

由Dirk Henn创作的适合 3-5人的游戏

SHOGUN

将 軍

游戏手册



游戏配件

- 游戏面板——两面各不相同，分别标有“太阳”和“月亮”符号。每面都有日本中部地图，但两面的5个地区分布不同。每面的每个地区都有9个国。

每面都有8个国的边界为亮线并且绘有标记。这些国在三人游戏时不使用。



标志游戏面板两面的符号

- 53张国牌——每个国都有1或2张牌，决定因素是该卡是否需要在游戏面板的两面使用。

“太阳”和“月亮”符号表示，该国用于游戏面板的哪一面。



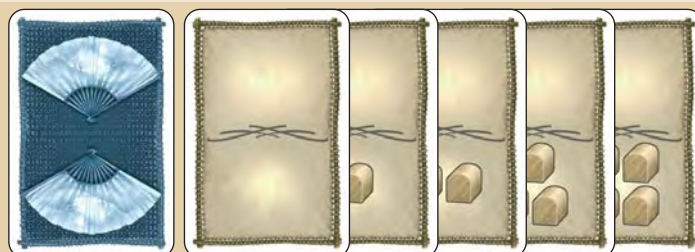
背面

适用于游戏
面板“太阳”
面

适用于游戏
面板“月亮”
面

适用于游戏
面板的两面

- 25张宝箱牌——每个游戏者5张一套。同一套的牌下半部标有4个宝箱，上半部为空。



一套宝箱牌的背面和正面

- 5张特殊牌——为其拥有者带来特殊优势。



特殊牌的背面和正面

- 10张行动牌——用来表示执行行动的顺序。



行动牌的背面和正面

- 12张事件牌——上半部描绘了一个会影响特定行动的事件。下半部表示在冬季回合中游戏者的稻米消耗量。



事件牌的背面和正面

- 5张大名牌——表示游戏者的行动顺序。（上排中：上杉谦信，右：毛利元就，下排左：德川家康，中：武田信玄，右：羽柴秀吉）



大名牌的背面和正面



- 5张游戏者图板——有两面，各不相同。正面（土地）在分配起始国的时候使用。反面在游戏进程中计划自己行动时使用。



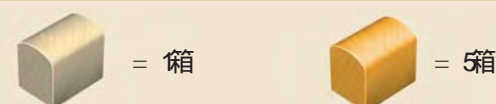
- 310个彩色方块——组成军队，5种游戏者颜色每种62个。



- 20个绿色方块——农民军（中立）



- 55个宝箱——是游戏里的金钱，35个浅色宝箱，每个用作1单位财宝，20个橙色宝箱，每个用作5单位。



- 5个胜利分数标志物——在游戏面板的胜利分数条上表示出游戏者的胜利分数。



- 5个稻米标志物——在游戏面板的粮食条上表示出游戏者的粮食资源。



- 80个建筑物牌片——28个城堡，26个神社和26个能剧舞台。它们可以被放进国里，并带给拥有者胜利分数。



城堡

神社

能剧舞台

不满标志物

- 42不满标志物——用来表示某个国内农民的不满程度。

- 1个三件套骰塔——用来进行战斗。

- 1个分类盒——用来摆放建筑物牌片、不满标志物和财宝箱。

- 1张概览板——印有起始配置、单轮概览和事件卡的解释。

