

KOEI

SHVC-XL



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



スーパーファミコン®
八陣軍略書

はじめに

中国文学の最高峰とうたわれる『三国志』。この壮大な物語をもとにして作られたパソコンゲーム「三国志」を世に送り出したのは、1985年のことでした。以後、ファミコンにも移植され、幅広い層のファンの皆さまに楽しんでいただいております。内政や外交をして国を豊かにし、戦争をして領土を拡大し、中国の統一支配をめざす——物語さながらの雰囲気味わえるこのゲームは、シミュレーションゲームの最高峰として、皆さまからの数々の絶賛をいただいたのです。

しかし一方で、さらなるグレードアップへの期待と、熱意ある意見・要望も寄せられつづけ、私たちはうれしい悲鳴をあげることになったのです。いわく、登場武将数を増やしてほしい、原作の武将像に近づけてほしい、HEX戦を強化してほしい…。

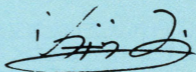
これらのご期待にこたえるものとして新たに生まれたのが、「三国志II」です。「三国志」にくらべ、シナリオ・武将・コマンドが充実し、HEX戦も強化され、特に、新たに一騎打ちが取り入れられたほか、援軍だけでなく共同作戦等も可能になりました。それだけではありません。「三国志II」の最大の特徴は、計略です。原作の権謀術数が渦巻く世界をできるかぎりシミュレートしたつもりです。

そして今、この「三国志II」を、すでに定評をいただいたファミコンだけでなく、話題のスーパーファミコンで楽しんでいただくことができるようになりました。ファミコン版にくらべてグラフィックや音楽に工夫がこ

らされている点に、ぜひご注目いただきたいと思います。
メインマップでは各々の領地が色分けされ、武将の顔や
数々の静止画も臨場感にあふれる等、パソコン版にも負
けない仕上がりです。アニメーションで表現された一騎
打ちの場面などでは、思わず手に汗を握ることでしょう。

どうぞ「スーパー三國志II」の世界にタイムスリップ
して、計略や戦略の面白さ、そしてスーパーファミコン
版ならではの臨場感を存分に味わってください。

シブサワ・コウ

A stylized handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, overlapping strokes that form a recognizable name.

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらす等、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ゲームカセットに、故障内容を書き添えて、下記の当社あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

なお、サウンドウェア(CD)の交換はご容赦願います。

1. 製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換します。
2. お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします。
3. お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通常の封筒・小荷物等に現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223 横浜市港北区箕輪町 1-23-3

株式会社 光栄

SFC『スーパー三國志II』ユーザーサポート係

●目 次●

「スーパー三國志II」とは・6

I. 「スーパー三國志II」の世界へ・7

操作方法とゲームの始め方, 終わり方について説明します。

II. 風雲急を告げる・15

ゲームの内容について説明します。

III. 天下統一への野望・19

ゲームの進め方について説明します。

IV. 時局急転!・22

ゲーム中に起こるイベントについて説明します。

V. 乱世を知る・25

国や武将がもつデータについて説明します。

VI. 戦争のとき来たり!・32

戦争について説明します。

VII. 英雄, 戦略す・40

MAIN・HEXコマンドについて説明します。

VIII. シナリオ別・三國志英雄豪傑伝・52

『三國志』の物語のシナリオ別ダイジェストです。

付. シナリオ別君主一覧・72

付. MAINコマンド, HEXコマンド一覧・75

索引・78

「スーパー三國志II」とは

「スーパー三國志II」は、中国四大奇書の一つ『三国志』の世界を題材にしたシミュレーションゲームです。プレイヤーは、『三国志』の好きな君主になり代わり、君主として様々な政策を施していきます。まず、内政に励んで自国を豊かにすることが必要でしょう。商人との取引等も重要です。また一方では、文武に秀でた多くの武将を集め、兵を雇い訓練し、軍を組織して、他国に戦争をしかけます。戦争に勝つためには、他国の情報をしっかりと把握しなければなりません。時には外交をして同盟を結び、戦争のときに共同作戦をしましょう。また、計略をしかけて他国を陥れます。こうして内外を充実させながら、次々に領土を増やし、配下の太守に統治させていきます。他国の君主たちをすべて倒して、最終的に中国全土41カ国を統一するのが、「スーパー三國志II」の目標です。

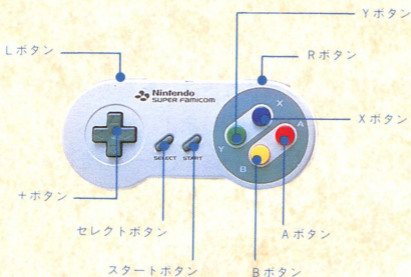
前作「三國志」には、優秀な人材を数多く集め思いどおりに操っていく、人材登用の面白さがありました。「スーパー三國志II」には、その面白さだけでなく、外交や策略を駆使する権謀術数の面白さがあります。配下の武将がいつ寝返るかわからない、敵の君主が計略にかかってくるかどうか——物語さながらのスリリングなゲーム展開を存分に楽しんでください。

1. 「スーパー三國志II」の世界へ

◆コントローラーの使い方

コントローラーは①・②のどちらを使ってもプレイできます。2人以上でプレイする場合も、人数に関係なく、どちらのコントローラーも使えます。

各種のコマンドの選択では、おもに+ボタン、決定ではAボタン、キャンセルではBボタンを押します。その他のボタンについては、各項目を参照してください。



【MAINコマンドを選ぶとき】

画面の上部に【移動】【軍事】等のコマンド欄があります。+ボタンの←→で赤表示を動かし、任意の欄を選択してください。左端または右端に◀、▶印が表示されているときは、その方向に別のコマンドがあります。次にAボタンを押すと欄の下にウィンドウが開き、サブコマンドが表示されますので、+ボタンの↑↓で選択してAボタンで決定します。サブコマンドを選ぶ前にBボタンを押すと、そのコマンドの選択はキャンセルされます。また、+ボタンの↑↓を押すと、赤表示が、自動的にそ

のボタンに割り当てられたコマンドの場所に移ります。
コマンドの割り当ては変更が可能です（13ページ）。

【武将を選ぶとき】

コマンドを実行させる武将を選ぶとき等の操作です。
コマンドを選ぶと、画面の左側に武将の名前のリスト、
右側に【下一步】【知力】【終了】等が表示されます。武
将の選択は+ボタンの↑↓で行い、【下一步】【知力】【終
了】欄との切り替えは←→で行います。

まず、+ボタンの↑↓で、▶を実行させたい武将に合わ
せ、Aボタンで決定します。複数の武将を選ぶときは、
選ばれた武将の番号の上に*がつきます。選択し終わっ
たら、画面上の【終了】を選んでAボタンで決定します。
一度選んだ武将を取り消すときは、▶をその武将に合わ
せて、もう一度Aボタンを押します。

画面上に表示しきれない武将は、【下一步】を選んでAボ
タンを押すと表示されます。

※ ソート機能

武将のデータを基準にして武将を並べ替えることができ
ます。武将のリストが表示されている画面で、【知力】を
選びます。このとき、+ボタンの→を押すと、欄は【武
力】【魅力】【兵士数】【忠誠度】の順に切り替わります。
並べ替える基準とするデータを選び、Aボタンを押すと、
左側のリストは、そのデータ数値の大きい順に武将が並
び替わります。ただし、君主は常にトップに表示されま
す。太守も、実行させるコマンドによってはトップに表
示されることがあります。Aボタンを押す前にBボタン
を押すと、ソート機能はキャンセルされます。

【国を選ぶとき】

外交や戦争で相手国を指定するとき等の操作です。
マップ画面上で、+ボタンで矢印を動かして選びます。
選択できる国には国番号が表示されます。Bボタンを押すと、コマンドがキャンセルされます。Aボタンを押して選択を決定します。外交での国選択画面では、君主名とともに、敵対心（上段）・信用度（下段）の数値が表示されます。また、Xボタン・Yボタンで、マップの下に表示する君主名を切り替えることができます。

【(Y/N)?】

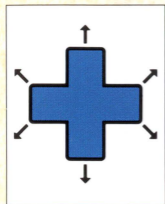
コマンドを実行するときに「よろしいですか(Y/N)?」などと表示されます。Y (Yes) のときは+ボタンの←を、N (No) のときは+ボタンの→を押します。

【数字を入力するとき】

金や兵士数等を入力するときの操作です。
入力可能な範囲が「○-○」と表示されます。+ボタンの←→で▲を好きな桁けたに合わせ、↑↓で数字を上下させて、Aボタンで決定します。

▲が一番左にある状態で←を押すと、そのとき入力できる最大値になります。このとき、もう一度←を押すと0もどに戻ります。

【HEX画面で（戦争時）、移動・攻撃する方向を決定するとき】



HEX画面で(戦争時)、各部隊を移動させたり、攻撃させたりする方向を決定するときの操作です。

+ボタンで矢印を出して方向を決め、Aボタンを押すと移動・攻撃等が実行されます。

* +ボタンの↑か↓を押すと矢印はそれぞれ上・下向きになります。

* ←か→を押すと最初はそれぞれ左上、右上を向きますが、続けて押すと左下→左上→左下（←の場合）と、交互に向きが変わります。

* 矢印が上向きするとき、→を押すと右上向き、←で左上向きになります。下向きときは、→を押すと右下向き、←で左下向きになります。

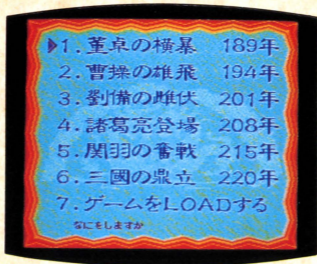
また、移動の際、2 HEX以上移動するときは、最初に出した矢印の向きがそのまま残ります。同方向に移動するときは、続けてAボタンを押してください。他方向に移動するときは、決め直してください。途中で移動を終了するときは、Bボタンを押してください。

