

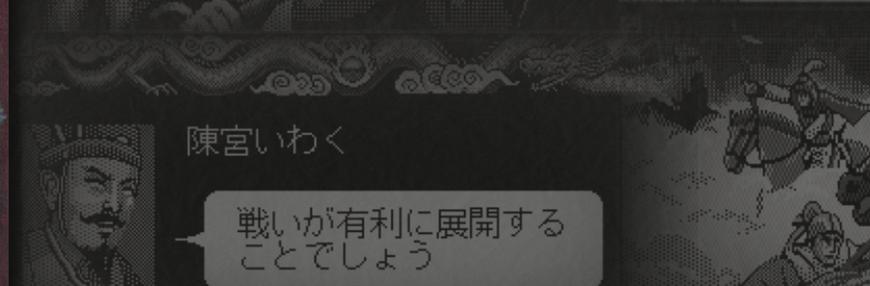


三國志 II

操作ガイド



袁術殿
同盟を結び両国の友好
並びに協力を約束せん
劉表

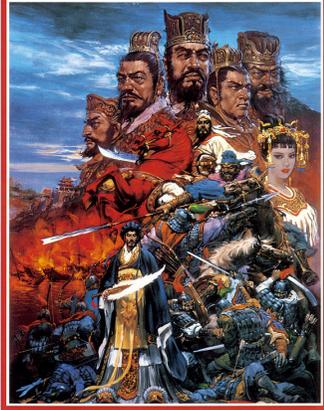


陳宮いわく

戦いが有利に展開する
ことでしょう

『三國志II』とは

三國志II



PC-8801mkII以降 5.2D(4枚組) 14,800円

KOEI

『三國志II』は、三国志の権謀術数渦巻く世界をシミュレートしています。プレイヤーは三国時代の君主の一人となって国を支配し、中国全土を統一するのが目標です。武将の数だけコマンドをできるようになり、「人材を集める」ことがさらに重要になりました。



1989年に発売されたシリーズ第2作。

登場武将は352人に増えた。新たに採用された「計略」で国と国との駆け引きを、戦争で採用された「一騎討ち」では、開戦前の一発勝負を楽しめる。まったくの創作キャラクターである新君主を作成し、IFの世界を味わうことも可能になった。



優秀な軍師ほど成功率が高い



一騎打ちが戦場の華



あちこちで人材の奪い合いがみられる

目次

はじめにお読みください 3
ユーザーサポート、基本的な操作を記載しています

プレイングマニュアル 6
プレイングマニュアルの抜粋です

はじめにお読みください

ゲームを始める前に

インストール、アンインストールの方法については、下記URL のリンク先をご覧ください。

うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、起動画面の「はじめに」からReadmeを開き、「トラブルシューティング」をご確認ください。

Steam®版ゲームインストール方法

<http://www.gamecity.ne.jp/steam/install.html>

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆ このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆ 一部の表記、画面写真が、本製品と異なる場合があります。

※ Windows は、米国Microsoft Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。

※ Steam は、Valve Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。

ユーザーサポート

「製品が動作しない」「何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった」など、本製品に関するご質問・お問い合わせは、下記WEBサポートまでお寄せください。

※お手数ですが、お問い合わせの前に、「使用許諾契約書」の内容をよくご確認ください。本製品の「使用許諾契約書」はSteamストアページより確認できます(http://store.steampowered.com/eula/521690_eula_0)。

ユーザーサポートにお問い合わせの前に

ご使用のパソコンの環境や情報を「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」にてご確認ください。
「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」は以下のURL から無料でダウンロードできます。

<http://www.gamecity.ne.jp/products/ksv/ksv.htm>

WEBサポート

<http://www.gamecity.ne.jp/support/>

※WEBサポートでは、上記ページ下段の「メールフォームへ」とお進みください。

ご注意

- 攻略法やデータなど内容に関するご質問には、お答えいたしかねます。
- 誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。あらかじめご了承くださいようお願い申し上げます。
- お買い間違いによる交換等は、一切いたしておりません。

新製品のご案内(ホームページ) <http://www.gamecity.ne.jp/>



アンケートにご協力ください

アンケートにお答えいただくと、もれなく電子マネー“GCコイン”をプレゼント！
くわしくは起動画面の「製品アンケート」より myGAMECITY ポイントサービスの詳細をご確認ください。

©2017 コーエーテックモゲームス All rights reserved.

ゲームを起動する



ゲームを起動します。

read.meファイルを起動します。
read.meファイルには、オンラインユーザー登録などについて説明があります。

本製品のオンラインユーザー登録、アンケートにはシリアル番号が必要になります。シリアル番号の入手方法は、【はじめに】で表示されるread.meファイルをご確認ください。

ゲームの始め方

- ①メニューから、「1.新しくゲームを始める」を選びます。
- ②プレイするシナリオを選びます。
- ③プレイする人数を選びます。同時にプレイできる人数はシナリオごとに異なります。0人にすると、コンピュータ同士のデモプレイを観戦できます。
- ④プレイする君主を選びます。
- ⑤君主の番号をテンキーで入力し、[Enter]を押します。君主がすべて表示されていない場合は、[0]を押すと次のページが表示されます。新君主を選ぶと、新君主の設定に移ります。
- ⑥ゲームレベルを選びます。数字が大きいほど、コンピュータが強くなります。
- ⑦他国同士の戦争をHEX戦で見るかどうかを選びます。
- ⑧ゲームモードを選びます。「史実モード」は全武将の性格が史実に沿ったものになります。「仮想モード」は史実にこだわらず設定されます。
- ⑨ゲームを始めてよいかどうか確認されます。[Y]を押すと、ゲームが始まります。[N]を押すと、どこから決め直すか選べます。

・このゲームは、すべてキーボードで操作します。マウス操作には対応していません。
・キーを入力するときは、半角、小文字で入力してください。

ゲームの操作

[Y]、[N]、[Enter]、[Esc]、テンキーの[0]～[9]、[F1]、[F2]を使用します。

◎コマンドの実行

テンキーでコマンド番号を入力し、[Enter]を押します。

◎(Y/N)の選択

Yesの場合[Y]または[0]、Noの場合[N]または[Enter]を押します。

◎新君主の名前入力

名前は三文字まで入力できます。入力前に[カタカナ・ひらがな]を押してカナ入力に切り替えます。リストから使用する文字を選んで[Enter]を押します([Esc]でひとつ前に戻ります)。



漢字を入力:一文字目の音読みを入力する

ひらがなを入力:[F1]を押すとひらがな一覧が表示される

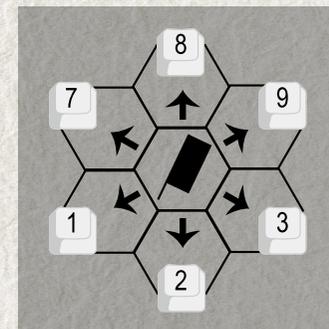
カタカナを入力:[F2]を押すとカタカナ一覧が表示される

◎戦争でのカーソル移動(戦争のみ)