- 1本游戏手册

骰塔由3部分组成：漏斗、硬板制成的塔体和接盘，每次游戏之前需要把它们组合起来。



骰塔的接盘和漏斗——与图示不同——由透明塑料制成，以便所有游戏者都能更清楚地看到战斗结果。由于技术原因，此图示中骰塔的塑料部分显示为黑色。

游戏目标

游戏者扮演16世纪日本的军阀，要力保自己势力的统治地位，并成为最成功的大名，从而在游戏结束时获得将军之位。

为此你不只需要控制尽量多的国，还要提高自己领地的实力。

这可以通过修建城堡、神社和舞台来实现。

在日本的5个地区里，拥有某种建筑物最多的人可以获得珍贵的奖励分数。

游戏准备

游戏中的国

游戏者首先决定，他们想要用游戏面板的哪一面——太阳还是月亮——进行游戏，并把对应面向上放置。挑出不需要的国牌（只使用牌上有本面符号的国牌）。

如果游戏者只有 3 人，将有 8 张国牌不能使用，并被移出游戏。游戏面板上对应的国标有符号，并且边界为亮线。



这些国在游戏中不能进入，也就是说游戏者不能把军队移入这些国中。



...用于游戏面板“太阳”一面



...用于游戏面板“月亮”一面



...用于游戏面板的两面

三人游戏时，在游戏面板的两面（太阳/月亮）上，不使用如下国：（地名的汉字写法参见13页表）

Izumo
Iwami
Sanuki
Tosa



Echigo
Mutsu
Kazusa
Awa-Boso



Iwami
Aki
Mutsu
Shimotsuke

Iyo
Tosa
Hitachi
Shimosa

每个游戏者的配件

每个游戏者获得他所选颜色的图板、他的军队（对应颜色的62个方块）、他的大名牌、1套宝箱牌（0-4箱）以及下列起始资金：

3人游戏时每人获得18箱财宝，
4人游戏时每人获得15箱财宝，
5人游戏时每人获得12箱财宝。

军队和宝箱要一直公开摆放。

不需要的游戏配件（游戏者不足5人时）放回包装盒里。



1张大名牌和5张宝箱牌



18个宝箱（3人游戏时）



62个军队

分配起始国

将国牌洗成一堆，扣放在一旁。亮出最上面的两张牌。

在游戏者图板的正面，大名肖像旁边的土地上有9个地点，每个上面都标有数字。根据游戏者人数的不同，游戏者要在这些地点中的7到9个里放进军队，其数量等于该地点上印出的数字。放在同一地点的军队组成一个军团。

这些起始军队按如下方式分放：

每人轮流——从最年长的游戏者开始——从公开摆放的两张国牌中选择一张或者从扣放的国牌堆上抓最上面一张牌，然后从他的游戏者图板上拿出任意一个军团放进游戏面板上相应的国里。