◆ゲームをセットする

①ROMカセットをスロットに差し込み、本体の電源を入れます。

②オープニング画面が始まります。好きなところで、スタートボタンを押してください。

③次のようなメニュー画面が表示されます。



◆新しくゲームを始める

- ①メニュー画面で、プレイしたいシナリオを選びます。
- ②プレイ人数を決めます。0を入力するとデモプレイを見ることができます。デモプレイを終えるときは、リセットボタンを押してください。
- ③マップが表示されます。好きな君主の国に矢印を合わせ、Aボタンで決定します。画面下にそれぞれの国を統治する君主の名と、その国の色が表示されます。Bボタンを押すと残りの君主候補が表示されます。選択されている武将名は緑色で示されます。このとき、空白地（誰も治めていない国）を選ぶと、「新君主」を選ぶことになり、新君主設定（次項）に移ります。
- ④ゲームレベルを選びます。数が大きいほど難しくなります。
- ⑤他国同士の戦争（HEX画面）を見るかどうかを決めます。ゲーム中に変更できます（13ページ）。
- ⑥最後の確認です。Yを選ぶと、MAIN画面に移り、ゲームを開始します。やり直したいときはNを選び、設定し直したい項目を選びます。

◆新君主設定

新君主とは、もともとの『三国志』の物語に登場しない、架空の君主です。プレイヤーが自分で名前・年齢・性別等を決め、知力・武力・魅力を設定できます。これらは次の順で設定します。

- ①ぶしょうめい：ひらがな7文字まで入力できます。「^かく」や「^ろ」も1字分に数えます。＋ボタンで▶を移動し、Aボタンで1文字ずつ選びます。「◀」で後ろから

1文字ずつ取り消し、Bボタンで全文字取り消しです。
選択したら「E」に▶を合わせてAボタンで決定します。

②たんじょうび：誕生月・日・年齢ねんれいの順に入力します。

③せいべつ：男性か女性かを入力します。

④のうりよく：知力・武力・魅力みりよくの3つの能力を設定します。年齢と性別によって決められた基本値にボーナスポイント50を割り振ります。+ボタンの←→で増やしたい能力を選び、↑↓で上下させて、その数値を決めます。そのとき、Aボタンを押すとその能力が最大値になり、Bボタンを押すと基本値もとに戻ります。最大値はそれぞれ100です。

⑤はいか：配下の武将をつけるかどうかを決定します。つける場合は、年齢と性別を決めます。名前はコンピュータが決めます。

これらを設定するとゲームが開始します。

◆ゲームをやめる（セーブと終了）

①セーブ

MAIN画面で、セレクトボタンを押して、「4. SAVE」を選んでください。ゲーム内容は2つセーブできます。同じ番号に新しくセーブすると、以前にセーブしたゲーム内容はなくなりますので注意してください。

②終了

セーブ後、終了するかどうかを聞いてきます。終了したいときはYを、したくないときはNを選んでください。終了したときのみ、「こんごのなりゆきをみまもりですか（Y/N）？」と聞いてきます。Yを選ぶと、プレイヤーが担当していた君主をコンピュータが担当し、ゲームを

続行します。Nを選ぶとクレジット画面が表示されますので、リセットボタンを押しながら電源を切ってください。

◆ゲームを再開（ロード）する

メニュー画面で「7. ゲームをロードする」を選びます。

◆表示時間の調節、HEX画面の表示変更

ウェイト：MAIN画面でセレクトボタンを押して、「1. ウェイト」を選んでください。メッセージ等を表示する時間・使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。

HEX：他国同士の戦争をHEX画面で表示するかどうかを決め直すことができます。MAIN画面でセレクトボタンを押して「2. HEX」を選んでください。

SAVE：「ゲームをやめる」（12ページ）を見てください。

◆MAINコマンド表示順番・選択法の変更

MAINコマンドが並ぶ順番を変更したり、コマンドを+ボタンの↑↓ボタンに割り当てることができます。

MAIN画面でセレクトボタンを押して「コマンドじゅんばん」を選び、2を選んでください。

上下に2つのブロックが表示されます。これは、上段が変更前、下段がこれから変更するコマンドの表示順を表しています。矢印を動かしてコマンドを2つ選ぶ（Aボタンを押す、Bボタンでキャンセル）と、その2つの位置が入れ替わります。

また、「up」「down」の隣となりに表示されているコマンドは、それぞれ、そのコマンドが+ボタンの↑と↓に割り当てられていることを表します。割り当てるコマンドを変更する場合は、まず「up」または「down」の隣のコマンドを選んで赤表示させたあと、その上の欄らんからコマンドを1つ選びます。

変更が終了したら、Bボタンを押してください。

変更した順番もどをもとに戻したいときは、「コマンドじゅんばん」を選んだ後、1を選んでください。

II. 風雲急を告げる

◆ゲームの遊び方

通常はMAIN画面が表示されており、内政や外交を行います。戦争が起こるとHEX画面に切り替わり、戦争を行います。その間に税収や俸禄、洪水等の災害、住民反乱、配下の離反や謀叛等いろいろなイベントが起こります。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カ国の統治をめざします。

【MAIN画面】

画面には、自国の担当する国のデータと各種のコマンドが表示されています。

プレイヤーには、毎月1回、ターン（命令を出す機会）が回ってきます。プレイヤーは、君主や太守や配下の武将にコマンドを実行させ、内政や外交、軍事等を行って、全国統一に向けての準備を整えていきます。一方で戦争をし、領土を増やしていきます。複数の国を持つようになったら、君主以外の国を統治させる太守を武将の中から任命します。その場合は、それぞれの国にターンが回り、コマンド実行できます。

【マップ画面】

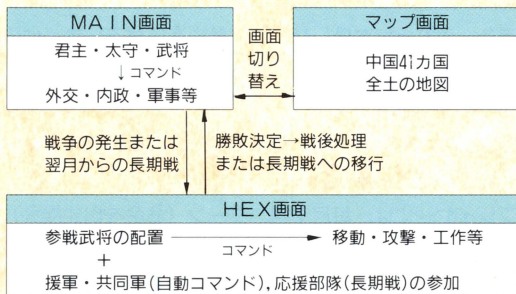
中国41カ国の地図です。MAIN画面上で、LまたはRボタンを押すと、マップ画面に切り替わります。各君主の国が色分け（ペインティング）で示されます。

【HEX画面】

プレイヤーが他国へ攻め込んだり、他国から攻め込まれたりすると、HEX画面に切り替わり、戦争が開始され

ます。

30日を過ぎて勝敗が決まらないときは長期戦(38ページ)となり、勝負は次の月にもちこされます。勝敗が決まると戦後処理をして、画面はMAIN画面に戻ります。もし戦争で君主が死んだときは、配下の武将がいれば後継者こうけいしゃを選んでゲームを続行できます。



◆勝利条件

中国41カ国を統一支配することが、プレイヤーの最終目標です。

また、担当する君主が死亡し、後継者候補こうけいしゃがないとき、ゲームオーバーとなります。

◆シナリオ

下のような6つのシナリオがあり、どのシナリオからでもゲームを始められます。プレイヤーが選べる君主や、各君主の勢力分布は、シナリオごとに異なります(72ペー

ジ)。

シナリオ 1	<small>とうたく おうぼう</small> 董卓の横暴	189年
シナリオ 2	<small>そうそう ゆうひ</small> 曹操の雄飛	194年
シナリオ 3	<small>りゅうび しふく</small> 劉備の雌伏	201年
シナリオ 4	<small>しょかつりょう</small> 諸葛亮登場	208年
シナリオ 5	<small>かんう ふんせん</small> 関羽の奮戦	215年
シナリオ 6	<small>さんごく ていりつ</small> 三國の鼎立	220年

◆国と武将の種類

【国の種類】

各国は、君主がどのように治めているかによって、次の3種類のいずれかに分類されます。

本国：君主がいて、直接治めている国。毎月ターンが回ってきます。

属領：本国以外の領土で、太守が治めている国。その国にいない君主が直接治めている国を**直轄地**ちよっかつち、君主が太守に統治を委任している国を**委任国**といいます。直轄地では本国同様、毎月ターンが回ってきます。委任国ではコンピュータが命令を出しますので、プレイヤーにはターンは回ってきません。

空白地：誰も治める者のいない国。ここに武将を移動させると自分の国になります。

【武将の種類】

武将は次のように分類され、それぞれ役割や権限等が異なります。

君主：全領土、および本国の統治者。

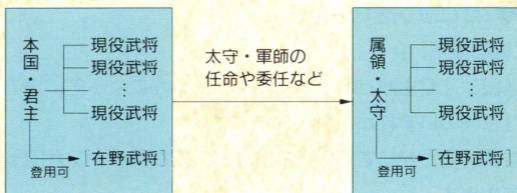
太守：君主が複数の国を統治しているとき、属領を統治

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。むほん謀叛を起こすことがあります。

軍師：MAIN画面で命令出しのときに、助言を与える武将。君主が任命しますが、知力80以上が必要です。

現役武将：君主の配下武将。他国に引き抜かれたり、りはん離反することがあります。

どいや在野武将：誰の配下にもなっていない武将。登用に成功すると、現役武将となります。



◆後継者

君主が死んだとき、こうけいしゃ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になります。君主が代わると配下の武将の忠誠度も変わり、在野武将になってしまうこともあります。

III. 天下統一への野望

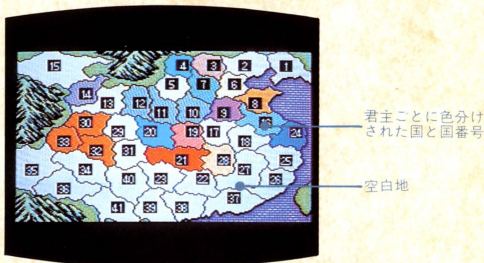
◆MAIN画面

ゲームを開始すると次のような画面が表示されます。



◆マップ画面

コマンド入力待ちのとき、LまたはRボタンを押すとMAIN画面とマップ画面が切り替わります。季節によってグラフィック（色彩）が変化します。



◆ターンとコマンドの実行

毎月1回、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。ターンが回ってきたら、プレイヤーは、武将を選択して、MAINコマンド(40ページ)を実行させます。1人の武将に対して、1ターンに1回のみ、コマンドを実行させることができます。コマンド実行の効果は、実行させた武将の能力（武将データ）に左右されます。君主または太守以外には実行できないコマンドもあります。また、コマンドを実行させた武将は赤字で表示されます。コマンドによっては、軍師の助言（21ページ）を得ると、実行しなくても赤字（実行済みあつか扱い）になる場合があります。また、負傷中の武将は緑色で表示され、コマンドを実行させられません。Bボタンを押すと、その月の命令出しは終了します。なお、属領の委任国では自動的に命令出しが行われます。