テンキーの[1][2][3][7][8][9]を使用します。部隊配置を決定するときは、[Enter]を押します。

◎戦争でのコマンド実行

テンキーでコマンド番号を入力します。



メニューの操作

画面モードの切り替えやディスクの仮想的な入れ替えは、メニューから操作します。



全画面表示時は画面上部にカーソルをあわせるとメニューが表示されます

画面モード	ゲームの画面をウィンドウ表示と全画面表示で切り替えます。クリックするたびに切り替わります。[Alt]+[Enter]で切り替えることもできます。
ドライブ1・ドライブ2	本製品はWindows上に仮想環境を作り、オリジナル版の動作を忠実に再現しています。そのため、「ディスク入れ替え」が必要になることがあります。プレイ中、「第2ドライブにセーブディスクをセットしてください」などと表示されたら、「ドライブ2」をクリックして、メニューから該当のディスクを選んでください。
設定	ゲームの環境設定を行います。テンキーのない機種をご使用の場合、テンキーの代用とするキーを設定できます。
終了	ゲームを終了します。セーブはされません。 ※必ず各タイトルごとの終了コマンドを実行してから選んでください。

※ディスク入れ替えを要求されたとき以外は、「ドライブ1」「ドライブ2」のコマンドを操作しないでください。ゲームが進行不能になることがあります。

テンキーがない機種の操作

本製品ではコマンドの実行やカーソル移動のために、テンキーを使用します。

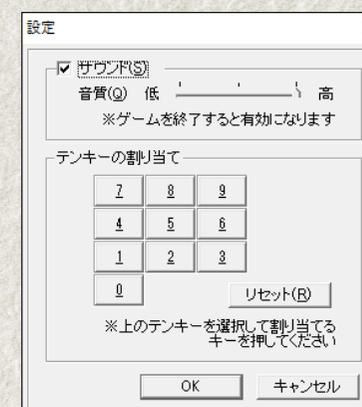
ノートパソコンなど、テンキーのない機種をご使用の場合は、[Num Lock]を押して文字キーの一部をテンキーとして使うか、メニューの「設定」でテンキーの代わりにするキーを設定します。

設定は以下に行います。

- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「テンキーの割り当て」で設定する数字をクリックします。
- ③その数字に割り当てるキーをキーボードで押します。
- ④[OK]をクリックすると、割り当てを確定します。

たとえば「1」をクリックして、[M]を押すと、ゲーム中は[M]を押したとき[1]を押したことになります。

※[Y][N]はゲーム中で使用するキーなので、割り当てないようにご注意ください。



BGM・効果音の再生をやめるには

BGMや効果音は、鳴らさないように設定できます。

- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「サウンド」のチェックボックスをクリックし、チェックを外します。
- ③[OK]をクリックします。
- ④ゲームを終了し、再起動します。

※ゲームを再起動すると設定が有効になります。



1 ゲームの概要

1 「三国志II」とは

「三国志」の物語にそって、シナリオが6つ用意されています。シナリオによって選べる君主や、ゲーム開始時の勢力範囲など設定が異なっています。プレイヤーは数人の君主の中から、自分がなりたいキャラクターを選びます。君主として内政に励み、自国を富ませ、民の忠誠度を上げ、また外交によって他国の信用も獲得しなければなりません。一方で、軍師を任命し、武将を集め、軍を組織して、隣接国と戦争をします。時には同盟を利用し、計略をしかけます。領土を増やしては太守に統治させ、次々と国を取っていきます。他国の君主たちをすべて倒して中国全土41か国を統一するのが最終目標です。

前作「三国志」とシナリオやコマンドが異なるのはもちろんですが、最大の違いは、「三国志」が人材登用のゲームであるのに対して、「三国志II」は権謀術数を中心に据えているということです。

配下の武将がいつ寝返るかわからない、敵の君主が計略にかかってくるかどうか、物語さながらのどきどきするゲーム展開を楽しんでください。

2 ゲームの進行

「三国志II」では1年を12か月に分け、春(1~3月)夏(4~6月)秋(7~9月)冬(10~12月)の四季を設定してあります。ゲームのスタートはいずれのシナリオも1月からです。

ゲームがスタートするとMAIN画面(P.20)が表示され、毎月すべての君主と太守にターン(命令出しの機会)が回ってきます。君主または太守は、コマンドを実行できる配下の武将がいる限り命令を出すことができます。内政や外交、軍事など、全国統一に向けての準備を整えていきます。

他国の君主を退けて、自国を増やすために、戦争をします。戦争に突入すると、画面はHEX画面(P.26)に、コマンドはHEXコマンド(P.30)に替わります。ターンは守備側→援軍→攻撃側→共同軍の順で、1日に武将1人あたり1コマンドずつ実行させます。30日を過ぎて勝敗が決しないときは長期戦(P.32)となります。

勝敗が決すると戦後処理(P.33)をして、MAIN画面に戻ります。もし、戦争で負けて自分の国を失っても、君主が死なない限り、諸国を放浪し(P.25)、機を見て空白地で旗揚げすることができます。君主が死んだときは、配下の武将がいれば後継者(P.19)を選んで

1 ゲームの概要

ゲーム続行します。

この繰り返しで領土を拡げていきますが、その間にいろいろなイベント(P.40)が起こります。税金や俸禄、洪水などの災害、住民反乱、配下の離反や謀反などがあります。これらに対処しながら、勢力を広げていき、他の君主を倒し、中国全土41か国を統治すると、ゲーム終了です。

3 勝利条件

最終目標は中国全土41か国を統一支配することです。

担当する君主が死亡し、後継者候補(P.19)がないとき、ゲームオーバーとなります。

4 シナリオ

次の6つのシナリオがあり、それぞれゲーム開始年、選べる君主、勢力分布が違います。詳しくは解説編(P.53)を参照してください。

シナリオ1董卓洛陽を騒がし群星起つ 189年
 選べる君主曹操 劉備 孫堅 袁紹 袁術 馬騰 劉焉 劉表 董卓
 公孫瓚 陶謙 新君主

シナリオ2群雄割拠し盛んに覇を競う 194年
 選べる君主曹操 劉備 孫策 袁紹 袁術 馬騰 劉璋 劉表 呂布
 公孫瓚 李傕 新君主

シナリオ3劉備荊州に潜み脾肉を嘆ず 201年
 選べる君主曹操 劉備 孫權 袁紹 劉璋 馬騰 張魯 劉表 新君主

シナリオ4曹操華北を制し天下を望む 208年
 選べる君主曹操 劉備 孫權 馬騰 劉璋 金旋 韓玄 趙範 劉度 張魯
 新君主

シナリオ5天下三分し関羽荊州を守る 215年
 選べる君主曹操 劉備 孫權 孟獲 新君主

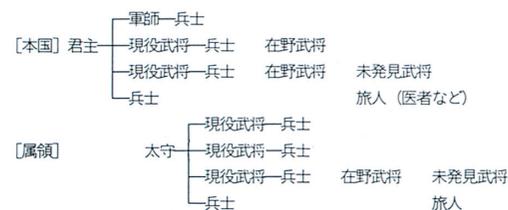
シナリオ6魏・呉・蜀鼎立し三國成る 220年
 選べる君主曹丕 劉備 孫權 孟獲 新君主



