非対称の陣営戦 × 潜伏と巡察の読み合い × カード戦闘

維新前夜

洛中暗闘 ルール

2〜4人 | 60分 | 12歳〜

サポートページ

説明書のPDF、エラッタとよくある質問、お知らせ、ブラウザで遊べるデジタル体験版をまとめています。

https://ishin-zenya.pages.dev/

1 ゲームの目的

プレイヤーは**倒幕志士側**と**新選組側**に分かれて戦います。ゲームは全5ターンで、1ターンは昼と夜からなります。

倒幕志士側

夜ごと本人と志士のチップを裏向きで施設に置き、潜伏と会合で気運を高める。

気運12に達したら勝ち
（昼でも夜でも、その時点で）

新選組側

配置を読んで巡察先を選び、潜む人物を戦闘で負傷させて気運を抑える。

5ターン守り切れば勝ち
（最後の夜の集計後に気運12未満）

完全制圧：どちらの陣営も、一夜で相手の人物4人をそろって負傷させたら、その場で勝ちです。

❷ 内容物

カード 人物8・固有10・共用30(16種)			48枚
盤面(布)	1枚	中立チップ 岩倉・西郷	2個
人物チップ 倒幕志士	4個	人物チップ 新選組	4個
志士チップ 基本	8個	志士チップ 追加	6個
隊士チップ	4個	気運・ターンチップ	各1個
プレイサマリー・説明書			各1部

❸ 盤面

❶ ターン(壱〜伍)
❷ 気運(0〜12)
❸ 施設(6か所)
❹ チップ置き場(岩・西は中立)

盤面の外:山札・捨て札・予備(まだ獲得していない追加チップ)。

隣接:施設の間の紅白の印 ▌ でつながった施設どうし(輪の順はサマリー②の図)。**池田屋と寺田屋は隣接しません。**

4 陣営と人物

人数にかかわらず両陣営とも人物4人を使います。2人なら各4人物、4人なら各2人物、3人なら1人の側が4人物・2人の側が2人物ずつ担当します。

倒幕志士側 潜伏と会合で気運を高める

	桂小五郎 攻撃力2	共用カードを1枚引く代わりに、気運+1。
	坂本龍馬 攻撃力4	今夜、龍馬を含む会合が成功したら、会合ボーナス+2。
	中岡慎太郎 攻撃力3	使い切りの志士チップ1個をチップ置き場に置く。
	久坂玄瑞 攻撃力4	味方に負傷中の人物がいれば使える。今夜の攻撃力+2。

新選組側 巡察と戦闘で企てを阻む

	近藤勇 攻撃力6	夜、最初に巡察先を選び、そこのチップをすぐ公開する。
	土方歳三 攻撃力4	使い切りの隊士チップ1個をチップ置き場に置く。
	沖田総司 攻撃力6	今夜、戦闘に参加したら攻撃力+4。ただし負傷する。
	永倉新八 攻撃力5	夜のチップ公開後、隣接する施設へ移動できる。

中立チップ 人物カードのない要人。倒幕志士側が置く

	岩倉具視 攻撃力0	毎晩、**表向き**で必ず置く。会合にいれば会合ボーナス+1。
	西郷隆盛 攻撃力0	3ターン目から毎晩、**裏向き**で必ず置く。会合にいれば会合ボーナス+2。

能力は要点です。詳しくは人物カードの文に従います。中立チップは戦闘を起こさず、負傷せず、潜伏の成功・失敗にも数えません。会合の人数には数えます。

倒幕志士側のチップ(人物・志士・中立)は裏が同じで、裏向きに置くと見分けがつきません。

5 準備

1. 盤面を広げ、ターンチップを「壱」、気運チップを「0」に置く。
2. 陣営と担当する人物を決める。人物カードを表・縦向きで手元に置き、その人物の固有カード（カード名の横に人物名）を手札にする。
3. 倒幕志士側は人物チップ4・志士チップ8を手元に、中立チップ2を盤面の岩・西に置く。新選組側は人物チップ4を手元に置く。
4. 追加の志士チップ6・隊士チップ4を盤面の外に置く（予備）。
5. 共用カード30枚を混ぜて山札にする。共用カードは配らない。
6. 1ターン目の昼、倒幕志士側から始める。

