) プレイヤーの担当する人物が盤上からすべてなくなった時点。
    - ・この場合は、新選組は解散、プレイヤーは全員敗北です。
  - (b) プレイヤーの担当する人物が盤上で1人になった時点。
    - ・この場合は、その人物を担当するプレイヤーが勝利です。※この判定はその手番マスの処理をすべて終えた時点でおこないます。例えば手番マスで戦闘が発生したときは、戦闘をすべて解決して処理を終えた時点で「ゲームの終了」の判定をおこないます。

- (c) 歳月マーカーが示すターンが1 2ターン（明治元年秋冬）を終えた時点。
- ・この場合、各プレイヤーの点数を計算します。点数がもっとも多いプレイヤーが勝利です。同点の場合は、盤上でより上の行にいるプレイヤーが勝利です。それでも同じ場合は、盤上でより右の列にいるプレイヤーが勝利です。

## 08. 点数の計算

- ・各プレイヤーは自分が担当する人物コマと同じ列か両隣の列で、かつ、自分の人物コマが置かれている行から下方向に「尊敬値」の数までの行に置かれている人物コマを「同志」とみなします。（※戦闘時の「味方の確認」と同じ方法です。）
- ・他のプレイヤーが担当する人物コマが「同志」になることもありえます。
- ・ある人物コマが複数のプレイヤー人物の「同志」になる位置にある場合、その人物コマはそれぞれのプレイヤーの点数計算に使われます。（※戦闘時の「味方の確認」と異なり、点数計算では同志をプレイヤー間で共有します。）
- ・「自分が担当する人物コマ」と「同志」の人物コマの「武闘値」と「論破値」をすべて足します。その結果がプレイヤーの点数です。

## 09. 土道値チェック失敗時の行動

- ・土道値チェック失敗時のそれぞれの行動ルールを説明します。

暗殺	もっとも低い行に置かれている人物を狙います。もっとも低い行に複数の人物コマが置かれているならば、その行の一番左の列の人物コマを狙います。（例：「六」行に人物コマがまったく置かれておらず「2五」と「5五」に人物コマが置かれていれば、「5五」マスの人物コマを狙います。） 狙う人物コマに該当する人物が自分ならば、何も発生しません。 サイコロを1つ振って出た目が暗殺者の武闘値以下なら狙った人物コマを除去します。それ以外の目が出たならば何も発生しません。
覚悟	この人物が「1～3」列に置かれているときは「1～3」列に、「4～6」列に置かれているときは「4～6」列に、戦闘能力を持つ事件コマが存在して、かつ、戦闘が発生する位置のマスが空いていれば、そのマスにこの人物を移動します。移動後に即座に戦闘が発生します。該当するマスが複数ある場合、移動先のマスは当番マーカーを持つプレイヤーが決めます。該当するマスが無い場合は何も発生しません。※事件コマ「油小路」も移動することにより戦闘が発生するならばこの条件に該当します。
咯血	サイコロを1個振り、6が出ればこの人物コマは除去されます。2～5が出ればこのターンはこの人物コマに載っている黒基石を除去できず、さらにこのターンは不動となります（「不動」のルールに従います）。
酒乱	1マス下に移動します（1マス下が盤外あるいは別のコマが置かれている場合は移動しません）。さらにこのターンはこの人物コマに載っている黒基石を除去できず、さらにこのターンは不動となります（「不動」のルールに従います）。
切腹	人物コマを除去します。
脱走	サイコロを1個振ります。1がでた場合、この人物ユニットを裏にして人物コマの山に戻します（山を切り直します）。2～6がでた場合、切腹します（「切腹」のルールに従います）。