1 ゲームの概要

5 基本用語

- 国** ●国は統治形態によって次のように分けられます。
- 本国** 君主が直接治めている国で、毎月命令出しをします。
- 属領** 本国以外の領土で太守が治める国。
直轄地では毎月命令を出し、委任国では自動的に命令出しされます。
- 空白地** 誰も治める者のいない国。
ここに武将を移動すると自分の国にできます。
- 武将** ●武将は位や状態によって次のように分けられます。
- 君主** 国の統治者で、最高責任者。
プレイヤーが担当し、毎月命令出しをします。
国を捨てて放浪中の場合もあります。
死亡した場合は、配下の武将から後継者を選ばれます。
- 太守** 君主が複数の国を統治しているとき、属領を統治する武将。
君主が任命します。
毎月命令出しするか、太守に一任します。
謀反を起こすことがあります。
- 軍師** 君主の命令出しのとき、助言を与える武将。
君主が任命します。知力80以上が必要です。
- 現役武将** 君主の配下の武将。
他国に引抜かれたり、離反することがあります。
- 在野武将** 誰の配下にもなっていない武将。
登用に成功すると、現役武将になります。
- 未発見武将** まだ発見されていない武将。
搜索で発見すると、在野武将になります。
- 旅人** 諸国を移動している医者や人相見など。
武将の治療やうわさをしてくれます。配下にはなりません。



1 ゲームの概要

- 後継者** ●君主が死んだとき、後継者を選んで君主にします。
プレイヤーの担当する君主が死んだときは、配下の現役武将の中から君主を指名します。後継者がいない場合は、ゲームオーバーとなります。交戦中の国にいる配下の現役武将は、太守または将軍のみが後継者候補となります。
その他の君主が死んだときは、配下の現役武将の中から自動的に1人が選ばれます。君主が変わると、配下の武将の忠誠度も変わり、在野武将になることもあります。
太守が死んだときは、その国にいる現役武将の中から新しい太守を選びます。委任国 (P.48) では自動的に選ばれます。その国に現役武将がいないと空白地になります。
- 将軍** ●H E X戦のときは、総大将を決めます。
通常は君主・太守が自動的に将軍になり、君主・太守が参戦していなければ参戦武将の中から選ばれます。
将軍が捕らえられると、その戦争は負けです。
- 使者** ●輸送・登用・外交・計略では、使者を決めます。
使者は、途中通過する国で発見されることがあります。発見されるかどうかは、通過国の君主の敵対心、使者の知力と武力によります。発見されると、見逃されたり、書状を奪われたり、捕らえられたりします。通過国の君主の敵対心や性格によります。
目的国では、敵対心や性格、書状の内容により失敗することがあります。
通過国でも目的国でも、発見した相手が使者を捕らえようとしたとき、使者の武力が高ければ逃げてもとの国に戻ってきます。逃げられないと、配下にされるか殺されるかです。
使者は、画面では赤い馬の形で表示され、発見された時点で青色に変わります。移動速度はコマンド19機能で調整できます。

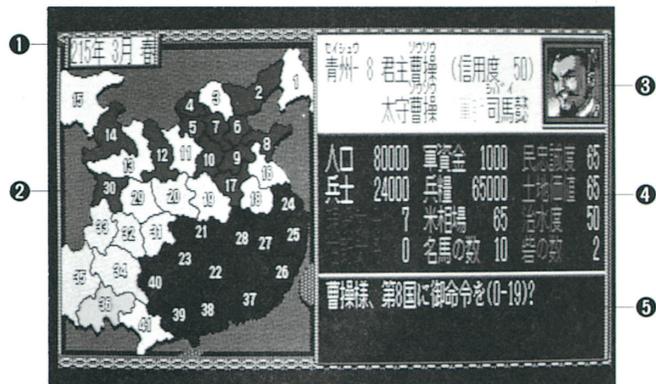


2

MAIN画面

1

画面表示



- ①年月季節……………現在の西暦年・月・季節
- ②全国マップ……………41の国が統治者ごとに塗り分けられています。
白い部分は誰の領土でもない空白地です。
- ③君主データ……………州名・国番号
君主名・太守名・軍師名
君主または太守の顔
君主の信用度
- ④国データ……………人口・武将数などの国データ，静止画
- ⑤メッセージ……………ゲーム進行上のメッセージが表示されます。

2

MAIN画面

2

国データ一覧

14の州が41か国に分かれ、州名・国番号とマップで表わされます。各国は、次のデータを持っています。コマンド8情報の他の国の様子で見ることができます。

州名	その国の属する州の名前
国番号	その国の番号。1~41
君主	国を統治する最高責任者。
太守	君主が複数の国を統治しているとき、属領を治める武将
軍師	君主の命令出しに助言を与える武将（任命した場合のみ表示）
人口	その国の住民の総数。兵士は含まない。最大3,000,000
兵士	その国にいる武将が保有する兵士の総数
現役武将	統治者（君主または太守）を含む現役武将の数
在野武将	その国にいる誰の配下にもなっていない武将の数
軍資金	国が保有する金の量。最大30,000
兵糧	国が保有する米の量。最大3,000,000
米相場	米の売買の基準値。金1で買える米の量
名馬の数	国が保有する名馬の数。最大100
民忠誠度	統治者（君主または太守）に対する住民の忠誠度。最大100
土地価値	国の発展度。最大100
治水度	国の治水度。最大100
砦の数	国にある砦の数。最大6



2 MAIN画面

3 武将データ一覧

約350人の武将が登場し、各武将は次のデータを持っています。
 コマンド8情報の武将の様子で見ることができます。
 ○印は君主のみが持つデータです。
 この他、画面には表示されませんが、性格、相性、H E X戦での機動力などのデータがあり、各々コマンド実行の効果などに関わってきます。

名前	武将の名前	
体調	コマンド実行武将選択および武将一覧のときのみ表示 良好のときは名前を白色で、負傷のときは紫色で表示	
年齢	現在の年齢	
位	君主・太守・軍師・將軍・現役武将・在野武将	
所属	仕えている君主名	
仕官	現在の君主に仕えている年数	
武器	武将が持っている武器の数。最大10,000 武装度は武器数と兵士数とで決まる。	
訓練	武将が従えている兵士の訓練度。最大100	
兵士	武将ごとに従えている兵士数。最大10,000	
忠誠度	武将の君主に対する忠誠度。最大100	
能力	知力	計略・外交・内政・戦闘・軍師としての能力。最大100
	武力	H E X戦における戦闘能力。訓練の能力。最大100
	魅力	内政・外交の能力。最大100
信用度○	君主が信義を重んじる度合。外交・登用の成否に関わる。最大100	
敵対心○	君主間の敵対心。 外交の成否・使者の処遇・戦争を仕掛けてくる頻度に関わる。最大100	
婚姻○	娘がどの君主に嫁いているか、婚姻関係の有無。 使者の処遇・戦争を仕掛けてくる頻度に関わる。1君主に娘1人がいる。	