◆使者について

輸送・登用・外交・計略のように本国以外の国と接触するコマンドでは、実行させる武将は使者となります。コマンド選択後、「ししゃをだれにしますか」と表示されますので、武将をひとり選択してください。使者は、途中通過する国で発見されることがあり、輸送物資や書状をうば奪われたり、捕らえられたりします。目的国においても同様の危険がありますが、使者の武力や知力が高ければ、逃げてもとの国に戻れます。逃げられないと、配下にされるか殺されます。

使者は、画面ではオレンジ色の馬の形で表示され、発見された時点で青色に変わります。使者の移動速度は、ウェ

イト（13ページ）で調整できます。

◆軍師の助言

軍師のいる国では、月の初めとコマンド選択時に軍師が助言をしてくれる場合があります。コマンドを選ぶ前に助言を聞く場合、外交等、軍師の助言を聞いた後にはキャンセルできない（実行済み扱いとなる）コマンドもあります。



IV. 時局急転！

◆定例イベント

毎年、定期的に、次のような処理が行われます。

【年齢加算】 1月

1つずつ年をとります。

ある年齢に達すると死亡する武将や、新たに登場する武将がいます。プレイヤーが担当する君主が死亡した場合は、後継者こうけいしゃを選びます。プレイヤーが担当する太守が死亡した場合は、新太守を選びます。

【人口増加】 1月

人口が増加します。

【徴収】

1月に金、7月に米の徴収があります。

徴収量は人口・土地価値・民忠誠度等によります。

【俸禄】

1月に金、7月に米を、兵士数に応じて支払います。足りないと武将の忠誠度が下がり、兵士数が減ります。

【相場変動】 毎月

米相場が上下します。

【武将移動】

在野武将ざいやが移動することがあります。

【体調回復】 負傷後3カ月以内

武将の負傷は、3カ月以内に自然回復します。

【忠誠度変化】 毎月

武将の忠誠度が変化します。

【武将離反】

武将の忠誠度が低くなると、在野武将になることがあります。

仕官年数が10年以上の武将、血縁の武将は離反しません。

◆突発イベント

季節によって、次のようなイベントが突然発生することがあります。1～3月が春、4～6月が夏、7～9月が秋、10～12月が冬となります。

【いなご】 春～夏

いなごの大群が発生します。

民忠誠度・兵糧^{ひょうろう}・土地価値が下がります。

被害は、発生した次の季節に近隣国^{きんりん}に広がり、秋まで続きます。

【洪水】 夏

大河の流域国で、洪水が起こります。

人口・兵士数・土地価値・治水度・民忠誠度が下がります。

被害は、治水度が高いほど小さくなります。



いなご



台風



洪水



住民反乱



謀叛



疫病

【台風】 夏

台風が発生します。

民忠誠度・土地価値・治水度が下がります。

被害は、治水度が高いほど小さくなります。

【疫病】 春～夏

はやり病が発生します。

民忠誠度・人口・兵士数が下がります。

被害は、発生した次の季節に近隣国に広がり、翌年に鎮静します。

【住民反乱】 季節無関係

民が反乱を起こします。

君主の信用度、太守の魅力、民忠誠度が低いと起こります。

人口・兵士数・土地価値・金・兵糧が下がります。

【謀叛】 季節無関係

忠誠度・性格によって、または他国の計略によって、太守が謀叛を起こします。

謀叛を起こした太守は、その国で独立し君主となります。その国の他の現役武将は、その君主に仕えるか、在野武将になります。もとの君主との敵対心は高くなります。

【山賊】 季節無関係

輸送中、民忠誠度が低い国を通ると、山賊に襲われ、輸送品を奪われることがあります。

V. 乱世を知る

◆国データ

各国は、次のデータを持っています。これらのデータは、【情報】の【他国】で見ることができます。

州名	その国の所属する州名。
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	属領を治める武将。
軍師	君主に助言をする武将(任命した場合に表示)。軍師がいる国は月の初めに助言がもらえることがある。軍師の知力が高いほど、助言が頻繁にもらえる。
人口	その国の住民の総数。兵士は含まない。1/100で表示。
兵士	その国の武将が持つ兵士の総数。1/100で表示。
金	国が保有する金の量。
兵糧	国が保有する米の量。1/100で表示。
民	君主に対する住民の忠誠度。
土	国の発展度。土地の価値。
水	国の治水度。
信	君主の信用度。
武	君主(太守)を含む現役武将の数。
在	誰の配下でもない在野武将の数。
馬	国が保有する名馬の数。
相	米の相場。米の売買のめやす。



【人口】 最大3,000,000

画面では1/100の値が表示されています。

多いほど、金・米の収入が多くなります。

毎年1月に増加し、洪水・疫病等の災害や徴兵によって減ります。

【兵士】

画面では1/100の値が表示されています。

【軍事】の[徴兵]で増やせます。俸禄として毎年1月に金、7月に米を支給します。俸禄が足りないと兵士数が減ります。洪水・疫病等の災害（突発イベント）や戦争によっても減ります。

【金】 最大30,000

毎年1月に増えます。増える量は、人口・土地価値等によって違います。

兵糧を商人に売ったり、【内政】の[臨時]で増やすことができます。

【兵糧】 最大3,000,000

画面では1/100の値が表示されています。

毎年7月に増えます。増える量は、人口・土地価値・治水度等によって違います。

商人から買ったり、【臨時】で増やすことができます。

【民（民忠誠度）】 0～100

1月の金，7月の米の徴収量に影響します。極端に低いと、住民反乱（突発イベント）が起きることがあります。

【内政】の【ほど施し】によって上がり、また、洪水・いなご等の災害や戦争、徴兵によって下がります。

【土（土地価値）】 0～100

1月の金，7月の米の徴収量に影響します。

【内政】の【開発】によって上がり、洪水・いなご等の災害や戦争によって下がります。

【水（治水度）】 0～100

7月の米の徴収量に影響します。高いほど、洪水・台風による被害が小さくなります。

【内政】の【治水】によって上がり、洪水・台風，戦争によって下がります。

【信（信用度）】 0～100

君主の社会的な人望や、対外的な信用度を表します。

信用度が高いほど、外交・登用に成功しやすくなります。

同盟国に攻め込んだり、同盟国の使者を捕まえたり、共同作戦を守らなかつたりすると、下がります。

同盟国の使者の通過を許したり、共同作戦を実行したり、援軍要請えんぐんようせいに応じたりすると、上がります。

【現（現役武将）】

君主の配下の武将です。毎年1月に金，7月に米が、俸禄として支払われます。

【在（在野武将）】

誰の配下にもなっていない武将です。【人事】の【そうさく搜索】で発見でき、【登用】で現役武将として召しかかえること

ができます。

【馬（名馬の数）】 最大100

名馬は、配下の武将に褒美として与えたり、在野武将や他国の武将を登用するために与えたりします。

1頭あたり金100で商人から買うことができます。

【相（米相場）】 1~100

金100で買える米の量です。商人と売買するときのめやすになります。この値が高い（米の値段が安い）ときに米を買い、値が低い（米の値段が高い）ときに米を売ると、儲けることができます。毎月変動します。

◆武将データ

登場するすべての武将は次のデータを持っています。これらのデータは、【情報】の【武将】で見ることができます。（君）は君主のみが持つデータです。



体調	負傷しているかどうか。名前の色で表示。
位	君主・太守・軍師・在野のいずれかを表示。
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。
忠誠	武将の君主に対する忠誠度。
武装	武将の持つ兵士の武装度。
訓練	武将の持つ兵士の訓練度。
兵士数	武将の持つ兵士の数。1/100で表示。
知力	頭の良さ。内政・外交の能力。
武力	戦闘の強さ。訓練の能力。
魅力	人間的魅力。内政・外交に影響する。
年齢	現在の年齢。
婚姻(君)	娘がどの君主に嫁いているか。

【体調】

コマンド実行武将の選択および武将一覧のとき、良好か負傷かを名前の色で表します。

良好のときは白、負傷のときは緑、そのターンですでにコマンド実行済みのときは赤で表示されます。赤と緑のときはコマンドの実行はできません。

戦争で捕まったときや、疫病等えきびょうで負傷状態になりますが、3カ月以内に治ります。

【位】

その武将が君主・太守・軍師・在野の場合に表示されます。

【状態】

その武将が現役であるか在野であるかが表示されます。現役の場合は「○○はいか」、在野の場合は「ざいやのし」と表示されます。在野武将は【人事】の[登用]で現役武将になります。

【所属】

「はいか」の前に、その武将が仕えている君主名が表示されます。たとえ【計略】の[作敵]や[埋伏^{まいふく}]で他の君主に内通していても、形式上の所属が表示されます。

【しかん（仕官年数）】

現在の君主に仕えている年数です。

【ちゅうせい（忠誠度）】 0～100

その武将の君主への忠誠度です。【人事】で[褒美^{ほうび}]を与えると上がります。1月の金、7月の米の俸禄^{ほうろく}が足りないと下がります。

低いと、離反^{りはん}して在野武将^{ざいよ}になったり、謀叛^{むほん}を起こして独立することがあります。

高いほど、他国から登用されにくく、また、戦争で寝返りにくくなります。

【ぶそう（武装度）】 0～100

各武将が持つ兵士の武装度を表します。武装度は、武器の数と兵士の数によって決まります。武装度が高いほど、戦争時での攻撃力が上がります。商人から武器を買って上がり、【軍事】の[編成]で上下し、[徴兵^{ちようへい}]で新しい兵が増えると下がります。