恫喝	この人物が「1～3」列に置かれているときは「4～6」列に置かれているすべての人物コマを1マス下に移動させます。この人物が「4～6」列に置かれているときは「1～3」列に置かれているすべての人物コマを1マス下に移動させます。移動する人物コマの1マス下が盤外あるいは別のコマが置かれている場合は、その人物コマは移動しません。人物コマの移動順は当番マーカーを持つプレイヤーが決めます。
闘志	このターンはこの手番マスの処理で2回移動します。1回の移動ごとに「口出し」の確認をします。
不動	このターンは移動できません。プレイヤーが「口出し」して移動させることもできません。
憤慨	1マス下に移動します。1マス下が盤外あるいは別のコマが置かれている場合は移動しません（何も発生しません）。
変節	この人物が「1～3」列に置かれているときは、「6」列の現在と同じ行に移動します。「4～6」列に置かれているときは、「1」列の現在と同じ行に移動します。移動先に別のコマがある場合、脱走します（「脱走」のルールに従います）。
油断	サイコロを1個振り、1以外ができればその人物コマは除去されます。1ならば助かります（何も発生しません）。
狼狽	現在と同じ列の一番下のマス（「六」行）に移動します。もしそのマスに他のコマが置かれていれば、脱走します（「脱走」のルールに従います）。

## 10. 事件コマ

- ・事件コマそれぞれについて補足説明します。
- ・★は隣接した人物コマを対象に戦闘を発生させる事件コマです。☆は隣接しない人物コマも対象に戦闘を発生させる事件コマです。これらの事件コマは「置いた直後に戦闘が発生する条件を満たしてしまう」ようなマスには置くことができません。
- ・事件コマは人物コマと重ねて置くタイプ以外は「他のコマがすでに置かれているマス」へ置くことができません。また「★の事件コマが戦闘を発生させる側の隣接マス」へと置くこともできません（＝戦闘を発生させるマスを事件コマで塞ぐことはできません）。
- ・戦闘を発生させる事件コマは、土道値チェック失敗後の行動を含めてあらゆる処理の結果として戦闘が発生する条件が満たされれば、ただちに戦闘を発生させます。
- ・「石田散葉」以外は手番に使用するタイプの事件コマです。

会津藩京都 守護職 ★	配置：盤上「4～6列」の「六行以外」に置くことができます。ただし、置いたとき下辺でコマと隣接するマスには置くことができません。 起動：この事件コマの下辺に人物コマが隣接したときに戦闘が発生します。 戦力：敵戦力は「D×3」です。 戦闘：「斬合い」で戦闘判定をします。 1回の戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。
油小路 ★	配置：盤上どのマスにでも置くことができます。ただし、置いたとき上下左右の2辺以上でコマか盤外と隣接するマスには置くことができません。 起動：この事件コマの上下左右いずれか2辺に人物コマが隣接したときに