3 MAINルール

1 ターン

毎月、各国の君主・太守ごとにターン（命令出しの機会）が回ってきます。1回のターンで、君主を含めコマンド実行のできる武将がいる限り命令を出すことができます。ただし、コマンドによっては君主または太守しか実行できないものもあります。
 負傷中の武将は紫色で表示され、コマンド実行できません。
 また、そのターンで1回コマンド実行した武将は赤字で表示され、翌月までコマンドを実行させることはできません。全員が赤か紫になったら、コマンド0待機でその月の命令出しを終了します。
 全員にコマンド実行させずにそのターンを終えることもできます。
 コマンドによっては君主または太守しか実行できないものや、本国でしか命令できないものもあります。
 なお、属領の委任国では自動的に命令出しがされます。



3 MAINルール

2 MAINコマンド一覧

MAIN画面では、通常、次のコマンドを使用します。

○=君主のみ、△=君主または太守のみ、◇=軍師のいる国のみ、□=本国のみ使用できます。

0 待機		その月の命令出しを終了する	P.42	
1 移動		武將を隣接国に移動する	P.42	
2 輸送	金・米	金・米を本国または属領に輸送する	P.42	
3 戦争		隣接する他国に攻め込む 自軍が交戦中の国に応援部隊を送る	P.42	
4 軍事	徴兵	住民から徴兵する	P.42	
	再編成	武將に兵士を割り振る		
	訓練	武將つきの兵士を訓練する		
5 人事	登用	他国の現役武將を登用する□ 自国の在野武將を登用する	P.43	
	三顧の礼△	君主・太守自らが出向いて説得する。知力の高い者に有効		
	名馬を贈る	名馬を与えて交渉する。武力の高い者に有効		
	金を贈る	金を与えて交渉する。性格により有効		
	手紙	書状で説得する。魅力が高い者に有効		
	搜索	自国から未発見武將を探して在野武將にする		
	任命○	太守・軍師を任命する		
	解任○	現役武將・軍師を解任する		
6 外交	同盟□	他の君主と同盟を結ぶ	P.44	
	共同作戦□	他の君主と共同して第三国に攻め込む約束をする		
	婚姻□	他の君主に娘を嫁がせる		
	贈物	他の君主に金を贈る		
	同盟破棄□	同盟を破棄する		
	降伏勧告□	他国に降伏を勧告し、戦わずして国を手に入れる		
7 計略□	埋伏の毒	埋伏	他国にスパイを送り込み、戦争時に寝返らせる	P.45
		確認	攻め込むことをスパイに知らせ確認する	
		撤退	登用されなかったスパイを呼び戻す	
	二虎競食	他国同士を戦わせるよう両国の敵対心を上げる		
	驅虎呑狼	他国の太守に謀反を起こさせる		
	敵中作敵	他国の武將に内通し、戦争時に寝返る約束をさせる		
	偽書疑心	他国の武將に偽書を送り、忠誠度を下げる		
8 情報	他の国の様子	他国の国データを見る	P.46	
	武將の様子	武將の顔とデータを見る		

3 MAINルール

	武將一覧1	各国の武將の忠誠・知力・武力・魅力・兵士一覧	
	武將一覧2	各国の武將の仕官・訓練・武装・武器・兵士一覧	
	属領一覧	属領の国データの一覧を見る	
	武將整列	武將一覧表示の配列順を変える	
9 開発		開発をして土地価値を上げる	P.46
10 治水		治水をして水害時の被害を小さくする	P.46
11 褒美	金	武將に金を与えて忠誠度を上げる	P.47
	名馬	武將に馬を与えて忠誠度を上げる	
	書物◇	武將に書物を与えて知力を上げる	
12 施し		民に米を与えて民忠誠度を上げる	P.47
13 商人	米を売る	商人を呼んで兵糧を売る	P.47
	米を買う	商人を呼んで兵糧を買う	
	名馬を買う	商人を呼んで名馬を買う	
	武器を買う	武器を買ってその武將の武装度を上げる	
14 徴収△	金・米	民から米・金を臨時徴収する	P.47
15 地図		その国の地形と隣接する国番号を表示する 砦をつくる (軍資金5,000以上のとき使用可能)	P.48
16 委任○		太守に基本政策・指示を与え、委任する また、委任を解除して直轄領にする	P.48
	全権委任	すべて太守に任せる	
	生産型	内政重視で税収量を増やす	
	軍事型	軍備を整え領土を増やす	
	人事型	武將の忠誠度を上げ人材を確保する	
17 放浪○		国を捨てて放浪する	P.48
	移動	隣接国に移動する	
	情報	現在いる国の様子・配下の武將の様子・一覧を見る	
	旗揚げ	空白地を自分の国にする	
	待機	その国にとどまる	
	機能	コマンド19機能に同じ	
18 特別	軍師助言◇	軍師の助言を聞く	P.49
	うわさ	旅人からうわさを聞く	
	治療	医者を呼んで負傷武將の治療をさせる	
19 機能	ウェイト	メッセージ表示時間・使者移動速度を調整する	P.49
	静止画	静止画を表示するかどうか	
	BGM	BGMを聴くかどうか	
	効果音	効果音を出すかどうか	
	セーブ	ゲームを中断して現在の状態を記録する	P.12
	終了	ゲームを終了する	P.13



4

HEX画面

1

画面表示

コマンド3戦争で他国へ攻め込んだ場合、他国から攻め込まれた場合、戦争に突入し、HEX画面に切り替わります。



①HEX地形 (P.28)

②戦場データ 月日, 風向, 州名国番号

風向は、6つの方向と無風状態があり、3日ごとに変化します。

火は風下にむかって延焼していきます。

天気は、次の4種類があります。

雨が降ると火は消えます。



■快晴

■いわし雲

■雨雲

■雨

③攻守データ 君主名, 武将数, 兵士数, 軍資金, 兵糧

④メッセージ コマンド, ゲーム進行上のメッセージなどが表示されます。

4

HEX画面

2

部隊表示と配置

武将1人とその武将の持っている兵士で1部隊とします。突撃の場合をのぞいて、1HEXに1部隊しか入れません。また、伏兵の場合は、HEX上に表示されません。



①旗 所属の色で表わします。

攻撃側は赤色、守備側は青色、援軍は水色、共同軍は紫色、応援部隊は本隊と同じ色になります。

寝返りや裏切りがあると色が変わります。

▶コマンド5工作の寝返り (P.51), 援軍・共同軍の裏切り (P.31)

②兵士数 その武将が持っている兵士数を表わします。

攻撃を受けたり、火がついているHEXに入ると、減ります。

③将軍 将軍が君主なら○印, その他の武将なら+印がつかます。

配置 部隊を配置できるHEXはそれぞれの国番号で表示されます。

まず守備側から武将を配置します。武将は10人まで配置できます。

守備側の配置が済んだら、同様に、攻撃側が部隊を配置します。武将は5人まで配置できます。

守備側で、参戦しない武将は戦闘不参加武将となり、新しく出陣させることができます。

▶操作 (P.6), コマンド5工作の出陣 (P.51)