每个游戏者把自己选择的国牌拿在手上。剩余的军队组成每个人的私人资源堆。

谨记：如果你不确定选哪个国比较好，你可以把“分配起始国”的章节扔在一边，根据预设的起始国来进行游戏。预设配置位于概览板的最后。



起始军队配置的9个地点。

这些地点只在三人游戏使用。

这些地点只在三人或者四人游戏使用。

如果有一张公开摆放的牌被选走，要翻出一张新的来补充。

这个过程一直持续下去，直到每个游戏者都把自己的所有军团放在游戏面板上为止。

剩余的国牌（仍然不属于任何游戏者）放在游戏面板附近。游戏者可以在游戏进程中获得它们。

在起始国分配完成之后，所有游戏者将自己的游戏者图板翻转到背面，以便看到上面的行动区域。

谨记：如果一个游戏者在挑选国牌时，两张公开的牌跟他上次挑选时完全一样，他可以把这两张牌扣放到牌堆底下，然后再从上面翻出两张新牌。

游戏者图板的背面有10个行动区域、1个竞价区域以及一个所有国的总览



胜利分数标志物和稻米标志物

游戏者的胜利分数标志物要放在胜利分数条上“0”的位置，稻米标志物放在粮食条底端。

胜利分数条

粮食条

胜利分数标志物

稻米标志物



骰塔

然后对骰塔进行初始填充。

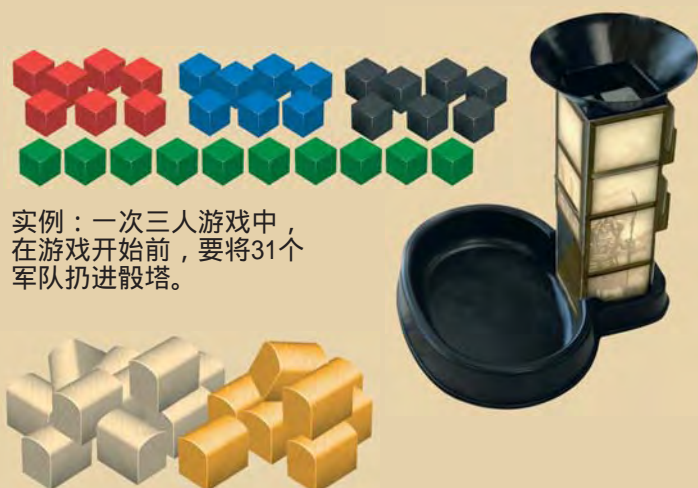
将每人7个军队以及10个农民军一起扔进骰塔。

掉出来的军队回到各自的资源堆里。

农民军组成一个公共资源堆。

财宝箱

宝箱的作用是为各种行动支付资金。未分配给游戏者的宝箱放在附近作为公共资源堆。



实例：一次三人游戏中，在游戏开始前，要将31个军队扔进骰塔。

事件牌

将事件牌洗成一堆，扣放。

然后翻出最顶上的4张事件牌，公开放置在游戏面板附近。

在随后的3轮中，每轮都有一个事件对所有游戏者生效。

在第4轮（冬季）时，剩余的一张事件牌上所显示的稻米数量就是这个冬季每个游戏者所损失的稻米数量。



实例：4张事件牌——随机抽取——公开放置。

行动牌和特殊牌放在附近。



5张特殊牌



10张行动牌

游戏进程

游戏进行2年，总共分成8轮：
在3轮（春、夏和秋）之后有
一个计分的插入轮（冬）。
然后是另外4轮。

春、夏和秋

这三轮按同样的步骤进行：

- 翻出行动牌
- 翻出特殊牌
- 计划自己的行动并出价
- 发生事件
- 确定游戏者顺序
- 执行行动

翻出行动牌

行动组成了游戏者最根本的游戏行为。
所有 10个行动都被绘制在了游戏者图板上。
每个游戏者每轮可以在他的领地里执行每种行动各一次。

行动进行的顺序，每轮都要重新指定。
为此要将10张行动牌扣放洗好。其中5张顺序公开放在
游戏面板下边框的1到5号格里。
随后将剩余的5张牌扣放在旁边（6到10号格）。

谨记：这种放置形式表示出什么时候将会进行哪种行动，先
是第1号，然后是第2号，以此类推。前五张牌所有人都可以
看到，因此也可以在思考自己行动时将其考虑进去。
后五个行动只有随着游戏进行才会一张一张地揭开。



10张行动牌的摆放实例

翻出特殊牌

将特殊牌洗好，并顺序公开放在游戏面板上对应的空格里。
稍后游戏者们可以购买它们，而它们也有两个意义。
其一，一张牌所在的格确定了它的拥有者在游戏者行动
顺序中的位置。其二，牌上显示出游戏者得到它们之
后，在当前轮中可以获得哪些好处：



