

維新前夜・洛中暗闘

プレイサマリー

倒幕志士の勝利

気運 **12** 以上
昼夜を問わず、
到達した時点で即勝利

新選組の勝利

気運 **12** 未満
全5ターン終了後に
判定

完全制圧

その場で勝利
一夜で相手4人全員を
同時に負傷させる

昼の行動順:倒幕志士の昼行動をすべて終えてから、新選組の昼行動へ進む。

1 昼の行動

1. 能力発動を選択



能力を使う
→
横向きにする



横向きの状態で夜に敗北すると負傷する。

2. 共用カードを引く

倒幕志士:能力発動に関わらず人物分引く。

新選組:能力を使わない人物の数だけ引く。

桂が能力を使った場合は、カードを引く代わりに気運+1。

3. 「昼」のカードを使用できる

負傷中の人物は昼行動をすべてスキップし、
固有カードを使用できない。

昼が終わったら回復し、カードを表に戻す。
夜は通常どおり行動できる。



1. 倒幕志士がチップを置く

本人4個・志士8個をすべて裏向きで置く。

岩倉は表向きで每晚、西郷は裏向きで3ターン目から每晚、必ず置く。
チップ置き場の志士も追加で置ける。

2. 新選組が巡察先を決める

各人物が1施設を選ぶ。同じ施設でもよい。

チップ置き場の隊士もここで追加できる。

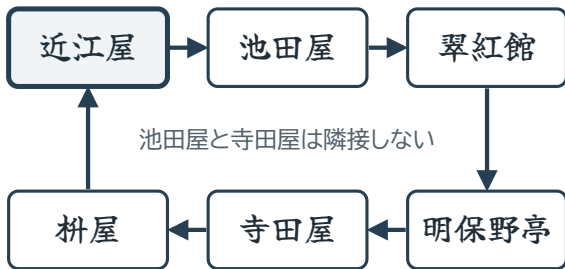
3. 全てのチップを表向きにする

巡察されなかった施設のチップも公開する。

4. 移動効果进行处理する

《薩長同盟》→ 永倉の能力の順に処理する。

施設の隣接と戦闘の順番



矢印でつながった施設が隣接。戦闘は近江屋から矢印の順。



1. 近江屋から時計回りに1施設ずつ戦闘

両陣営の名前付き人物がいる施設のみで発生。

双方が使うカードを裏向きで出す(0枚も可)。

昼のカードもブラフで出せる(効果なし、戦闘後に手札へ)。

固有カードは対応人物がいる施設でのみ使える。

2. その施設のカードを同時公開する

双方が選んで同時に公開。

3. カードを処理し、攻撃力を計算

《三段突き》→《見切り》→ その他の順に処理。

人物・チップの攻撃力を陣営ごとに合計し、能力・カードで増減。

チップの攻撃力: 志士1 / 隊士2 / 岩倉・西郷0

4. 勝敗・負傷を確認し、次の施設へ

同値は新選組が勝利。勝敗時の効果进行处理。

昼に能力を使った人物は、負けると負傷し、カードを裏返す。

次の施設でも、カード選びから繰り返す。

使ったカード

- 共用カードは捨て札へ。山札が尽きたら捨て札を混ぜる。
- 固有カードは除外(「何度でも使用できる」ものは手元へ)。
- 《三段突き》で無効にされたカードは、今夜の集計後に手札へ。



移動後に新選組の人物がいらない、または倒幕志士が勝つ → 潜伏成功

 新選組が戦闘に勝つ → 潜伏失敗

$$\begin{aligned} \text{増減} &= \{\text{成功人数} - \text{失敗人数}\} \\ &+ \text{会合ボーナス} + \text{カード効果の増減} \end{aligned}$$

同施設に「名前付きの志士・中立人物」が3人以上集まると会合になる。

倒幕志士の人物と岩倉・西郷をカウントする。
 その施設が潜伏成功なら、次のボーナスを得る。

会合成功 +1

能力発動龍馬
を含む
+2

岩倉を含む
+1

西郷を含む
+2

上記の計算結果を気運に反映する。気運は0未満にならない。

夜の終わり

- ・ 横向きの人物カードを縦向きに戻す。
- ・ 盤面に出した追加の志士・隊士は予備へ戻す(使い切り)。
- ・ ターンチップを進めて次の昼へ(5ターン目の夜で終了)。