3

一騎打ち

配置が済むと、守備側は、一騎打ちの申し込みをするかどうか決めます。一騎打ちを申し込む場合は、申し込む武将を選びます。攻撃側が受ければ、すぐに両名が進み出て戦い、勝敗分けを決めます。守備側が一騎打ちの申し込みをしなかった場合は、攻撃側が一騎打ちの申し込みをするかどうか決めます。

一騎打ちに勝つと、相手を捕らえることができ、また、自分より武力の高い武将に勝つと、武力が上がります。

一騎打ちを申し込まれて断わると、兵士数が減ります。

武将の性格によっては、勝手に一騎打ちをしてしまうこともあります。一騎打ちは戦闘開始前に1回しか行なうことができません。



4

HEX画面

4

地形

地形を表わすHEXには、次の7種類があります。
各部隊は移動の際、進入するHEXの地形に応じて機動力を消費します。各部隊の機動力は訓練度により、最大6です。



城 ……●各国1つあり、守備の拠点となります。城を取られると負けです。城に火がついて翌日消えなかった場合、金・米が減ります。

必要機動力 3
守備効果 ◎
火計効果 ×



岩 ……●各国1～6つ、地形上重要な地点にあり、守備の拠点となります。新しく作ることができます。▶コマンド15地図 (P.47)

必要機動力 3
守備効果 ○
火計効果 ×



平地 ……●移動しやすい平原です。

必要機動力 2
守備効果 —
火計効果 ○



森 ……●進入すると自動的に伏兵になり、部隊表示が消えます。伏兵中の隣接HEXに敵が進入してくると自動的に攻撃します。

必要機動力 3
守備効果 —
火計効果 ◎



低山 ……●なだらかな丘陵です。

必要機動力 3
守備効果 △
火計効果 △



高山 ……●進入できません。

必要機動力 —
守備効果 —
火計効果 △



河湖海 ……●進入できますが、かなり機動力が要ります。

必要機動力 5
守備効果 ×
火計効果 —

28

5

HEXルール

1

勝利条件

次のどれかを満たすと勝利が決定し、戦後処理に移ります。

攻撃側の勝利 ……●敵の城を占領する
敵の兵糧を0にする
敵の武將をすべて捕らえるか退却させる
敵の太守を捕らえるか殺す

守備側の勝利 ……●敵の兵糧を0にする
敵の武將をすべて捕らえるか退却させる
敵の將軍を捕らえるか殺す

2

ターン

攻め込んだ国を攻撃側、攻め込まれた国を守備側とします。守備側は援軍を、攻撃側は共同軍を、また攻守ともに応援部隊を呼ぶことができます。▶P.31
ターンは、守備側→援軍→攻撃側→共同作戦軍の順に、各軍各武將に回ってきます。
各軍のコマンド実行は將軍・太守が最初で、以降は配置順です。コマンド3待機でパスできます。

5

29



5

HEXルール

3

HEXコマンド一覧

HEX戦では、次のコマンドを使用します。
コマンド以外に伏兵 (P.50)・一騎打ち (P.27, 51) による攻撃があります。

1 移動	通常	機動力の範囲内で武将を移動する	P.50
	誘導	敵が後についてくるように移動する	
2 攻撃	通常	接している敵を攻撃する	P.50
	一斉	敵に隣接している武将全員で攻撃する	
	火計	隣接しているHEXに火をつける	
	突撃	敵のいるHEXに進入して戦う	
3 待機		何もしないで、機動力を1回復する	P.51
4 情報		味方や敵の武将データを見る	P.51
5 工作	出陣	戦闘待機武将を参戦させる	P.51
	寝返り	敵の武将を寝返らせる	
6 退却		戦場から隣接する自国または空白地へ退却する	P.52

30

5

HEXルール

4

参戦状態

武将の参戦状態には、攻守の正規軍の他に、次のような場合があります。

- 戦闘不参加** ●守備側で、配置しない武将は戦闘不参加となります。
戦闘不参加武将は、新しく参戦させることができます。ただし、戦争中の守備側の武将が10人未満の場合に限られます。
▶コマンド5工作の出陣 (P.51)
- 戦闘待機** ●戦場に来ているが、配置できない武将は、戦闘待機となります。
配置できないのは、配置ポイントに他の部隊がいたり、火があったりするときです。配置可能になれば自動的に配置されます。
- 応援部隊** ●長期戦 (P.32) になると、攻・守ともに戦場に隣接する自国領からも応援部隊を送ることができます。
▶MAINコマンド3戦争 (P.42)
- 援軍** ●守備側は、同盟 (P.44) を結んでいる国に援軍を要請できます。攻め込まれたら、すぐに援軍を要請するかどうかを決めます。要請するときは相手君主を選び、使者を選んで送ります。同盟国が応じて出兵し、援軍・使者が到着すると、自動的に配置し参戦します。同盟国が応じなかった場合は使者だけが戦場に戻ってきます。ただし、出現ポイントが空いている場合に限られます。参戦できなかった援軍・使者は待機状態になります。
援軍が到着するまでの日数は、君主の信用度と魅力によります。使者が戻ってくる前に戦争が終わると、援軍は自国に戻ります。使者は、戦争に勝っていれば戦場国に戻りますが、負けると君主のいる国か自国領に行きます。自国領が残っていないときは、同盟国の在野武将になります。
守備側が勝利すると、派遣された援軍の武将数に応じて戦利品の金・米が、自動的に分配されます。
- 共同軍** ●攻撃側は、隣接する同盟国の共同軍とともに戦うことができます。前月に共同作戦 (P.44) を結んでいて、相手国が約束どおり出兵し、共同軍が到着すると、自動的に配置し参戦します。
共同軍が到着するまでの日数は、君主の信用度と使者の魅力によります。共同軍が到着する前に戦争が終わると、共同軍は自国に戻ります。
攻撃側が勝利すると、派遣された共同軍の武将数に応じて戦利品の金・米が自動的に分配されます。

5

31



5 HEXルール

- 寝返り** ●戦場で敵部隊を寝返らせることができます。また、戦争前に計略であらかじめ寝返るよう仕掛けることができます。
▶コマンド5工作の寝返り (P.51) MAINコマンド7計略 (P.45)
- 裏切り** ●援軍と共同軍は、呼ばれた同盟国を裏切って、同盟国軍を攻撃することができます。この場合、それぞれ援軍は攻撃側に、共同軍は守備側につくことになります。

5 長期戦

30日以内で勝敗が決しない場合は、長期戦となります。いったんMAIN画面に戻り、その月の残りの国の命令出しを終えます。翌月、すべての君主の命令出しが終わると、再びHEX画面に戻って戦争を続けます。