+1 宝箱

游戏者在“征收税金”行动中多获得1个宝箱。



+1 稻米

游戏者在“征收稻米”行动中多获得一单位稻米。

6 军队

游戏者在“招募5支军队”行动中获得6支军队。

进攻时+1军队

游戏者在“战斗/移动 A和B”行动中作为进攻方时，每次（从私人资源堆里）向骰塔里额外多投1支军队。

防守时+1军队

游戏者在“战斗/移动 A和B”行动中作为防守方时，每次（从私人资源堆里）向骰塔里额外多投1支军队。

谨记：如果一个行动同时受到事件牌和特殊牌影响，那么先应用事件牌，然后再考虑特殊牌的效果。

实例：阿尔内在摄津收税。摄津交给他7箱财宝。然而当前的事件将税金收入限制在了最多5箱。由于阿尔内本轮有特殊牌“+1宝箱”，所以他得多收一箱，于是总数为6箱。



计划自己的行动并出价

游戏者们同时、秘密地决定要在自己的哪个国中执行十个行动中的哪一个。

每人找出一张适当的国牌，并将其扣放在自己图板上希望进行的行动区域上。

可进行的行动如下：

修建城堡

游戏者向公共资源堆中支付3箱财宝，然后把一个城堡放进选定的国中。

修建神社

游戏者支付2箱财宝，然后放置一个神社。

修建能剧舞台

游戏者支付1箱财宝，然后放置一个能剧舞台。

一个建筑物，无论是城堡、神社还是能剧舞台，都只能放置在一个未被占据的建筑位置上。每个国有1到3个此类建筑空间。

在一个国中，同样的建筑不能有多。



实例：游戏者在安芸建造了一座神社。然后安芸还有建造一个建筑物的空间。

这里还能建造一个能剧舞台或者一个城堡。



征收稻米

游戏者获得稻米，其数量等于选定国中给出的数字。该游戏者的稻米标志物在粮食条上前进相应的数量。

征收税金

游戏者从公共资源堆里获得财宝箱，其数量等于国中给出的数字。

当一个游戏者在某国中征收稻米或税金时，可能会导致暴动。

（详见11页的战斗规则部分。）

每张国牌上都写有可征收的稻米和税金数量。



如果没有导致暴动，或者暴动被成功镇压，那么就要在该国放置一个不满标志物。

招募 5支军队

游戏者支付 3箱财宝，然后从自己的资源堆里拿出 5支军队放进选定的国中。

招募 3支军队

游戏者支付 2箱财宝，然后拿出 3支军队放进选定的国中。

招募 1支军队 / 移动军队

游戏者首先支付 1箱财宝，然后拿出 1支军队放进选定的国里。

不仅如此，此后游戏者还允许从该国出发，将军队移动到一个相邻的己方国。

(不允许战斗！)

军队移动的一般规则：

可以将任意数量的军队移动到相邻国，但是必须至少有 1支军队留在原地。

一个国可以维持任意数量的军队。

互相通过水路（虚线）连接的国，视作相邻。

战斗/移动 -A-

从选定的国出发，将军队移动到相邻的国。如果该相邻国不属于己方（中立或属于其他游戏者），则发生战斗（详见11页战斗规则部分）。

此时也必须至少有1支军队留在出兵国内。

战斗/移动 -B-

内容同 -A-。

如果一个游戏者不想在领地里执行某个行动，他可以用一张宝箱牌来覆盖该行动区域。

在这种情况下，该宝箱牌上的宝箱无作用。

为游戏者行动顺序出价

每个游戏者必须为游戏者行动顺序包括其上的特殊牌秘密出价。

他将一张自己尚未使用的宝箱牌或国牌扣放在自己图板的竞价区域里。

此时每个人图板上的11个区域必须尽可能地各被1张牌盖住。一个区域不允许放置多于一张牌。



行动：
招募5支
军队



行动：
招募3支
军队



行动：
招募1支
军队/移动
军队



实例：军队可以（通过水路）直接从志摩行进到伊豆——当然也可以反向移动。



行动：
战斗/
移动 A



行动：
战斗/
移动 B

实例：德尔克想在本轮收税。他的一个国——摄津允许他收取 7箱财宝。他决定在摄津收税，因此将他的国牌“摄津”扣放在他游戏者图板的“征收税金”行动区域上面。

这同时也表示，他本轮不能在摄津进行其他行动了，因为它的牌已经放在了图板上。



■ 发生事件

公开放置的事件牌（根据轮数不同，分别有2、3或4张）要被重洗，并从中抽取一张。
这张牌要被放到游戏面板的事件区域里。它表示本轮生效的事件。该事件影响到本轮的某些行动，对所有游戏者有效。