【くんれん（訓練度）】 0～100

各武将が従えている兵士の訓練度を表します。

訓練度が高いほど、戦争時での攻撃力・機動力が上がります。

【軍事】の[訓練]によって上がります。[編成]で上下し、[徴兵]で新しい兵が増えると下がります。

【へいしすう（兵士数）】 最大10,000

画面では1/100の値が表示されています。

その武将に割り振られている兵士の数です。

【軍事】の【徴兵】で増やし、【編成】で増やしたり減らしたりできます。

【ちりよく（知力）】 最大100

頭の良さを表します。

知力が高いほど、内政や外交の効果が上がり、戦争時、ゆうどう誘導移動・火計に成功しやすくなります。

【人事】の【褒美】の【書物】で上げることができます。

【ぶりよく（武力）】 最大100

力の強さ、戦争における攻撃力を表します。

武力が高いほど、敵に与えるダメージが大きくなります。

また、使者（20ページ）で発見されたり、退却の際に捕らえられても、逃げやすくなります。

いっ きう一騎打ちに勝つと上がることがあります。

【みりよく（魅力）】

内政の効果、外交等の使者としての能力を表します。

魅力が高いほど、【内政】【外交】の効果が上がります。

【ねんれい（年齢）】

毎年1月に1つずつ年をとります。

じゅみょう寿命で死亡したり、成人して新たに登場する武将もいます。

【こんいん（婚姻関係）】（君）

どの君主と婚姻関係があるか表示します。

婚姻関係がある君主の国からは、攻め込まれにくくなります。君主が死んで後継者こうけいしゃに代わっても、敵対心（44ページ）は変化しません。

VI. 戦争のとき来たり！

【軍事】の【戦争】で他国へ攻め込んだり、他国から攻め込まれると、戦争に突入し、HEX画面に切り替わります。

◆HEX画面



快晴



いわし雲



雨雲



雨

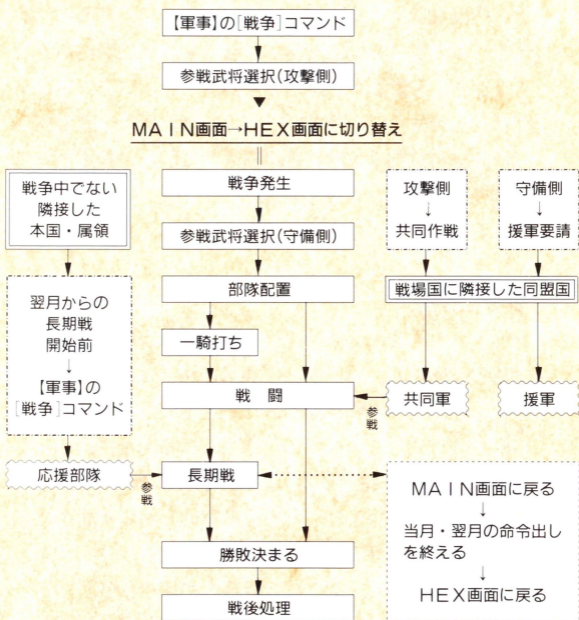
Rボタンを押すと、その時点での両軍の兵士数・兵糧・軍資金が表示されます。また、「ちけいをみますか」と表示されるのでYを選ぶと、部隊表示が消えます。

Lボタンを押すと、コマンドのウィンドウが消え、隠れていた地形と部隊が表示されます。

どちらも、もう一度LまたはRボタンを押すと、戦闘に戻ります。これらは部隊移動中にも行えます。

◆戦争の流れ

戦争は、次のような流れで行います。

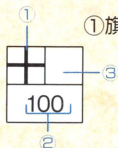


最初に、一方が申し込み、一方が受けると、一騎打ちが行われます。その後、いよいよ部隊同士の戦闘に入ります。戦闘を開始する前に、同盟国に対して、守備側は援軍を、攻撃側は共同軍を呼びます。また長期戦になると、攻守ともに応援部隊を呼びます。ターン（コマンドを実行させる機会）は、守備側→（いれば）援軍→攻撃側→（いれば）共同軍の順に各軍各武将に回り、各軍とも将軍・太守は最初に、以降は配置順に、HEXコマンド(49ページ)を実行させます。

◆部隊表示

武将1人とその武将の持つ兵士が1部隊となります。

伏兵中の部隊は、HEX上に表示されません。



- ①旗 攻撃＝赤色、守備＝青色、
共同軍＝ピンク色、援軍＝水色、
応援部隊＝攻撃または守備部隊と同じ。

（ただし将軍の部隊は、将軍が君主の場合には+印、その他の武将の場合は一印と表示されます）

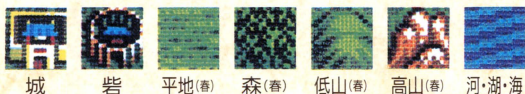
- ②兵士数＝白色（火計がしかけられたとき赤色）
③火計の表示＝火計がしかけられると赤色の炎が描かれます。

◆地形と機動力

地形を表すHEXには、次の7つがあり、それぞれ攻撃されたときの被害（守備効果）や、火計をかけられたときの効果（火計効果）が異なります。

また、各部隊は移動のための機動力を持っており、機動力は、進入するHEXに応じて消費されます。機動力は

最大6で、その部隊を指揮する武将の訓練度が高いほど大きくなります。



地形	機動力	守備効果	火計効果	特徴
城	3	◎	×	各国1つ。火をつけられて次の日に消えないと、金・米が減る。
砦	3	○	×	各国1～6つ。
平地	2	—	○	移動しやすい。
森	3	—	◎	進入すると自動的に伏兵になり、部隊表示が消える。
低山	3	△	△	なだらかな丘陵。
高山	無	無	△	進入不可能。
河・湖・海	5	×	無	かなりの起動力が必要。火はつかない。

◎→○→△→—→×の順に効果が大きいことを表します。

◆将軍について

戦争のときは、将軍を決めます。君主・太守が参戦していれば自動的に将軍になり、していなければ参戦武将の中から将軍を選びます。将軍が死んだり捕らえられたりしたとき、また将軍が退却して全軍退却たいきょくとなったとき、その戦争は負けになります。

◆参戦武将と総大将の選択、部隊配置

まず守備側から参戦させる武将を10人以内で選び、1部

隊ずつ戦場に配置します。配置できるHEXは×で表示されます。参戦しない武将は、^{せんとう}戦闘開始後に改めて^{しゅつじん}出陣させることができます。守備側の配置がすんだら、同様に、攻撃側が5人以内で選んだ参戦武将をすべて戦場に配置します。配置できるHEXは○で表示されます。

◆一騎打ち

配置がすむと、守備側から、^{いっきうち}一騎打ちを申し込むかどうかを決めます。申し込むなら武将を選び、攻撃側が受ければすぐに両名が戦います。守備側が申し込まなくても攻撃側が申し込むことがあります。

一騎打ちに勝つと、相手を^と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、勝手に一騎打ちをすることもあります。



◆援軍の要請と到着（守備側のみ）

守備側は他国に攻められたとき、戦場国に隣接した同盟国に援軍を要請することができます。相手君主を選んで、使者となる武将を送ります。同盟国がこれに応じて出兵し、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帰ってきます。

援軍が到着するまでの日数は、プレイヤーの君主の信用度と魅力によります。

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。

到着前に戦争が終わると、援軍はもとの国に戻ります。

◆共同軍の到着（攻撃側のみ）

攻撃側は、戦場国に隣接した同盟国に対して、その月か前月に共同作戦を結んでいると、共同軍とともに戦うことができます。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。相手国が約束を破って出兵しないこともあります。

共同軍が到着するまでの日数は、攻撃側君主の信用度と使者の魅力によります。

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。

到着前に戦争が終わると、共同軍は自国に戻ります。

◆長期戦

開始後30日たっても勝敗が決まらない場合は、長期戦となります。

MAIN画面に戻り、その月の残りの国にターンが回ります。翌月、戦場国以外の国にすべてターンが回り終わると、再びHEX画面に戻って戦争を続けます。長期戦になると、次のようなケースがあります。

【応援部隊を送る】

攻守とも、戦争に参加していない自国領から、戦場国の自軍おうえんに応援部隊を送れます。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、戦場国りんと隣接せつしているときに限ります。応援部隊を送るには、長期戦が始まる前にMAIN画面でのターンが回ってきたとき、【軍事】の【戦争】で戦場国せに攻め込みます。

【偽書疑心の計・敵中作敵の計略をしかける】

相手側の武将に【計略】の【作敵】や【偽書】(47ページ)を行えます。

【同盟を破棄して援軍・共同軍を退却させる】

MAIN画面のターンで、同盟はきを破棄できます(46ページ)。援軍・共同軍を呼んだ国が同盟破棄しても、派遣中はけんの国が同盟破棄しても、援軍・共同軍は全軍退却たいきやくします。戦利品の米・金は分配されません。

【君主が死亡する】

太守または将軍となっている武将、および戦争に参加していない武将の中から後継者こうけいしゃ(18ページ)を選び、戦争を続けます。

◆勝利条件

戦争の勝敗は次のように決まります。

【攻撃側の勝利】

城を占領する

守備側の兵糧^{ひょうろう}を0にする

守備側の武将をすべて捕^とらえるか退却させる

守備側の太守を捕らえるか殺す

【守備側の勝利】

攻撃側の兵糧を0にする

攻撃側の武将をすべて捕らえるか退却させる

攻撃側の将軍を捕らえるか殺す

◆戦後処理

戦場国は勝利国の領土となり、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、それまでに攻撃側が捕らえた武将は守備側の所属^{もど}に戻ります。

勝利国は、次の順で捕らえた敵の処置等を決めます。

生き残りの兵士は、各武将と運命をともにします。

【武将の処置】

はいかにする：配下の現役武将になります。

にがす：属領または隣接^{りんせつ}する空白地に行きます。逃げる国がないときは、戦場国^{ざいや}で在野武将になります。

くびをきる：その武将を抹殺^{まっさつ}します。

【君主の処置】

にがす：隣接した属領か空白地に逃げ、その国の君主になります。

くびをきる：その君主を抹殺します。

VII. 英雄，戦略す

◆MAINコマンド (コマンド一覧表は75ページ)

MAIN画面で実行できるコマンドは次のとおりです。

(君)=君主のみ，(君・太)=君主または太守のみ，(本)=本国のみが実行できます。(複)は，1度に複数の武将に実行させられます。なお，★はコマンド実行の効果に影響を与えるデータを表し，☆はコマンド実行の結果が現れるデータ等を増減(↑↓)とともに表します。[]は，【 】コマンドのサブコマンドです。

その月の命令出しを終了するとき，コマンド入力待ちの状態ではBボタンを押します。

【情報】

他の君主の国や空白地の情報を見るときは，実行させる武将を選びます。自分の本国・属領を見るときは，武将を選択せず，1ターン内で何回も見られます。

【他国(他国の様子)】 他国の国データを見ます。

【武将(武将の様子)】 武将の顔と武将データを見ます。

【一覧1(武将一覧1)】 その国にいる武将の忠誠度・知力・武力・魅力みりょくの一覧を見ます。

【一覧2(武将一覧2)】 その国にいる武将の仕官年数・訓練度・武装度・兵士数の一覧を見ます。

【属領(属領一覧)】

属領国の太守名・金・米・兵士・民忠誠度・武将数の一覧を見ます。交戦中の国のデータは表示されません。委任国の太守には*印が付きます。

【軍事】

【徴兵】 住民から徴兵^{ちようへい}し、兵士数を増やします。

人口が50,000（画面表示は500）以下のときや、兵士数が人口を超えると、すべての武将の兵士数が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（表示は1）人につき金10、米100（表示は1）が必要です。