戦争が3か月目以降続いたときも同様です。

- 応援部隊** ●君主が複数の国を持っている場合、戦争中でない自国領から、戦場国の自軍に、応援部隊を送ることができます。応援部隊を送るには、長期戦が始まるより先に、MAIN画面でのターンが回ってこなくてはなりません。MAINコマンド3戦争で戦場国に攻め込みます。参戦させる武将を決め、持っていく兵糧・軍資金を決めます。出現ポイントに配置すると、自軍本隊の次に、応援部隊にターンが回ってきます。ただし、参戦中の武将が守備側は10人未満、攻撃側は5人未満のとき、戦場国と隣接しているときに限ります。
- 同盟破棄** ●長期戦が始まる前のMAIN画面のターンで、同盟を破棄することができます。
▶コマンド6外交の同盟破棄 (P.44)
援軍・共同軍 (P.31) を呼んだ国が同盟破棄しても、派遣中の国が同盟破棄しても、援軍・共同軍は全軍退却します。戦利品の米・金は分配されません。
- 君主死亡** ●戦争開始から長期戦に突入する間に君主が死んだときは、戦争中の武将を含め後継者 (P.19) を選び、戦争を続けます。援軍・共同軍の所属君主が死んだときは、やはり後継者を選んで戦争を続けます。後継者がいなければ、援軍・共同軍は戦場から消えて、戦争終了後、所属国の在野武将になります。

5 HEXルール

6 戦後処理

戦場となった国は勝利国の領国となり、MAIN画面に戻ります。攻撃側が勝ったときは、将軍が勝ちとった国の太守になります。攻撃側が全軍退却したときは、攻撃側が捕らえた武将はもとの所属に戻ります。生き残りの兵士は、各武将と運命をともにします。勝利国は、次の順で捕らえた敵の処置などを決めます。

①武将の処置

- 配下にする** 配下の現役武将になります。
- 逃がす** 属領または隣接する空白地に行きます。逃げる国がないときは、戦場国で在野武将になります。
- 首を斬る** その武将を抹殺します。

②君主の処置

- 逃がす** 君主は属領か空白地に逃げ、その国の統治者になります。逃げる国がないときは放浪 (P.48) に出ます。
- 斬る** その君主を抹殺し、後継者 (P.19) が選ばれます。

③その他の処理

- 援軍・共同軍** 援軍・共同軍が生き残っていたときは、派遣された武将数に応じ、戦利品の米・金を自動的に分配します。ただし、裏切った場合は分配はありません。援軍が到着する前に戦争が終了すると、援軍はもとの国に戻ります。
- 使者** 使者は、勝利の場合はもとの国に戻り、敗北の場合は、君主の国か他の自国領に戻り、戻る国がないときは同盟国で在野武将となります。



3

MAINコマンド

MAIN画面で使用するコマンドは次のとおりです。
○=君主のみ、△=君主または太守のみ、◇=軍師のいる国のみ、
□=本国のみ使用できます。

MAINコマンド0 待機

その月のその国の命令出しを終わめます。
または、何もしないで1ターンをパスします。

MAINコマンド1 移動

武将を隣接国に移動します。
他の君主の国、戦争中の国には移動できません。
空白地に移動すると、移動先の国は自分の領地になります。
全員が移動すると、もとの国は空白地になります。
移動の際、軍資金と兵糧を持たせることができます。どこへ移動する
のか、誰を移動するのか、持っていく金・米の量を入力します。
君主・太守を移動するときは後任の太守を選びます。

MAINコマンド2 輸送[金・米]

金・米を自国の領地に輸送します。
途中、民忠誠度の低い自国領・空白地を通ると、輸送品を山賊に奪
われることがあります。また、他国を通ると発見されることがあり、
その国の君主の性格・敵対心によっては、輸送品を奪われ、使者が
捕らえられることがあります。戦争中の国にも輸送できますが、さ
らに敵国に奪われ捕らえられる可能性が増します。
どこへ輸送するのか、誰に輸送させるのか、輸送する量を入力しま
す。▶使者 (P.19)

MAINコマンド3 戦争

隣接する他国に戦争を仕掛けたり、自軍が交戦中の国に再度出兵し
ます。同盟国に攻め込むと、同盟関係は自動的に切れます。
攻め込む国、参戦させる武将、將軍、持っていく金・米の量を決め
ると、HEX画面に切り替わります。
君主・太守が戦争に参加するときは、後任の太守を決めます。
▶HEX画面 (P.26), HEXルール (P.29)

3

MAINコマンド

MAINコマンド4 軍事[徴兵・再編成・訓練]

- 徴兵 ●住民から徴兵し、兵士数を増やします。
住民数が50,000以下のとき、兵士数が住民数を越えるとき、全ての
武将の保有する兵士数が10,000に達しているときは徴兵できませ
ん。
徴兵の際には兵士100人につき金10・米100が必要です。
何人徴兵するか百人単位で入力します。
武将が2人以上いるときは再編成をします。
- 再編成 ●その国にいる武将の兵士を再配分します。
まず、兵士を減らしたい武将の兵士数を変えます。残りの兵士数が
表示されるので、兵士を増やしたい武将にその分を割り振ります。
兵士が残っているまま編成を終えると、その分は住民に戻ります。
- 訓練 ●その国にいるすべての兵士を訓練し、兵訓練度を上げます。
訓練する武将の武力が高いほど、効果が上がります。
訓練度が100の武将の兵士には、効果はありません。

MAINコマンド5 人事[登用・搜索・任命・解任]

- 登用 ●自国の在野武将または他国の現役武将を登用します。
どの国から登用するか、誰を登用するか、登用法、使者を決めます。
登用方法には、三顧の礼・名馬を贈る・金を贈る・手紙があります。
成否は、こちらの君主の信用度・使者の魅力、相手の忠誠度・能力・
性格によります。知力の高い相手には三顧の礼、武力の高い相手には
名馬、性格によっては金や手紙が有効です。
他国の太守の登用に成功すると、その国は自国領になります。相手
国や通過国で使者が発見されることがあります。▶使者 (P.19)
- 搜索 ●自国から武将を探します。
発見できるかどうかは、使者の知力・魅力によります。
発見した武将は、在野武将になります。
- 任命○ ●自国の現役武将の中から太守・軍師を任命します。
属領には必ず太守を置きます。
軍師は、君主以外の武将で、知力80以上が必要です。
- 解任○ ●現役武将・軍師を解任します。
解任された現役武将は、在野武将になります。
解任された軍師は現役武将になります。



3

MAINコマンド

MAINコマンド6 外交[同盟・共同作戦・婚姻・贈物・同盟破棄・降伏勧告]

使者を送ります。▶使者 (P.19)