剩余的事件牌公开放在游戏面板旁边。



（事件牌的详细解释在概览板上。）

■ 确定游戏者顺序

游戏者们现在把自己的出价（竞价区域上的牌）翻开，并将上面所印的价格支付给银行。用国牌覆盖竞价区的人不用付钱。

根据出价的高低（从最高出价开始），游戏者确定自己在游戏者行动顺序区的位置（区域1到5），并用自己的大名牌交换那里的特殊牌。
剩余的特殊牌本轮中将被放在一边。

使用国牌作为出价的玩家，其行动位置在使用无宝箱的宝箱牌的游戏者之前。

再后面是没有使用任何牌作为出价的人（只有在他没有足够的国牌时才会出现）。

如果有多人用同样的牌出价，则将他们的大名牌洗混，然后一张张翻开。游戏者们按此顺序确定位置。

大名牌在游戏面板上的位置，表示一个人在游戏者行动顺序中的位置。
未被占据的区域（3或4人游戏时）无需考虑。

谨记：使用国牌作为出价的优点在于，一方面你不用花钱，一方面却又能比只出“0”个宝箱的人先行动。但缺点是，现在所有游戏者都知道，你本轮不能在哪个国中做任何事情。



实例：如果一个游戏者成为本轮的起始游戏者，那么他拿到1号区里的特殊牌。



三人游戏的实例：本轮游戏者行动顺序为红——蓝——黑。

■ 执行行动

行动将按游戏面板边框上放置的行动牌所示顺序进行。

所有游戏者都完成一个行动之后才会进入下一个行动，游戏者的轮转顺序由游戏者行动顺序区决定。

一个游戏者只要能执行该行动，就必须执行。
如果一个游戏者不能执行某个行动或某个行动的一部分，那么本轮该游戏者在该行动时不能做任何事情。

随后需要将下一张扣放的行动牌翻开。

当所有10张行动牌都执行完之后，一轮结束。每人拿回自己的大名牌，同时归还特殊牌。刚结束一轮的事件牌被移出游戏。
行动牌要重新洗好，然后下一轮开始。

谨记：轮到你的时候，再把盖在行动区上的国牌翻开。

游戏者图板的国牌在第10个行动之后要被拿回到手上。
例外：一个国可能会被占领，对应的牌就要马上交出去。



当所有游戏者都执行完一个行动后，对应的行动牌要放在一边，并把下一张扣放的牌翻开。

谨记：在秋季轮之后，大名牌在冬季轮中一直留在原先游戏者行动顺序区的位置上，直到冬季轮结束。

秋季轮结束之后，立即进入冬季轮。

冬季轮

本轮中游戏者要为所有国供给稻米，否则会引发暴动。

此外还有一次计分。

• 为国供给稻米

首先所有游戏者的稻米资源遭受损失。剩下的第四张事件牌上显示了每个游戏者要减少多少单位稻米。粮食条上的稻米标志物要后退对应的格数。

现在所有游戏者都必须为自己的每个国供给 1单位稻米。如果一个游戏者不能为每个国供给，他的领地内就会发生一处或多处暴动（详见11页战斗规则）。

• 暴动

游戏面板上的供给表显示出暴动国的数量和强度。（也参见旁边的表格）

该游戏者将自己的所有国牌（不包括宝箱牌！）扣放，他左侧相邻的游戏者从中抽出对应“暴动国数量”张数的牌。

于是此处发生暴动（详见11页战斗规则）。

如果一个游戏者遭遇多处暴动，由他自己决定处理的顺序。

• 计分

现在游戏者们因为自己的国、建筑物以及在一个地区中某种建筑物最多而获得胜利分数：

每个己方国1 胜利分数 (SP.)

每个建筑物1 SP.

一个地区里城堡最多*3 SP.

一个地区里神社最多*2 SP.

一个地区里能剧舞台最多*1 SP.