6 カードの見方

共用カード《懐柔》

1. ジャンル（下の表）
2. カード名。固有カードは横に対応する人物
3. 使う時：☀昼／☾夜（戦闘時）
4. 攻撃力の増減
5. 陣営で分かれる効果は、自分の陣営の欄を使う
6. 帯の色
   - 倒幕志士
   - 新選組
   - 昼の共用
   - 夜の共用

即時 書かれた時期に使い、その場で処理する

設置 施設にカードやチップを置き、効果を続ける

戦闘 戦闘に裏向きで出し、その戦闘に効く

干渉 公開・無効・移動・負傷などを起こす

7 昼の決まり

サマリー①

縦向き
通常

横向き
能力を使った

裏向き
負傷中

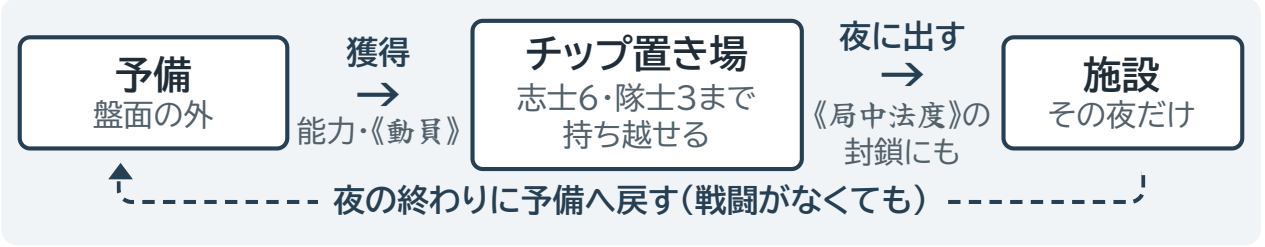
- **共用カード**は陣営の**共有手札**です。誰が引いても陣営全員のもので、中身は相手に隠し、枚数は見せます。手札の上限はありません。
- **固有カード**は対応する人物だけが使え、共有手札に含めません。
- 山札が尽きたら、捨て札を混ぜて新しい山札にします。

8 夜の決まり

サマリー②

- 1つの施設に何個チップを置いても、何人で巡察してもかまいません。
- 負傷中の人物も、夜はふつうにチップを置き、巡察します。
- 永倉が移動した元の施設では、永倉はいなかったものとします。ほかの新選組の人物がいなければ、そこの倒幕志士は潜伏成功です。

追加のチップ（使い切り）



基本の志士8個は使い切りではなく、毎晩すべて置きます。

封鎖

- 封鎖された施設には、今夜チップを置けず、巡察も移動もできません。
- 新選組側の《懐柔》・《内通》と《局中法度》を合わせて1ターン3か所まで（同じ施設は1か所）。《禁門の変》が置かれた施設は封鎖できません。
- 夜の終わりに、封鎖のカードと倒幕志士側の《内通》は捨て札へ。倒幕志士側の《懐柔》は盤面に残します。

9 戦闘の決まり

サマリー③

- 公開後の追加・取り下げはできません。使わなかったカードは後の施設の戦闘に使えますが、1枚を複数の施設には使えません。
- 夜のカードは、効果の条件を満たす戦闘でだけ出せます（池田屋以外の戦闘に《池田屋事件》は出せない）。
- 勝敗の後、勝ったとき・負けたときの効果を処理します。《ピストル》は勝敗にかかわらず効き、「負傷しない」は「負傷させる」より優先します。
- 負傷した人物のチップも、全施設の戦闘が終わるまで施設に残します。