何人徴兵するか百人単位で入力します。

【編成】 その国にいる武将同士で兵士を再分配します。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】（複） ★武力 ☆訓練度↑

その国の全兵士を訓練し、兵訓練度を上げます。

訓練を指揮する武将の武力が高いほど効果が上がります。

【戦争】（複） 隣接する他国に戦争をしかけたり、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（5人まで）、将軍（参戦武将の中から選択）、持っていく金・米の量を決めます。君主または太守が参戦するときは、自動的に将軍となります。またそのときは、後任の太守を決めます。

【人事】

【登用】 ★信用度・（使者の）魅力・（相手の）忠誠度など
自国の在野武将または他国の現役武将を登用します。ただし、他国の現役武将の登用は本国のみが実行できます。どの国から登用するか、誰を登用するかを決め、使者（20

ページ) となる武将を選びます。

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。軍師の助言を聞いた後にはコマンドの実行はキャンセルできません。

登用方法には、次の4つがあります。

「さんこのれい(三顧の礼)」(君・太)：君主と太守のみ実行できます。知力の高い相手に有効です。

「めいば(名馬)」：武力の高い相手に有効です。

「きん(金)」：性格により有効です。

「てがみ(手紙)」：性格により有効です。

【そうさく搜索】 自国から武将を探します。

発見した武将は、在野武将になります。

【任命】(君) 君主のみが実行できます。

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】(君) 君主のみが実行できます。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、解任された軍師は現役武将にもど戻ります。

【委任】(君) 君主のみが実行できます。

属領の太守にその国の統治を委任したり、委任を解除したりします。委任する場合は、最初に基本政策を選びます。次に金米輸送の有無と送り先や、他国に攻めるかどうかを指示します。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。

「いっぱん(一般)」：すべてを太守に任せます。

「せいさん(生産)」：内政を重視し、米・金を増やします。敵国に遠い属領，知力の高い太守に適しています。

「ぐんじ(軍事)」：軍備を重視し，領国を増やします。敵国に隣接した属領，武力の高い太守に適しています。

「じんじ(人事)」：人事を重視し，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。

ほうび
【褒美】(君・太) ★魅力(「書物」は軍師の知力) ☆忠誠度↑(「書物」は知力↑)

君主または太守のみが実行できます。

配下の武将の忠誠度や知力を上げます。褒美として与えるものには次の3つがあります。

「きん(金)」：与える金は最大100で，金額と君主(太守)の魅力が高いほど忠誠度が上がります。

「めいば(名馬)」：君主(太守)の魅力が高いほど忠誠度が上がります。1頭につき金100で商人から買えます。

「しょもつ(書物)」：軍師がいる国でのみ実行できます。書物を与えると知力が1上がります。軍師の知力が，書物を与える武将の知力より2以上高い場合に有効です。

【商人】

商人がいないときは，実行できません。

【米売り(米を売る)】 換金率は米相場によります。

【米買い(米を買う)】 値段は米相場によります。

【名馬(名馬を買う)】 馬を買って，褒美や登用に使います。

1頭あたり金100です。

【武器(武器を買う)】 ☆武装度 ↑

武器を買って、武装度^{ぶそうど}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1を買え、武器100で兵100の武装度が100になります。

【内政】

【開発】(複) ★金額・知力・魅力 ☆土地価値 ↑

土地の価値を上げます。

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。

【治水】(複) ★金額・知力・魅力 ☆治水度 ↑

治水度を上げます。

治水度が上がると、7月の米の徴収量^{ちようしゆう}が増え、台風・洪水^{こうずい}の被害が小さくなります。

【施し】(複) ★米の量・人口・魅力 ☆民忠誠度 ↑

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。

【臨時(臨時徴収)】(君・太) ★信用度・民忠誠度 ☆信用度・民忠誠度 ↓

秋(7~9月)以外に金・米を臨時徴収します。

行くと、信用度・民忠誠度が下がります。

【外交】

以下のサブコマンドをそれぞれ選択すると、中国のマップと各国を統治する君主のリストが表示されます。君主名の横に敵対心(上段)と信用度(下段)が表示され、また同盟国の君主は青色で、交戦中等で選択できない君主は赤色で表示されます。

[同盟] (本) ★ (相手国の) 敵対心・信用度・(使者の) 魅力など ☆ (相手国の) 敵対心 ↓

他国の君主に同盟を申し込みます。

同盟国には、戦争時に攻撃側は共同軍を、守備側は援軍えんぐんを要請ようせいをすることができます。また、共同軍・援軍を要請されて応じないと、信用度が下がります。

軍師の助言の後にはコマンド実行をキャンセルできません。

成立すると同盟国となって敵対心が下がり、その国から攻め込まれる可能性は少なくなります。

戦争等の敵対行為を行うと、同盟関係はなくなります。

[共同(共同作戦)] (本) 同盟国に対し、共同して隣接する他国に攻め込むよう約束をとりつけます。

軍師の助言を聞いた後にはコマンドの実行をキャンセルできません。

約束した翌月までに作戦が実行されない(申し込んだ国が攻め込まない)場合は、約束は無効となります。

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、派遣する武将数等は、同盟国の君主次第です。

[婚姻] (本) ★ (相手国の) 敵対心・信用度・(使者の) 魅力など ☆ (相手国の) 敵対心 ↓

他国の君主に娘を嫁がせます。

軍師の助言の後にはコマンド実行をキャンセルできません。

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。途中使者が捕つかまると、娘も奪うばわれます。婚姻先の領国に攻め込むと、信用度が下がります。

婚姻を結んでいる国は、緑色で表示されます。

おくりもの
【贈物】 ★金額・(使者の)魅力 ☆(相手国の)敵対心↓

他国の君主に金を贈ります(最大1,000)。

受け取られると、敵対心が下がります。

【はき破棄(同盟破棄)】(本)

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。長期戦中に行うと、えんぐん援軍・たいきやく共同軍が退却します。

【こうふく勸告(降伏勸告)】(本)

他国に降伏を勸告します。

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、その国の武将は忠誠度により、配下になるか、ざいや在野武将になるかします。

失敗すると、相手君主の敵対心が上がります。

【計略】(本)

【まいふく埋伏(埋伏の毒)】 ☆(相手の)忠誠度↓

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、戦争時にねがえ寝返らせることができます。登用されると、以降その国の他の武将の忠誠度はだんだん下がっていきます。また、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。

次の3つの段階を追って進めます。

「まいふく埋伏(埋伏)」: まず、自国武将を送り込みます。送り込む武将は忠誠度100が条件です。

「かくにんかくにん(確認)」: 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、戦争時に寝返る確率は、埋伏を行わないときと同じになります。

「てったいてったい(撤退)」: いったん送り込んだ武将を、

もとの国に^{もど}戻らせます。

[^{にこ}二虎の計(二虎競食の計)] ★信用度・(軍師、使者、相手君主の)知力

他国同士で戦争を起こさせるよう計ります。

軍師の助言を聞いた後にはコマンドの実行をキャンセルできません。

[^{くこ}驅虎の計(^{どんろう}驅虎呑狼の計)] ★魅力(使者)・(相手太守の)忠誠度など

他国の太守に^{むほん}謀叛を起こさせるよう計ります。

軍師の助言を聞いた後にはコマンドの実行をキャンセルできません。

成功すると、しかけられた太守は機を見て謀叛を起こし、その地で独立して君主になります。

[作敵(敵中作敵)] ★(君主の)信用度・(使者の)魅力・(軍師の)知力・(相手の)忠誠度など ☆(相手の)忠誠度↓

他国の武将に^{ねがえ}内通して、戦争時に寝返るよう計ります。コマンド実行月を含めて3カ月間しか有効ではありません。

軍師の助言を聞いた後にはコマンドの実行をキャンセルできません。

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。

[^{ぎしよ}偽書(偽書疑心)] ★(使者・軍師の)知力 ☆(相手の)忠誠度↓

他国の武将に^{にせ}偽手紙を送り、君主との仲を^さ裂くよう計ります。

軍師の助言を聞いた後にはコマンドの実行をキャンセルできません。

成功すると、その武将の忠誠度が下がり、離反りはんしたり他国の登用に応じたりしやすくなります。

【移動】

【移動】（複） 武将を隣接国りんせつに移動します。

空白地に移動すると、その国は自分の領地になります。

移動の際、金と兵糧ひょうろうを持たせることができます。

君主・太守を移動するときは後任の太守を選びます。

空白地に移動するときは移動先の太守を選びます。

【輸送】 金・米を自国の領地に輸送します。

使者となる武将を選びます。

長期戦の時、攻め込まれている国にも輸送できます。

◆HEXコマンド（コマンド一覧表は77ページ）

HEX画面で実行できるコマンドは次のとおりです。

何も実行させないとき（待機）は、HEXコマンド入力待ちの状態です。Bボタンを押します。その部隊の機動力が1増えます（最大6まで）。

なお、★はコマンド実行の効果に影響を与えるデータを表します。

【いどう(移動)】

[つうじょう(通常移動)] ★機動力

進入可能なHEX上を、機動力に応じて、移動します。

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。

[ゆうどう(誘導移動)] ★知力

隣接する敵部隊が後についてくるように誘導しながら移動します。

しかけに成功してから移動すると、自部隊がもといいたHEXに敵部隊が誘導されて移動します。1ターンのみ有効です。

成否は武将の知力によります。

[伏兵] ★武力・武装度・兵士数

コマンドではありませんが、森HEXに移動するとその部隊は自動的に伏兵し、部隊表示が消えます。

伏兵部隊は、伏兵しているHEXやそれに隣接するHEXに敵部隊が進入したとき、その部隊を自動的に攻撃します。このとき伏兵側は被害を受けません。

【こうげき(攻撃)】

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。

【いっせい(一斉攻撃)】 ★武力・兵士数・部隊数・地形
敵部隊に隣接する味方部隊全部で一斉に攻撃します。

【たんどく(単独攻撃)】 ★武力・兵士数・地形
隣接する敵部隊を単独で攻撃します。

【かけい(火計)】 ★知力・地形・天気
隣接HEXに火をつけます。

火計をかけられると、兵士数が減ります。

火計をかけられて翌日になっても消えない場合、そのHEXにいる部隊は兵士数が減ります。

風向によって隣接HEXに飛火とびひします。時がたつと自然鎮火ちんかし、雨が降ると鎮火します。

【とつげき(突撃)】 ★武力・兵士数・地形
敵部隊のいるHEXに進入して、連続して戦います。

勝敗がつかないと、反対側のHEXに突き抜けるか、もとのHEXに押し戻もどされます。

城または将軍に対して突撃をし、相手の兵士数を0にすると、その時点で戦争の勝敗が決まります。

【たいきやく(退却)】 ★武力・機動力・訓練度など
部隊ごとに、隣接する自国または空白地に退却たいきやくします。
退却中に捕らえられることがあります。

将軍が退却すると全軍退却となって、負けになります。

【じょうほう(情報)】

味方部隊や敵部隊の情報を見ます。

点滅てんめつしているHEXをコントローラーの+ボタンで動かし、見たい部隊がいるHEXに合わせ、Aボタンを押すと、その部隊を指揮する武将の武将データが表示されます。Bボタンでもとの画面に戻ります。1ターン内に何