* 持平时相关游戏者各获得对应的胜利分数减1SP。

游戏者每获得一个胜利分数，他就将他的胜利分数标志物在胜利分数条上前进1格。

在最初的4轮结束之后，翻出 4张新的事件牌，所有游戏者的稻米标志物放回到“0”，所有的不满标志物从国内移走。

然后再进行4轮（春、夏、秋、冬），游戏随第二次即最后一次冬季计分而结束。



实例：这个冬天每个游戏者受到 3单位稻米损失。

谨记：如果在冬季有多个游戏者遭遇暴动，则按照秋季轮的游戏者行动顺序来执行。

未供给国数量	暴动国数量	投进骰塔的额外农民军数量
1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3

3-4	2	2
-----	---	---

实例：德尔克拥有9个国，但在这个冬季轮只有 6单位稻米可用。于是他有 3个未供给国（表中左列）。因此他有两个国发生暴动（中列）。德尔克左侧的邻居从他那里随机抽取 2张国牌。

这两个国都发生暴动。一个国中每有一个不满标志物，就有一支农民军，此外在当前状况下还有 2个农民军（表中右列）连同德尔克对应国里的军队一起扔进骰塔里。



战斗规则

骰塔简介

所有战斗都需要借助骰塔进行。

一个游戏者将所有参战军队（进攻方和防守方的彩色方块）拿在手里，并把它们同接盘里的所有方块一起投进塔里。

此时一方面会有方块留在塔里，另一方面，一些原先在塔里的方块会掉出来。从而造成随机的结果。

重要的是不要有意把骰塔清空（游戏结束后再这样做！）。如果游戏过程中有方块意外掉出来，就把它留在接盘里。在下次战斗时它们要被重新扔进塔里。



何时开战？

下述情况下发生战斗：

- 游戏者对游戏者——一个游戏者的军队移动进入另一个游戏者的国，也就是说，一个已经有其他游戏者军队的国。
- 游戏者对中立国——一个游戏者的军队移动进入一个没有军队的国（这样的国不属于任何人，因此是中立的）。
- 农民反抗一个游戏者【暴动】。
游戏者一个国中的暴动可能有两个原因：
 - 征收稻米 税金——一个游戏者在一个国中征收稻米或税金，而该国已经有至少 1个不满标志物；
 - 在冬天供给不足——一个游戏者在冬天无法为他所有的国供给稻米。



参与战斗

游戏者对游戏者或者中立国

进攻方的所有移入该国的军队都一定要参战。

防守方在战争发生国的所有军队都参战。

如果该国是中立国，则从公共资源堆拿出 1个农民军一起扔进骰塔。

此外每次战斗时还要把接盘里的所有军队扔进塔里。

农民反抗一个游戏者【暴动】

游戏者此时是防守方，并投入相应国的所有军队。

谨记：要进攻一个国，游戏者在出兵国必须至少有两支军队：一支放进目标国，另一支留在本国。

注意：

农民军永远不会被放进一个国里！

当农民赢得一次战斗/暴动时，多余的农民军从骰塔接盘里回到公共资源堆里。

此时从公共资源堆中拿取的农民军数量等于暴动之前该国的不满标志物数量。

冬季暴动

这种暴动发生在冬季轮，根据游戏面板上的供给表增加额外数量的农民军。

此时也要把骰塔接盘里的所有军队投进去。

执行结果或后果

执行战斗结果前，要分别计算掉出骰塔的攻防双方军队数。

军队数量多的一方获胜。

此时不考虑非参战方的军队，它们留在骰塔接盘里。

游戏者对游戏者或中立国

防守国中如果没有不满标志物，那么骰塔接盘里的所有农民军算作防守方。

（在计算损失时这些农民率先被移走，剩余的农民放回公共资源堆。）

接盘里军队少的一方战败。他的军队从接盘里回到对应的资源堆里。

另一方虽然获胜，但仍然损失等同于战败方军队数量的军队，将它们放回资源堆。

胜利方把剩余的军队放进交战国。他获得或者保留该国牌。

如果战斗以平局结束，骰塔接盘里的双方的所有军队都回到资源堆。交战国里所有的建筑物、军队和不满标志物都被移走。国牌回到公共资源堆。

农民反抗一个游戏者【暴动】

如果农民获胜或者平手的话，所有参战军队都要被从骰塔接盘拿出，放回到公共资源堆里。所有建筑物和不满标志物都从该国移走。该国牌回到公共资源堆里。

如果游戏者获胜，他将自己剩余的军队从骰塔接盘放回该国内。



实例：德尔克在三河收税。然而那里已经有了2个不满标志物。于是发生暴动。德尔克把他在三河的4支军队、2支农民军以及骰塔托盘里的所有军队一起投进塔里。如果他赢得此次战斗，他保有该国，并再加上一个不满标志物。