カードの処理

《三段突き》 相手がその戦闘で出したカードを、《見切り》や《逃げの小五郎》も含めてすべて無効にして場に置き、今夜の集計後に持ち主の手札へ戻します（その夜は使えない）。昼に置かれたカードには影響しません。

《見切り》 対象は相手の《見切り》以外の共用カード1枚。双方が出したら同時に選びます。無効にしたカードは捨て札へ。

ブラフ
昼のカード（共用・固有）は、どの戦闘にも裏向きで出せます。公開しても効果はなく、どの効果の対象にもならず、その戦闘が終わったらすぐ手札に戻します。

10 負傷

- 横向きの人物が戦闘に負けると負傷し、人物カードを裏返します。カードの効果でも負傷します。
- 能力を使って戦闘に参加した沖田総司は、勝敗にかかわらず負傷します。その夜の完全制圧の判定でも負傷として数えます。
- 負傷中の人物は翌日の昼を休み、昼が終わったら回復します（カードを表へ）。

戦闘例：池田屋 どちらも昼に能力を使っていた

《見切り》で《池田屋事件》が無効になり、8対11で新選組の勝ち。横向きの中岡は負傷し、池田屋は潜伏失敗。能力を使って戦った沖田も負傷します。

11 気運と会合

サマリー④

- 潜伏の成功・失敗は、施設にいる倒幕志士の人物1人ずつ数えます。中立チップは数えません。
- 夜の増減は全施設分をまとめて1回だけ気運に加え、0未満なら0にしてから勝利を判定します。
- 会合が無効になった施設では、会合ボーナスを得ません。

計算例：寺田屋の会合 上の戦闘例と同じ夜（3ターン目以降）

寺田屋 巡察なし → 潜伏成功

池田屋 負け

近江屋 離脱

潜伏	成功2人（龍馬・久坂）－失敗1人（中岡）	+1
会合	会合成功+1、西郷+2、龍馬の能力+2	+5
この夜の気運		+6

⑫ カードの裁定

《懐柔》倒幕志士側 志士チップ1個ずつの攻撃力が上がるのではなく、置かれた枚数を倒幕志士側の攻撃力の合計に加えます。その施設が封鎖されても盤面に残ります。

《枡屋の武器蔵》倒幕志士側 離脱した桂も、引く枚数に数えます。

《明保野亭事件》使えないのは共用カードだけで、固有カードは使えます。

《翠紅館会議》倒幕志士側 龍馬の能力の+2とも重ねて加えます。

《挟撃》戦闘を終えた施設の人物チップも、隣接施設の人物として数えます。

《薩長同盟》夜、すべてのチップを公開した後、永倉が移動する前に使います(戦闘で出すカードではない)。封鎖された施設へは動かせません。

《虎徹》数えるのは、その施設の相手の人物チップと志士チップ(追加分を含む)。岩倉・西郷は数えません。

⑬ 用語集

会合 同じ施設に要人が3人以上いること。潜伏成功なら会合成功。

完全制圧 一夜で相手の人物4人をそろって負傷させること。その場で勝ち。

気運 倒幕の進み具合(0〜12)。12に達したら倒幕志士側の勝ち。

共有手札 陣営全員で持つ共用カード。中身は隠し、枚数は見せる。

巡察 新選組の人物が、夜に訪れる施設を1つ選ぶこと。

潜伏成功・失敗 施設ごとに判定。戦闘に負ければ失敗、ほかは成功。

使い切り 追加の志士・隊士。盤面に出したら夜の終わりに予備へ。

封鎖 今夜の配置・巡察・移動を禁じる。1ターン3か所まで。

負傷 人物カードを裏返す。翌日の昼を休み、昼の終わりに回復。

要人 会合の人数に数える、倒幕志士の人物と岩倉・西郷。

横向き 昼に能力を使った印。その夜の戦闘に負けると負傷。

隣接 施設の輪で隣り合うこと。池田屋と寺田屋は隣接しない。