	<p>戦闘が発生します。2辺に隣接したそれぞれの人物コマが戦闘の対象（敵どうし）となります。</p> <p>戦力：敵の側で戦闘に参加する人物コマの数（戦闘の対象1枚とその味方の人物ユニットの枚数の合計）が戦力です。双方の戦力は最初の戦闘の前に決定します（戦闘で戦死がでてでも戦力が減ることはありません）。</p> <p>戦闘：「斬合い」で戦闘判定をします。（一方の結果はもう一方の戦闘に影響しませんので）どちらの戦闘の対象から戦闘判定をしても構いません。</p> <p>1回の戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。</p>
許嫁の美少女	<p>配置：盤上の人物コマ1つと重ねて置きます。以後、この人物コマと一緒に移動します。</p> <p>効果：この人物コマの武闘値、論破値、尊敬値がそれぞれプラス1になります。また、この人物コマの士道値が1になります。</p> <p>この人物コマが盤上から取り除かれたとき、この事件コマも除去します。</p>
池田屋浪士★	<p>配置：盤上「1～3列」の「六行以外」に置くことができます。ただし、置いたとき下辺でコマと隣接するマスには置くことができません。</p> <p>起動：この事件コマの下辺に人物コマが隣接したときに戦闘が発生します。</p> <p>戦力：敵戦力は「D×2」です。</p> <p>戦闘：「斬合い」で戦闘判定をします。</p> <p>1回の戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。</p>
石田散葉	<p>起動：いずれかの人物コマが除去される時に出すことができます（手番でなくても使えます）。平隊士の人物コマや他のプレイヤーが担当する人物コマでも構いません。起動の対象は人物コマの「除去」です。人物コマを山に戻すとき（「脱走」で起こり得ます）は対象ではありません。</p> <p>効果：その人物コマの除去を取り消します。人物コマは盤上に残ります。</p> <p>1回使用後、この事件コマを除去します。</p>
ええじゃないか	<p>配置：盤上どのマスにでも置くことができます。</p> <p>行動：このコマが置かれているマスが手番マスになったとき、この事件コマは盤上を移動します。移動方向は当番マーカーを持つプレイヤーがサイコロを1個振って決めます。1なら1マス上、2か3なら1マス右、4なら1マス下、5か6なら1マス左です。移動先が盤外あるいは別のコマが置かれている場合は動けません。この移動判定を「動けない」サイコロの目が出るまで続けます。1ターンに1度この処理をおこないます（もし同じターンに移動先のマスで手番マスが回ってきても行動処理はしません）。</p> <p>この事件コマはゲームの最後まで盤上に残ります。</p>
大坂角力★	<p>配置：盤上いずれかの列の「六行以外」に置くことができます。ただし、置いたとき下辺でコマと隣接するマスには置くことができません。</p> <p>起動：この事件コマの下辺に人物コマが隣接したときに戦闘が発生します。</p> <p>戦力：敵戦力は「D×1」です。</p> <p>戦闘：「殴合い」で戦闘判定をします。</p> <p>1回の戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。</p>
海援隊士★	<p>配置：盤上「1～3列」の「一行以外」に置くことができます。ただし、置いたとき上辺でコマと隣接するマスには置くことができません。</p> <p>起動：この事件コマの上辺に人物コマが隣接したときに戦闘が発生します。</p> <p>戦力：敵戦力は「D×1」です。</p>

	<p>戦闘：「斬合い」で戦闘判定をします。 1回の戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。</p>
<p>京都所司代 ★</p>	<p>配置：盤上「4～6列」の「六行以外」に置くことができます。ただし、置いたとき下辺でコマと隣接するマスには置くことができません。 起動：この事件コマの下辺に人物コマが隣接したときに戦闘が発生します。 戦力：敵戦力は「D×2」です。 戦闘：「斬合い」で戦闘判定をします。 1回の戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。</p>
<p>禁門 ★</p>	<p>配置：盤上どのマスにでも置くことができます。ただし、置いたとき上下左右いずれかの辺でコマと隣接するマスには置くことができません。 起動：この事件コマの上下左右のいずれかの辺に人物コマが隣接したときに戦闘が発生します ※補足：禁門と隣接したマスにいる人物がその手番の移動で（「不動」などのため）マスを動けず禁門に隣接し続けることもあり得ます。そのような場合、その手番で禁門との戦闘は発生します。 戦力：敵戦力は「D×1」です。 戦闘：「銃砲撃」で戦闘判定をします。 この事件コマはゲームの最後まで盤上に残ります。</p>
<p>土道不覚悟</p>	<p>配置：盤上の人物コマ1つに重ねて置きます（ただし、四つの矢印の色がすべて黒の人物コマには置くことができません）。以後、この人物コマと一緒に移動します。 効果：この人物コマの土道値が2になります。また、この人物コマの土道値チェック失敗時の行動が「切腹」になります。 この人物コマが盤上から取り除かれたときか、またはこの人物の土道値チェックが1回おこなわれた後、この事件コマを除去します。</p>
<p>狙撃 ☆</p>	<p>配置：人物コマが置かれていない列の「一行」に置くことができます。 起動：この事件コマがある列に人物コマが入ったときに戦闘が発生します。 戦力：敵戦力は「D×1」です。 戦闘：「銃砲撃」で戦闘判定をします。 特別ルール：この事件コマでは味方の確認をおこないません。この事件コマがある列に入った人物コマが敵戦力を引き受ける担当となります。 1回の戦闘が終わった後、この事件コマを除去します</p>
<p>長州藩三家 老軍 ★</p>	<p>配置：盤上「1～3列」の「六行以外」に置くことができます。ただし、置いたとき下辺でコマと隣接するマスには置くことができません。 起動：この事件コマの下辺に人物コマが隣接したときに戦闘が発生します。 戦力：敵戦力は「D×3」です。 戦闘：「斬合い」で戦闘判定をします。 1回の戦闘が終わった後、この事件コマを除去します。</p>
<p>遊廓</p>	<p>配置：盤上いずれかの列の「一行以外」に置くことができます。 効果：盤上に置かれているだけです（人物コマの移動妨害になります）。 この事件コマはゲームの最後まで盤上に残ります。</p>
<p>京都見廻組 ★</p>	<p>配置：盤上「4～6列」の「一行以外」に置くことができます。ただし、置いたとき上辺でコマと隣接するマスには置くことができません。 起動：この事件コマの上辺に人物コマが隣接したときに戦闘が発生します。</p>