回でも実行できます。

敵部隊の情報を見るには、1回につき金10が必要です。

伏兵中の敵部隊の情報は見られません。

【こうさく(工作)】

【しゅつじん(出陣)】 守備側のみ実行できます。

戦闘に参加していない武将を、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。

【ねがえり(寝返り)】 ★ (相手への) 忠誠度・性格・【作敵】【埋伏】 実行の有無

将軍，太守のみ実行できます。

敵の武将を兵士ごと寝返らせます。

成否は，敵武将の忠誠度や性格によります。

MAINコマンド【計略】の【作敵】に成功した武将は，金0でも必ず寝返ります。【埋伏】^{まいふく}を行い，確認ができている武将は，たいていは寝返りますが，敵君主の本当の配下になってしまって寝返らないこともあります。その他の敵武将には金が必要です（最大99）。

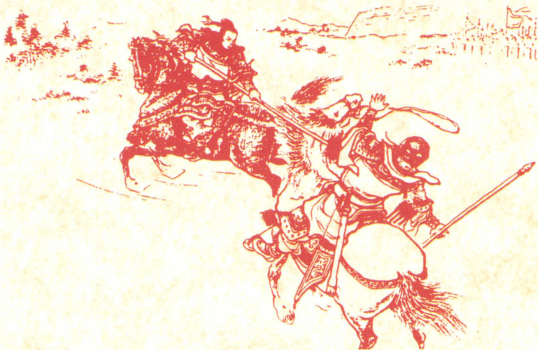
VIII. シナリオ別・三國志英雄豪傑伝

①シナリオ1の巻「董卓の横暴」(189年)

●黄巾の乱と董卓の横暴

後漢^{ご かん}靈帝^{れいてい}の時代、外戚^{がいせき}は権力をふるい、宦官^{かんがん}は横暴をきわめ、宮廷は大いに乱れて民衆は重税に苦しんでいた。この社会不安をうまく利用した大反乱が、太平道^{たいへいどう}の張角^{ちやうかく}を首領とした「黄巾の乱」(184)である。

黄巾軍は三十六万の兵を率いて官庁を焼き払い、村々を襲って中国北部を荒しまわった。一方、靈帝の外戚でもある大將軍^{かしん}何進^{かう ほん}は、皇甫嵩^{こう ぼう そう}、盧植^{ろ しょく}、朱儁^{しゅ じゆん}らに討伐命令を出して対抗する。その結果、張角^{ちやうかく}の病死、弟張宝^{ちやう ほう}、張梁^{ちやう りやう}の敗死によって黄巾軍の主力は壊滅したが、その残党は各地で騒乱の種となる。またこのとき、皇甫嵩のもとで活躍したのが曹操^{そう そう}、盧植の弟子で義兵を挙げたのが劉備^{りゅう び}、そして朱儁の指揮下で功を立てたのが孫堅^{そん けん}であった。



乱は一応平定されたものの、靈帝ほうぎよが崩御しょうていし(189)少帝が位を継ぐと、宮廷内の外戚と宦官の対立はますます激しくなるばかり。何進えんしやうは袁紹ちやうじやうらとともに、宦官の張讓ちやうじやうら「十常侍」を殺害する計画を立て、董卓とうたくに協力を求める。計画が漏れて何進は逆に殺されてしまったが、しかし袁紹えんじやう・袁術ちやうさつらは一気に宦官を誅殺、死体は二千体に上ったといわれる。

この騒動で漁夫ぎよふの利を得たのが董卓。黄巾討伐、宦官誅殺、どちらにも手柄のなかったこの男は、乱を避けて都を離れていた帝を連れて洛陽に入城し(189)、その軍事力のもとに横暴をきわめた。丁原ていげんの軍勢が邪魔じゃまになると、赤兎馬せきとばを贈って味方にした呂布りよふに丁原を殺させ、都での軍事権を掌握しやうあくする。さらに少帝を廃して弘農王こうのうおうに下し、弟の陳留王ちんりゅうおうを擁立ようりつ(献帝けんてい)、そして弘農王とその母何太后かたいこうを殺害するにいたるのである。

●諸侯の連合、関羽、劉兄弟の活躍

董卓を憎む曹操は討伐の檄げきをとばし、各地の諸侯もこれに応じて洛陽に向かった(190)。その顔ぶれは、後將軍なんやう・南陽太守袁術ちんりゅう、陳留太守張邈ちやうぼう、濟北相鮑信せいほくしやうほうしん、北海太守孔融ほっかい、徐州刺史陶謙こうゆう、西涼太守馬騰じょしゅうししとうけん、北平太守公孫瓚せいりやう、烏亭侯ぼとう・長沙太守孫堅ほくへい、祁郷侯こうそん・渤海太守袁紹ききやうこうらという堂々たるもの、公孫瓚のもとには劉備ぼっかいが関羽・張飛を従えて合流していた。諸侯はその名声から袁紹を盟主に選び、孫堅しすいかんが先陣をきって汜水関に迫る。

連合軍の進攻を知って驚いた董卓は猛將かゆう華雄に汜水関を守らせる。華雄は兵糧ひやうりやうの乏しい孫堅を打ち破り、諸侯の繰り出す武將を次々と討ち取って関を固守する。そこへ現れ出たのが関羽であった。曹操のすすめる酒あずを預け

一瞬のうちに華雄を斬って戻ると、酒はまだ温かった。

汜水関を突破された董卓は自ら虎牢関に陣を構え、諸侯が攻めかかると、画戟をひっさげ赤兎馬に乗った呂布がこれに応ずる。諸将を打ち破って公孫瓚に一撃を加える瞬間、割って入るは燕人張飛。なかなか勝負がつかめところに関羽が、さらには劉備が加勢し、さしもの呂布も分が悪く、赤兎馬を駆って逃げ出してしまう始末であった。

頼みの呂布を破られた董卓は戦意を失い、李儒の言葉に促されて長安への遷都(190)を強行したが、その際に歴代の王陵を暴いて金銀財宝を盗み出し、富豪の財産をことごとく没収、町には火をかけた。光武帝以来栄華を誇った都は、かくて廃虚と化す。



曹操



孫堅



劉備



董卓



関羽



張飛



呂布



公孫瓚

②シナリオ2の巻「曹操の雄飛」(194年)

●群雄割拠へ、呂布の裏切り

董卓が西に去ってしまうと、諸侯連合軍もまた戦意を失った。ひとり追撃した曹操も、李儒の計略にはまって大敗を喫する。やがて孫堅が廃虚洛陽から玉璽を持ち帰ると、それをきっかけに同盟は完全に崩壊、時代は一挙に群雄割拠へと突入する。ほくそえんだのは董卓、しかも長安は要害の地で自分の根拠地に近い。うまくいけば天下を支配し、失敗すればここを守って一生を終えられる。しかし、破滅は董卓の足元から忍び寄り、父子の契りを結んだ呂布が彼を裏切ることになる。

呂布に決心させたのは、董卓の専横を憎む司徒王允の策略、そして王允の美しい妓女貂蟬である。司徒王允は、まず呂布を家に招いて貂蟬を嫁にやる約束をしておき、その上で彼女を董卓に献上したのである。呂布は約束違反を責めたものの、「董太師の養女として貴方様に嫁入りさせることになりました」といいくるめられる。し



かし董卓にそのそぶりがまったくないので、董卓への不信と貂蟬への想いは募るばかり。二人の密会を見つけた董卓に戟を投げつけられ、不信はついに憎しみへと変わる。王允から持ちかけられた董卓誅殺計画に多少ためらいはしたが、「將軍の姓は呂、太師の姓は董。戟を投げつけるようでは親とはいえません」と口説かれ、呂布は、ついに二度目の義父殺しを決行するにいたる（192）。

●「二虎競食の計」と「驅虎吞狼の計」

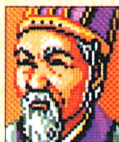
一方、曹操は兗州の刺史となり、精銳の「青州兵」やすぐれた謀臣・猛将を配下にそろえ、東方や南方に勢力を拡張していった。さらに、長安を脱出した獻帝を迎えて都を許に移したが、父曹嵩を陶謙の部下に殺される。曹操は怒り、大軍を率いて今まさに徐州に襲いかかるところであった。そこで陶謙は糜竺を北海の孔融に派遣し援軍を依頼。しかし、孔融は徐州に赴こうとする途中、黄巾残党に城を囲まれ自ら窮地に陥った。そこで、太史慈を使者に平原の劉備に救援を依頼、驚いたのは劉備である。「なんと孔北海殿は天下に劉備という者がいるとぞ存知だったのか」というと、関羽・張飛とともに精兵三千を率いて黄巾残党を蹴散らし、公孫瓚から趙雲と兵二千を借りて陶謙の救援に向かった。

折も折、曹操のもとに舞い込む悪い知らせ。本拠地の兗州を張邈・陳宮・呂布に襲われて残るは三城のみという。曹操は、軍を引きあげて兗州の濮陽の呂布を攻撃に向かう。呂布は守りを固めてにらみ合うこと百数日。そこへいなごがわき起こり、作物はことごとく食い荒され、兵糧も尽き果て、自然と中休みの状態となった。