- 同盟**□ ●他国の君主に同盟を申し入れます。
君主番号と色・君主名・敵対心・信用度の一覧が示され、同盟国は君主名が緑色で表示されます。
成否は、相手の敵対心・君主の信用度・使者の魅力等によります。
成立すると同盟国となり、敵対心が下がります。
戦争などの敵対行為を行なうと、同盟関係はなくなります。
同盟国には、戦争時に攻撃側は共同作戦を、守備側は援軍要請をすることができます。また、共同作戦・援軍を要請されたときは、応じなくても同盟はこわれません。応じなかった場合や、応じても同時に攻め込まなかった場合は、信用度が下がります。
- 共同作戦**□ ●同盟国に、共同して第三国に攻め込むよう約束をとりつけます。
約束した翌月までに作戦が実行されない場合は無効となります。
共同作戦が成立しても、約束どおり共同軍を出兵するかどうか、派遣する武将数などは、同盟国の君主に任せられます。
- 婚姻**□ ●他国の君主に娘を嫁がせます。
成否は、相手の敵対心・君主の魅力・使者の魅力等によります。
婚姻が成立すると、敵対心が下がります。
娘の数は各君主1人ずつです。
途中、使者が捕まると、娘も奪われます。
婚姻先の領国に攻め込むと、信用度が下がります。
- 贈物** ●他国の君主に金を贈ります。最大1,000
成否は、金額・使者の魅力等によります。
受け取られると、敵対心が下がります。
- 同盟破棄**□ ●同盟を破棄します。
共同作戦の約束があれば、無効になります。
- 降伏勧告**□ ●他国に降伏を勧告します。
成否は、国力の差・相手君主の性格等によります。
成功すると、戦わずしてその君主の統治国および配下を手に入れることができます。相手君主は配下になり、武将は忠誠度により、配下になるか、在野武将になるかします。
失敗すると、敵対心が上がります。

44

3

MAINコマンド

MAINコマンド7 計略[埋伏の毒・二虎競食・駆虎呑狼・敵中作敵・偽書疑心] □

どの場合も、相手国または通過国で使者が発見されることがあります。発見されると、書状を奪われ^{最大}たり捕らえられたりします。

▶使者 (P.19)

- 埋伏の毒** ●自国の武将を他国に在野武将として送り込みます。その国で登用されると、戦争時に寝返らせることができる他、その国の武将の忠誠度を下げることができます。
「埋伏・確認・撤退」があります。
送る武将は、忠誠度100が必要です。登用されたとき、相手国の本当の配下になってしまうこともあります。
「確認」は、送り込んだ武将に、攻め込む前に確認の手紙を送ります。確認をしないと、寝返る確率は通常と同じです。
「撤退」は、いったん送り込んだ武将が登用されないとき、もとの国に戻させます。
- 二虎競食** ●他国同士を戦わせるよう計ります。
成否は、こちらの君主の信用度・軍師の知力・使者の知力、相手の君主の信用度・知力・軍師の知力によります。
成功すると、両国の敵対心が上がり、戦わせるよう仕向けることができます。
互いに戦わせたい君主を選んで、それぞれに使者を送ります。
- 駆虎呑狼** ●他国の太守に謀反を起こさせるよう計ります。
成否は、こちらの使者の魅力、相手の太守の忠誠度・性格によります。
成功すると、その武将の忠誠度が下がり、機を見て謀反を起こし、その地で独立して君主になります。▶イベント謀反 (P.40)
謀反を起こさせたい国を選び、使者を送ります。
- 敵中作敵** ●他国の武将に内通して、戦争時に寝返るよう計ります。
成否は、こちらの君主の信用度・使者の魅力・軍師の知力、相手の武将の忠誠度・性格によります。
成功すると、その武将の忠誠度が下がり、さらに戦争時には確実に寝返らせることができます。
- 偽書疑心** ●他国の武将に偽手紙を送り、君主との仲を裂くよう計ります。
成否は、こちらの使者の知力・軍師の知力、相手の軍師の知力によります。
成功すると、その武将の忠誠度が下がり、離反したり他国の登用に応じたりしやすくなります。
▶イベント武将離反 (P.40)、コマンド5人事の登用 (P.43)

3

45



3

MAINコマンド

MAINコマンド 8 情報 [他国の様子・武将の様子・武将一覧・属領一覧・武将整列]

他国の様子 他国の主な国データを見ます。

武将の様子 武将の顔とデータを見ます。

武将一覧 1 各国の武将の忠誠度・知力・武力・魅力・兵士数の一覧を見ます。

武将一覧 2 各国の武将の仕官年数・訓練度・武装度・武器・兵士数の一覧を見ます。

属領一覧 属領の太守名・金・米・兵士・民忠誠度、武将数の一覧を見ます。交戦国のデータは表示されません。委任国の太守には*印が付きま。他国の君主の属領一覧は見ることはできません。

武将整列 武将の配列順を変えます。忠誠度・武力・知力・魅力・兵士数のうちどのデータを基準にするか選びます。

MAINコマンド 9 開発

開発をして土地価値を上げます。

かける金は最大100で、高いほど効果が上がります。また、実行武将の知力・魅力が高いほど効果が上がります。

土地価値が上がると、1月の金・7月の米の徴収量が増えます。

土地価値が100のときはそれ以上開発しても効果はありません。

MAINコマンド 10 治水

治水工事をして治水度を上げます。

かける金は最大100で、高いほど効果が上がります。また、実行武将の知力・魅力が高いほど効果が上がります。

治水度が上がると、台風・洪水の被害が小さくなります。

治水度が100のときはそれ以上治水しても効果はありません。

MAINコマンド 11 褒美 [金・名馬・書物]

配下の武将に、金・名馬・書物を与えて、忠誠度や知力を上げます。忠誠度が上がると離反・寝返り等しくくなります。

金 ● 武将に金を与えて、忠誠度を上げます。
与える金は最大100で、高いほど効果が上がります。
また、君主の魅力が高いほど効果が上がります。

3

MAINコマンド

名馬 ● 金100に相当し、コマンド13商人で買うことができます。君主の魅力が高いほど効果が上がります。

書物◇ ● 軍師がいなければ与えられません。書物を与えると知力が1上がります。知力の上限は、軍師の知力未満です。

MAINコマンド 12 施し

民に米を与えて民忠誠度を上げます。

民忠誠度が上がると7月の米の徴収量が増えます。

与える米は最大1.0000で、効果は施す量と人口によります。

君主の魅力、実行武将の魅力が高いほど効果が上がります。

MAINコマンド 13 商人 [米を売る・米を買う・馬を買う・武器を買う]

商人がないときは、実行できません。

米を売る ● 換金率は米相場によります。

米を買う ● 値段は米相場によります。

馬を買う ● 馬を買って、褒美 (P.47) や登用 (P.43) に使います。1頭あたり金100です。

武器を買う ● 武器を買って、武装度を上げます。武装度が上がるのは買った武将の兵だけで、兵士数と買った量によります。金1で武器100を買え、武器100で兵100の武装度が100になります。

MAINコマンド 14 徴収 [金・米]△

秋以外に金・米を臨時徴収します。1か月に1回のみ実行できます。

効果は、信用度・民忠誠度によります。

徴収をすると、信用度・民忠誠度が下がります。

MAINコマンド 15 地図 [地形・砦]

地形 その国の地形 (縮小HEX) と隣接国を見ます。コマンド回数には数えません。

砦 平地・森・低山HEXに砦を1つ作ります。金5.000が必要です。
▶ 地形 (P.28), キー操作 (P.6)



3

MAINコマンド

MAINコマンド16 委任[委任・解除・基本政策] ○

属領の太守にその国の統治を委任、または委任を解除します。
指示する国を選び、基本政策を選びます。
金・米を輸送させるかどうか、どこに送るかを指示します。
他国に攻め込ませるかどうかが、攻め込む敵国を指示をします。
委任中の太守が死亡したときは、現役武将の中から自動的に新太守が選ばれます。
基本政策には、次の4つがあります。