	戦力：敵戦力は「D×2」です。 戦闘：「斬合い」で戦闘判定をします。 1回の戦闘が終わった後、この事件コマを除去します
薩摩小銃隊 ★	配置：盤上「1～3列」の「六行以外」に置くことができます。ただし、置いたとき下辺でコマと隣接するマスには置くことができません。 起動：この事件コマの下辺に人物コマが隣接したときに戦闘が発生します。 戦力：敵戦力は「D×4」です。 戦闘：「銃砲撃」で戦闘判定をします。 1回の戦闘が終わった後、この事件コマを除去します

《参考文献》

- ・「新選組始末記」「新選組遺聞」「新選組物語」（子母澤寛、中公文庫）
- ・「燃えよ剣」（司馬遼太郎、新潮文庫）「新選組血風録」（司馬遼太郎、中公文庫）
- ・「新選組468隊士大名鑑【完全版】」（壬生狼友の会、小池書院）
- ・歴史群像シリーズ31「血誠新選組」、同シリーズ56「幕末剣心伝」、同シリーズ58「土方歳三」、同シリーズ72「新選組隊士伝」（学研）
- ・Wikipediaの歴史関連記事

《画像をお借りしたサイト》

- ・シルエットデザイン様 (<http://kage-design.com/>)  
侍、忍者、浴衣、扇
- ・PICTCAN様 (<http://www.pictcan.com/>)  
紙吹雪
- ・WebDirectors様 (<http://web-directors.net/>)  
三ツ葉葵、一文字三ツ星
- ・all-silhouettes.com様 (<http://all-silhouettes.com/>)  
侍、忍者

《製作関係者》

- ・コマデザイン、ボードデザイン …… 市民0(オー)
- ・ルールブック表紙デザイン …… 市民0(オー)
- ・印刷所様との渉外、テストプレイ …… めえめえ
- ・サークル責任者 兼 ゲームデザイナー …… M-Traum

●奥付

『土道盤～新選組亢竜録～』

- ・発行：アーバイン解放戦線  
・ホームページ：<http://www5b.biglobe.ne.jp/~traum/>
- ・発行者：M-Traum  
・メールアドレス：[traum@mvg.biglobe.ne.jp](mailto:traum@mvg.biglobe.ne.jp)
- ・発行日：2013年8月12日 初版
- ・頒布日：2013年8月12日 コミックマーケット84@夏
- ・コマ印刷、ボード印刷：株式会社萬印堂様
- ・ルールブック印刷：コミックモール様