陶謙の死後、周囲の勧めもあり劉備は徐州を領有し

(194), 曹操は再び徐州討伐とうばつを考える。が、荀彧じゆんいくに忠告されて思いとどまり、足場かたを堅めることを先決とし、兵糧を確保して呂布を攻撃した。休む間も与えず攻めたてて、あっという間に兗州を平定、足場を失った呂布は劉備を頼って徐州に逃げ込んだ。

曹操にしてみれば劉備と呂布が力を合わせることは不安でならぬ。そこで放ったのが荀彧の二つの策。まずは「二虎競食にこきょうしょくの計」。二頭の虎（劉備と呂布）がお互い争えば、どちらか一頭は死に、残る一頭も無傷ではおられまいと考えたが、これは劉備に見破られてしまった。次は「驅虎吞狼くこどんろうの計」。虎（呂布）を使って狼（劉備）を呑みこませる、つまり劉備に袁術討伐えんじゆつの勅命ちよくめい（196）を下せば、その留守に呂布が裏切るはずというものであった。案の定劉備が出兵すると、留守の徐州は呂布うばに奪われた。戦場で孤立した劉備はやむなく呂布に身を寄せ、再び小沛しょうはいに駐屯ちゆうとんすることになるのである。



陶謙



陳宮



荀彧



孔融



太史慈



趙雲



夏侯惇



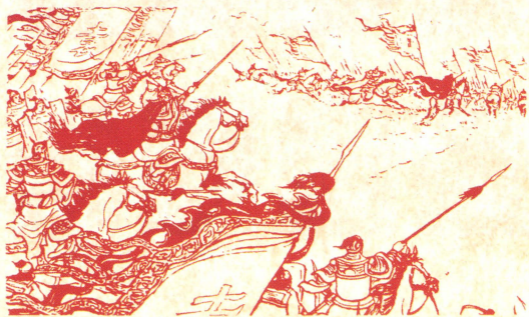
馬騰

③シナリオ3の巻「劉備の雌伏」(201年)

●袁術Vs.袁紹

さて袁術は淮南で勢力を築き、その名声は袁紹にひけをとらなかった。この二人は従兄弟同士だがまったく協力しあえず、逆にお互いの行動を牽制するありさま。袁紹が劉表と結ぶと聞いた袁術は、すぐさま孫堅に命じて劉表を攻撃させる。孫堅は快進撃を続けるが黄祖軍の矢にあたって戦死、息子孫策は袁術に身を寄せた。一刻も早く自立したい孫策、父の形見の玉璽を質に袁術から兵を借り、江東攻略へと発つ。

当時流行していた予言「漢に替わるものは当塗高ならん」は様々に解釈されていたが、袁術は、自分の名と字がこれに該当すると信じ込んでおり、そこにこの玉璽とくれば、わきあがる不遜な野望を打ち消す力ももたぬ。ついに年号を仲氏と改めると朝廷の諸官を設け、勝手に帝号を称した(197)。徐州の呂布と結ぼうと画し、いったんは呂布の承知を得たが、劉備の身を心配した陳珪・陳登父子が呂布を説得して断わられてしまった。怒った



袁術は徐州征伐を執行するが、陳登に口説かれた韓暹・楊奉が裏切って呂布と通じたため大敗。曹操が呂布・劉備・孫策とともに進攻してくるのを見て、袁術、淮水を渡って逃げるが、寿春の軍勢は撃破された。

一方、徐州に戻った呂布は、小沛の劉備を攻撃する。曹操は徐州を支配下に収めるべく、呂布討伐の軍を起こし、籠城戦の末に呂布を降伏させた。曹操は、劉備の進言により、ついに呂布を斬る(198)。

他方、度重なる敗戦にもかかわらず、袁術の贅沢はとどまるどころを知らない。そのため人心を失い部下も離反し、ついに身の置きどころをなくした袁術は、皇帝の称号を袁紹に譲り、玉璽を土産に河北へ向かうが、病に倒れた。虚名に憧れた袁術は、かくして滅び去ったのである(199)。

●官渡の戦い

中原を治めようとする曹操、その最大の敵は、名家の出身、名声も人望も高い袁紹であった。公孫瓚を敗死させて強勢を誇っていた袁紹の側でも、天子を迎えて許に都を置き、諸侯に号令を掛ける曹操を快く思わぬ。両雄の対決、まさに時間の問題である。

劉備は許都にあって曹操から優遇されていたが、曹操暗殺計画に巻き込まれてしまう。劉備は袁紹と組んで独立(199)、以後、劉備と曹操は終生の敵として対立するのである。曹操に攻め込まれた劉備は、敗走して袁紹に身を寄せ、関羽は曹操に捕らわれる。しかし関羽は後に、袁紹の軍を何度か打ち破ったあと、劉備と合流すべく曹操のもとを離れる。

幾度かの対立があり、曹操と袁紹は官渡で再び対立し

た(200)。兵糧ひょうろうが不足し、劣勢れつせいにもかかわらずよく持ちこたえる曹操軍。一方、袁紹軍は幕僚たちの不和に加えて袁紹自身が善言を聞く耳を持たず、別動隊に許都を強襲しゅうさせるよう進言する許攸きょうを裏切り者扱いするありさま。落胆した許攸は曹操に降参し、兵糧たぐを蓄えてある烏巢を奇襲きしゅうするように進言する。この奇襲は成功し、曹操軍は、戦意を失った袁紹軍を追撃してみごと壊滅させた。曹操は劣勢を覆して天下分け目の戦いに勝ったのである。まこと、袁紹の器の小ささが表に現れた戦いであった。

このころ孫策は刺客に殺され、後事を弟の孫権そんけんに託す。

● 諸葛亮との出会い

官渡の戦いが終わった頃、すでに関羽と合流していた劉備は、許都襲撃に失敗し、荊州の劉表に身を寄せて(201)、曹操に対する前衛の任務に当たっていた。曹操はもはや中原での覇権を確立しつつあり、袁紹を倒せば矛先を南方に向けるのは必至、そこで劉備は許都へ進撃するよう勧めるが、劉表はふがいなく傍観ぼうかんするのみ。

「髀肉の嘆」をかこつ(自分の力を示し、功名を立てる機会のないのを嘆くこと)劉備であったが、大きな転機が訪れていた。すでに司馬徽から「時勢の急務を知るし ば きのは俊傑しゅんけつ(すぐれた人物)のみ。ここにも伏竜・鳳雛ふくりゅう ほうしゅうのような俊傑がおる」と聞かされていたが、徐庶じょしよから「諸葛亮は臥龍かつりゅう がりゅう(世に知られていない大人物)です」と告げられて、諸葛亮なる人物こそ自分の捜し求める軍師であると知る。南陽の草廬なんよう そうろを訪ね、三度目にしてやっと面会できた。このとき諸葛亮が劉備に示したのが、いわゆる「天下三分の計」。諸葛亮は、曹操と袁紹の戦いを例に引いて策略の重要性を劉備うながに促し、天下の情勢を断じる。

「北の曹操は百万の大軍と天子を擁して諸侯に命令を発しており、今は対等に戦えません。東の孫権は三代に渡って江東を支配し基盤が強いので、敵対せず味方とすべきです。足元の荊州は重要な地で武略を用いるべき国ですが、領主は守り通すことができません。西に目を向ければ、益州は要害に囲まれた豊かな国ですが、領主の劉璋は愚かで、賢能の士は明君を得ることを願っています」。

つまり、曹操と戦うためには他の勢力（孫権）との同盟、および根拠地（荊州と益州）の獲得が必要かつまた可能と指摘したのである。さらに、「荊州と益州を支配してその要害を固め、西と南の諸蛮族を手なずけ、外は孫権と結び、内は政治を整えます。天下に変事が起これば、一人の大將に荊州の軍勢を与えて洛陽方面に向かわせ、将軍ご自身は益州の軍勢を率いて長安方面に討って出れば、民衆はみな将軍を出迎えることでしょう。こうなれば漢室の再興も夢ではありません」。

劉備は、目からうろこの落ちる思いがし、諸葛亮に協力を求めた。諸葛亮の方も、実力と声望では劉表以上の劉備が、一介の書生にすぎぬ自分のもとへ自ら三度も足を運んだ奥ゆかしさに心を動かされた。こうして二人は君臣の契りを結び、天下三分の構想を実現すべく活動を始めた。劉備四十八歳、諸葛亮二十七歳のときのことである。



袁術



袁紹



孫策



諸葛亮

④シナリオ4の巻「諸葛亮登場」(208年)

●赤壁の戦い(曹操Vs.孫権)

曹操は、袁紹死後の袁氏一族を掃討して北方の支配を固めると、大軍を率いて南征を開始した。劉表の死後、劉琮の降伏によって曹操は無償で荊州を手に入れ(208)、その勢いはとどまることを知らない。劉表のもとに身を寄せていた劉備は、すでに諸葛亮を軍師に迎えていたものの(207)、やむなく江陵を目指す。しかし曹操は追撃をゆるめず、趙雲や張飛らと当陽・長坂で戦闘を交える。このとき、呉の孫権から遣わされた魯粛は、劉備に孫権との同盟を勧める。劉備は、さっそく諸葛亮を使者として送ることにした。

そして曹操は、ついに呉の孫権に最後通牒を突きつける。孫権は張昭らに相談したが、出てくるのは降伏論ばかり。曹操は天子の命を奉じ、荊州の水軍を手にした上は頼みの長江も無力に等しい、というのがその理由。曹



操を拒絶するよう勧めるのはただ魯肅だけ。ここへ現れたのが劉備の使者、諸葛亮。劉備にしてみれば孫権だけが曹操と敵対しうる勢力であり、これと同盟して曹操と戦わせることは死活問題にほかならぬ。

孫権に面会した諸葛亮は、「すでに曹操は群雄をほぼ平定して荊州まで手に収め、劉備はその地を追われました。今は將軍自身はその力量を計って決断するときです。呉・越の軍勢をあげて対抗するなら即刻関係を断つべきです。それができないなら、武器を捨てて降伏すべきです。この緊急の折に決断できなければすぐに災いが及びでしょう」といった。孫権が「それではなぜ劉備は曹操に降伏しないのか」と問うのに対し、「その昔、齊の壮士田横は義を守って高祖に仕えませんでした。まして劉備は漢室の後裔であり、その英才は天下に知られています。あくまで曹操に抵抗して、その下にはつきますまい。事の成否はただ天のみが知るのです」と答える。孫権は思わず顔色を変えたが、「自分も呉の全土と十万の軍勢を持ちながら、他人の干渉を受けるわけにはいかない。決断はついた。劉備とともに曹操に当たろう。しかし劉備は曹操に敗れたばかりで戦う余裕があるだろうか」と問うた。諸葛亮は少しもあわてず、「劉備は敗れたとはいえ帰還兵と関羽の水軍を合わせて一万人。江夏の劉琦の軍勢も一万人は下りません。曹操の軍勢は大軍とはいえ遠征で疲れきっており、水戦には不馴れです。また荊州の民衆も心服していません。いま將軍が劉備と協力なされば、必ず曹操を破ることができます。敗れた曹操軍が北へ帰れば、荊州と呉の勢いは強まり、三者対立の形勢となります。勝負の分かれ目は今日にあるのです」と説明して