- 全権委任 ●すべて太守に任せます。
生産型 ●開発・施し等の内政を重視させ、徴収量を増やし、米・金を指示国に送らせます。敵国に遠い属領、知力の高い太守に適しています。
軍事型 ●軍備を重視させ、強力な部隊を作らせ、領国を増やします。敵国に隣接している属領、武力の高い太守に適しています。
人事型 ●人材登用・褒美等の人事を重視させ、優秀な人材を確保します。空白地に隣接している属領、魅力の高い太守に適しています。

MAINコマンド17 放浪[移動・情報・旗揚げ・待機・機能] ○

自ら国を捨てるか、戦争で君主が捕らえられ逃がされたのに戻る国がない場合は、放浪の旅に出ます。
本国属領とも空白地になります。
本国の現役武将は連れて行くことができますが、兵士は20%に減り、残りは住民に戻ります。軍資金・兵糧は兵士数の30%まで持って行けます。
連れて行かない武将、属領の武将はすべて在野武将になります。
戦争の結果放浪するときは、兵士は連れて行けませんが、武将は連れて行けず、兵糧・軍資金も持って行けません。逃がされた武将は、在野武将になります。
放浪中使えるコマンドは、次の5つです。

- 移動 ●隣接国に移動します。戦争中の国には移動できません。
移動先が他国の場合、その国の君主の敵対心・同盟関係・性格によっては、武力の低い武将は捕らえられることがあります。
また、移動中に黄巾賊の残党に襲われることがあります。
▶イベント黄巾賊 (P.41)
情報 ●その国の様子・武将の様子・武将一覧を見ることができます。

48

3

MAINコマンド

他国の様子・他国の武将については見るできません。

- 旗揚げ ●空白地を自分の国にします。
放浪の状態から通常の君主に戻ります。翌月から普通のコマンド実行ができます。
待機 ●その月の命令出しを終えるか、何もせず1ターンをパスします。
機能 ●MAINコマンド19機能と同じです (P.49)。

MAINコマンド18 特別[軍師助言・うわさ・治療]

コマンド回数には数えませんが、できるのは1回だけです。

- 軍師助言◇ ●軍師がいれば、助言を聞けます。
うわさ ●許子将(人相見)・司馬徽(学者)のどちらかが国内にいれば、うわさ話が聞けます。
治療 ●華蛇(医者)が国内にいれば、武将の治療をしてくれます。
負傷武将全員の体調が戻ります。

MAINコマンド19 機能[ウェイト・静止画・BGM・効果音・セーブ・終了]

コマンド回数には数えませんが、できるのは1回だけです。

- ウェイト ●メッセージ等を表示する時間・使用者の移動速度を調整します。
10段階に分かれ、数字が小さいほどスピードが速くなります。最初は5に設定されています。
使用者の移動速度は4段階に分かれ、最初は標準に設定されています。
静止画 ●コマンドを実行したときやイベントが起こったときの静止画を表示するかどうか設定します。
最初はONに設定されています。
BGM ●BGMを聴くかどうか設定します。
最初はONに設定されています。
効果音 ●効果音を出すかどうか設定します。
最初はONに設定されています。
セーブ ●ゲームを中断して現在の状態を記録します。▶セーブ (P.12)
終了 ●ゲームを終了します。▶終了 (P.13)

3

49



4 HEXコマンド

HEX画面で使用するコマンドは、次のとおりです。
▶入力のしかた (P.6)

HEXコマンド1 移動[通常移動・誘導移動]

- 通常**.....●進入可能なHEX上を、機動力に応じて、移動します。
地形ごとに必要な機動力が違います。▶地形 (P.28)
敵部隊に隣接すると、機動力が残っていても、そのHEXで止まります。
- 誘導**.....●敵が後についてくるように誘導しながら移動します。
必要機動力、敵と隣接したときは、通常移動に同じです。
成功すると敵が同方向に移動してきます。
知力が高いほど誘導に成功しやすく、また、誘導されにくくなります。
- ※伏兵.....●コマンドではありませんが、森林HEXに移動すると自動的に伏兵し、部隊表示が消えます。
伏兵しているHEXの隣接HEXに敵が進入すると、自動的に攻撃します。
効果は武力・武装度・兵士数によります。
伏兵側は被害を受けません。

HEXコマンド2 攻撃[通常・一斉・火計・突撃]

攻撃されると兵士数が減り、0になると武将が捕らえられます。
コマンド以外の攻撃に、一騎打ちがあります。

- 通常**.....●隣接している敵を攻撃します。
効果は武力・兵士数・地形によります。
- 一斉**.....●敵に隣接している武将全員で一斉に攻撃します。
効果は武力・兵士数・部隊数・地形によります。
- 火計**.....●隣接しているHEXに火をつけます。
成否は、知力・地形・天気によります。
火計をかけられた場合、さらに次のコマンドでそのHEXにとどまった場合、兵士数が減ります。
風向によって隣接HEXに飛火します。時がたつと自然鎮火し、雨が降ると鎮火します。
▶地形 (P.28)

4 HEXコマンド

- 突撃**.....●敵のいるHEXに進入して、連続して戦います。
効果は武力によります。
勝敗がつかないと、そのHEXを突き抜けて反対側のHEXに進むか、もとのHEXに押し戻されます。
城または將軍に対して突撃をし、相手の兵士数を0にすると、その時点で勝敗が決し、戦後処理 (P.33) に移ります。
- ※一騎打ち.....●コマンドではありませんが、部隊配置後、戦闘を開始する前に、一騎打ちをする場合があります。▶一騎打ち (P.27)

HEXコマンド3 待機

何もしないでそのHEXに留まります。
機動力が1回復します。

HEXコマンド4 情報

味方や敵のデータを見ます。
カーソルをテンキーで動かし、見たい武将がいるHEXに合わせ、0キーを押すと武将データが表示されます。リターンキーでもとの画面に戻ります。コマンド回数には数えませんが、敵については1回につき金10が必要です。伏兵中の敵については見ることはできません。

HEXコマンド5 工作[寝返り・出陣]

- 出陣**.....●戦闘不参加武将を、新しく参戦させます。
出陣させる武将を選び、配置します。戦争に参加している武将が10人未満のときに限ります。
▶戦闘不参加武将 (P.31)
- 寝返り**.....●敵の武将を兵士ごと寝返らせませす。
実行できるのは將軍だけで、コマンド回数に数えます。
敵中作敵の武将の場合、埋伏の毒で確認ができていない場合は、必ず成功します。
他の敵武将には軍資金が必要で(最大100)、相手の忠誠度が低いほど成功しやすくなります。また、相手の性格にもよります。



4

HEXコマンド

HEXコマンド6 退却

部隊ごとに、隣接する自国または空白地に退却します。
 退却中に捕らえられることがあり、成否は武力・機動力・訓練度・隣接敵数によります。捕まった武将は戦争終了後、処理されます。
 君主・太守將軍が退却すると全軍退却となって、負けになり、戦後処理に移ります。(P.33)

地図