实例：阿尔内在冬天缺少2单位稻米。甲斐国被随机选中，发生暴动。总共有3支农民军参战（表上显示2支，加上国内1个不满标志物的一支）。

1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3



谨记：如果防守方获胜，但只有农民军掉进接盘，此种情况算作战平。



实例：蓝色游戏者将4支军队从信浓移进上野，该国属于黄色游戏者。于是发生战斗。所有进攻方军队（4 X 蓝色）和所有防守方军队（3 X 黄色）一起被扔进骰塔里。

结果掉出3支蓝色军队，一支黄色军队和一支绿色（农民）军队。

由于上野此时没有不满标志物，所以农民军为防守方——黄色游戏者作战。

然而蓝色仍然获胜（3:2）。黄色和绿色军队以及2支蓝色军队回到各自的资源堆。剩余的蓝色“胜利之师”放进上野国。蓝色游戏者从黄色游戏者那里拿到上野的国牌。



谨记：如果一个国的占有者发生变化，对应的国牌也立即易手，即便该牌仍然放在游戏者图板上。

游戏结束

第二个冬季轮之后，同时也就是进行完第二次计分之后，游戏结束。胜利分数最多的游戏者获得胜利。

平时拥有财宝箱多的游戏者获胜。

游戏概览

游戏准备

- 1. 分类摆放国牌（按游戏面板/3人游戏）
- 2. 分配组件：每个游戏者获得：
 - 游戏者图板，大名牌和62个军队
 - 财宝箱：3人游戏时18个
4人游戏时15个
5人游戏时12个
 - 1套宝箱牌（0到4箱财宝）
- 3a. 根据选择来分配国
 - 3人游戏时9个国并有军队占据
 - 4人游戏时8个国
 - 5人游戏时7个国，或者
- 3b. 根据预设来分配国（见下）
- 4. 填充骰塔：每个游戏者7个军队以及10个农民军（掉出来的方块回到资源堆里）。
- 5. 抓4张事件牌

一轮概览

- 1. 春季
 - 翻出行动牌
 - 翻出特殊牌
 - 计划自己的行动并出价
 - 发生事件
 - 确定游戏者顺序
 - 执行行动
- 2. 夏季——同春季
- 3. 秋季——同春季
- 4. 冬季
 - 粮食损失以及可能出现的暴动
 - 获得胜利分数
 - 移走不满标志物
 - 抓4张新的事件牌
 - 将稻米标志物放回0
- 5. 一年结束，第二年后游戏结束

预设的起始国

本起始配置适用于游戏面板太阳一面。我们建议初学者使用游戏面板的这一面，并使用本起始预设。

表格中每一格左侧都是国的名称，右侧是该国内放置的军队数量。

每个人仍然获得对应的国牌。（请注意游戏面板上的符号！）

游戏者A		游戏者B		游戏者C	
国	军队数	国	军队数	国	军队数
Suruga骏河	5	Yamato大和	5	Bizen备前	5
Mino美浓	4	Echizen越前	4	Omi近江	4
Tamba丹波	4	Shimotsuke下野	4	Hida飞禅	4
Musashi武藏	3	Shimosa下总	3	Etchu越中	3
Harima播磨	3	Ise伊势	3	Hoki伯耆	3
Izu伊豆	2	Hitachi常陆	2	Bitchu备中	2
Owari尾张	2	Awa-Shikoku阿波	2	Bingo备后	2
Sagami相模	2	Kaga加贺	2	Settsu摄津	2
Tajima但马	2	Kii纪伊	2	Shinano信浓	2

3人游戏的起始配置

游戏者A		游戏者B		游戏者C		游戏者D	
国	军队数	国	军队数	国	军队数	国	军队数
Yamato大和	5	Kozuke上野	5	Mimasaka美作	5	Kai甲斐	5
AwaShikoku阿波	4	Hida飞禅	4	Wakasa若狭	4	Musashi武藏	4
Kaga加贺	4	Ise伊势	4	Awa-Boso安房	4	Mino美浓	4
Omi近江	3	Echizen越前	3	Harima播磨	3	Mikawa三河	3
Tamba丹波	3	Shinano信浓	3	Bitchu备中	3	Bingo备后	3
Kii纪伊	2	Etchu越中	2	Hoki伯耆	2	Aki安芸	2
Settsu摄津	2	Shimotsuke下野	2	Tajima但马	2	Totomi远江	2
Noto能登	2	Shima志摩	2	Kazusa上总	2	Sagami相模	2

4人游戏

游戏者A		游戏者B		游戏者C		游戏者D		游戏者E	
国	军队数	国	军队数	国	军队数	国	军队数	国	军队数
Sagami相模	5	Shimotsuke下野	5	Mino美浓	5	Hoki伯耆	5	Yamato大和	5
Mimasaka美作	4	Echizen越前	4	Hida飞禅	4	Shinano信浓	4	Kaga加贺	4
Harima播磨	4	Tamba丹波	4	Iyo伊予	4	Bingo备后	4	Kii纪伊	4
Kazusa上总	3	Shimosa下总	3	Owari尾张	3	Echigo越后	3	Shima志摩	3
Izu伊豆	3	Kozuke上野	3	Totomi远江	3	Aki安芸	3	Omi近江	3
Awa-Boso安房	2	Hitachi常陆	2	Mikawa三河	2	Izumo出云	2	Ise伊势	2
Bizen备前	2	Wakasa若狭	2	Tosa土佐	2	Etchu越中	2	Noto能登	2

5人游戏



事件牌有两个功用。
其上半部显示，在当前轮中某个特定行动会受到什么影响。
其下半部表示，在冬季时每个游戏者所承受的稻米损失。

每年开始时将所有4张事件牌翻出，游戏者可以据此来确定自己的行动方针。
他们并不是手足无措地任这些事件摆布。

当然游戏者的行动也不只受到事件影响，特殊牌对行动也有作用。

因此这些修正的执行顺序就变得很重要。
规则是：首先考虑事件，然后是特殊牌的效果。

实例：游戏者获得6支军队。



修建一个能剧舞台时，从该国移走1个不满标志物。

冬季稻米损失：5单位



修建一个能剧舞台时，从该国移走1个不满标志物。

冬季稻米损失：7单位



进攻一个中立国时，将两支农民军扔进骰塔。

冬季稻米损失：3单位



当一个有城堡的国受到攻击时，防守方从他的资源堆里获得一支额外的军队，战斗时一起投进骰塔。

冬季稻米损失：2单位



当一个有城堡的国受到攻击时，防守方从他的资源堆里得一支额外的军队，战斗时一起投进骰塔。

冬季稻米损失：6单位



建有神社的国本轮不能被攻击。

冬季稻米损失：3单位



“征收税金”行动时至多获得5箱，即便该国原本的收入更多。

冬季稻米损失：0单位



“征收税金”行动时至少获得6箱，即便该国原本的收入更少。

冬季稻米损失：2单位



建有神社的国本轮不能被攻击。

冬季稻米损失：4单位



“征收稻米”行动时至少获得4单位，即便该国原本的收入更少。

冬季稻米损失：3单位



“征收稻米”行动时至多获得3单位，即便该国原本的收入更多。

冬季稻米损失：4单位



“招募5支或3支军队”行动时只能分别获得3支或2支军队。

冬季稻米损失：1单位