孫権を喜ばせた。弱小な劉備を孫権と対等の立場に置き、孫権に同盟を申し込ませたばかりか、後の荊州占領を承認させる伏線まで引いた諸葛亮の手腕である。

孫権はさっそく兵を招集しようとしたが、幕僚たちはいっせいに反対し、ためらった。この重大な局面に登場するのが孫策以来の宿将周瑜。周瑜は「曹操は漢の丞相といっても、実は逆賊。しかるに將軍は雄才があり、父兄の業を継いで江東に割拠し、その軍勢は屈強です。堂々と漢室のために害を除くべきです。曹操軍には致命的な弱点があります。第一に関西の馬超・韓遂らが背後をおびやかしていること。第二に不得手な水戦を挑んでいること。第三に酷寒の冬を控え、まぐさがないこと。第四に中原の軍勢は水郷地帯の風土に慣れず、疫病が発生していることです。これらの危険を犯している以上、曹操軍を撃破するのはたやすいことです」といったので、孫権は決戦の意志を固めた。賽は投げられたのである。

孫権は周瑜・魯肅・程普に三万の軍勢を与えて先発させ、自らはさらに人数を動員してから後詰めとなった。そして曹操軍と孫権軍は赤壁で対陣し、曹操と周瑜の知恵くらべともいうべき展開になった(208)。

水軍同士の初戦に敗れた曹操は、蔣幹を周瑜のもとに送り込み、周瑜を寝返らせるつもりだったが、蔣幹は言い出すこともできずに戻る。このときの土産が、水軍を司る蔡瑁・張允が孫権に秘かに通じている証拠の書状。怒った曹操は二人を処刑してしまうが、これは実は周瑜の計略であった。気づいた曹操は、蔡瑁の従弟の蔡仲・蔡和をスパイとして送りこんだ(埋伏の毒)。が、周瑜に見破られて逆に利用される。黄蓋の偽りの降参「苦肉の

策」を曹操に本心からと信じさせたのである。しかし、
黄蓋の内応に一抹いちまつの不安を感じた曹操は、蔣幹に敵陣内
の事情を探らせた。蔣幹はまたも周瑜の策に乗せられ龐
統ほうとうを連れて帰る。龐統は曹操に「連環れんかんの計」を勧めた。
大小の船を組み合わせ鉄の環わでつなぐというもので、表
向きは曹操軍の船酔い防止法だが、実は火攻めのための
謀略ぼりやくである。

決戦の時は来た。黄蓋が降参するふりをして曹操の軍
船に近づき火を放てば、折から吹く東南の風、火はみる
みるうちに広がり、周瑜はその火を追うように攻撃し、
劉備も陸から進撃して、曹操軍をみごとに敗走させた。

大敗した曹操は天下統一の野望を砕かれ、「官渡の戦
い」に敗れた袁紹えんしょう同様、事業総崩れの危機おちいに陥ったが、
要所を固めて態勢の立て直しはかを図る。最もいい目を見た
のは、もちろん劉備。荊州南部の諸郡を支配し、後の三
国鼎立ていりつ いしづえの礎を築いたのである。



孫権



周瑜



魯肅



程普



蔡瑁



黄蓋



龐統



馬超

⑤シナリオ5の巻「関羽の奮戦」(215年)

●曹操，魏王を名乗る

一方益州えきしゅうでは、劉璋りゅうしょうの統治能力のなさに配下ちようしやうの張松ちやうそう、法正ほうせいが見切りを見つけ、代わりとして劉備りゅうびを迎えるべく内応した。行動に大義名分が欠けるとためらう劉備も、龐統ほうとうの説得によって決断し、益州を手に入れて蜀の主となった(214)。劉備は、黄権こうけんのごとく最後まで抵抗した人物、劉巴りゅうはのような昔から恨みに思っていた人物、費観ひかんのような劉璋の姻戚、すべて有能な人材は高官につけてその才能を発揮させ、人心は急速に安定した。

しかし、いやが上にも民心の不安をかき立てる事件が起こる。曹操そうそうが自ら兵を率いて漢中の張魯ちやうろを征伐したのである。張魯は、漢中第一の要衝である陽平関やうへいかんを固めさせて曹操軍を迎え討ち、初戦には勝ったが、曹操は撤退すると見せかけて奇襲きしゆうし、陽平関を攻略する。戦意を失った張魯は根拠地こんていの南鄭を捨てて逃げるが、やがて降参し、漢中は平定された。司馬懿しばいや劉曄りゅうようはこのまま蜀へ侵攻するように勧めたが、曹操は聞き入れず、夏侯淵かこうえんを駐屯ちゆうとんさせ北へ帰還すると、魏王の位に進み(216)、曹丕そうひを太子に立てた。

もともと益州と漢中は唇と齒のような間柄である。張郃ちやうはが国境を荒しまわると、張飛ちやうひや黄忠こうちゆうが見事に撃退してきたが、毎日のように飛び交う曹操侵入のデマに益州の民衆の心は動揺していた。この危機を乗り切って、劉備が益州を経営していくには、むしろ積極的に漢中を服従させる必要があった。そこで、劉備は法正ほうせいの献策けんさくに従って漢中に進攻した(217)。

劉備軍は夏侯淵・張郃さらに援軍の曹洪と対立したが、南鄭の押さえともいうべき定軍山で、黄忠が夏侯淵を斬ってからは、大いに士気が上がった。曹操自らが出馬しても劉備軍は一步も引かず、ついに曹操は漢中を撤退。こうして巴蜀の地を手にした劉備は、曹操・孫権に次ぐ勢力となったばかりか、漢中・荊州を前進基地として、中原に進出する可能性を開いたのである。

漢中を領有した劉備は、諸葛亮ら群臣の推戴を受けて漢中王の位についた(219)。魏王曹操に名義上でも対抗するためだが、高祖劉邦の帝業がこの地から始まったことにちなんだのである。

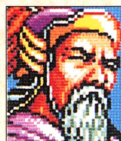
三国鼎立の時代には様々な争いが続いた。曹操の猛攻を防ぐために初めは手を結んでいた孫権と劉備。しかし、赤壁の戦い以後、荊州を任された関羽が北伐を開始し中原を震撼させるようになると、それを恐れた孫権は劉備を裏切り、関羽挟撃のために、それまで敵対していた曹操と手を結んだ。猛攻を続けていたさすがの関羽もこの協力の前に、あえなく撤退、やがて関羽は潘璋に捕らえられ処刑された(219)。孫権は、荊州の牧となる。



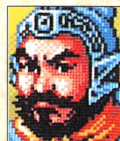
張魯



劉曄



黃忠



夏侯淵

⑥シナリオ6の巻「三國の鼎立」(220年)

●劉備の死

時代は動き始めていた。中原では曹操が死去してその子曹丕が後を継ぐと、献帝に帝位を禅譲させて魏を建国していた(220)。劉備はこれに対抗するため、漢の大統を継いで帝位についた。蜀の建国である(221)。

劉備は、兄弟同然の関羽の死と荊州失陥の痛手をうけて、怒りに震え、復讐するべく孫権を攻撃した。一方、これに恐怖した孫権は、荊州返還と和睦を劉備に申し込んだが断われ、ついに決戦の覚悟を決めた。両軍は夷陵で対立したが、孫権配下陸遜の活躍によって、劉備軍は大敗を喫した(222)。

劉備は、これに大きなショックをうけ、白帝城(永安宮)で病に伏した。死を悟った劉備は、息子劉禪に遺言を残す。懇切丁寧、かつ父としての愛情にあふれた言葉であった。しかし、劉備の英雄としての目は、劉禪の君



主としての能力を危ぶんでいた。彼には自分が築き上げた国家が死後崩壊の目に遭うのは耐えられなかった。そこで諸葛亮に後事（将来）を託した。

「貴方の才能は曹丕に十倍する。きっと国家を安んじ、大業を成し遂げられるだろう。もし、劉禅に君主の資格があるようならば、どうかこれを輔佐してやってほしい。しかし、その才能が無いようなら、遠慮せずに貴方自身が成都の主になってほしい」。古来これほど大胆で率直な遺言を残した人はおそらくいまい。かつて、「三顧の礼」をもって出蘆を促し、「水魚の交わり」を結んだ劉備が、その死に際して変わらぬ信頼と誠実を示すのに、諸葛亮は泣いて答えた。「臣は死に至るまで股肱（腹心の部下）としての力をつくし、忠貞の節を尽くしましょう」と。

嗣子劉禅と蜀の国を諸葛亮に託して劉備は永眠した（223）。六十三歳のことであった。残された諸葛亮には悲嘆に暮れる暇はなかった。後継者の劉禅は、凡庸というよりも暗愚に近く、蜀の国は劉備が治めるようになって十年にも満たなかった。軍の大部分は夷陵での大敗で失われ、宿将たちは次々とこの世を去っていた。国内の動揺が避け難いところへ外では魏と呉が虎視眈々と狙っていた。現に魏は大軍を五手に分けて攻め寄せ、南方では雍閬・孟獲が反乱を起こしたのである。この困難な状況の中で諸葛亮は、魏軍を撃退して国内を整備し、呉と再び同盟を結んだのち南方を鎮めて、魏を北伐する機会を待ったのである。

●三国時代の終局、諸葛亮Vs.司馬懿

劉備亡き後の蜀の存亡は、政治・軍事の最高責任者である諸葛亮の双肩にかかっていた。諸葛亮は人材を適所

に任じて国内体制を整備する一方、鄧芝を遣わして再び呉と同盟を結ぶと、南方の反乱を征伐した(225)。この南征は、非常に意義深いものであった。第一に、来たるべき北伐に際し背後が安全になり、第二に、南方の物産が財政を豊かにし、第三に新生蜀軍の能力向上と自信回復に役立ち、第四に民心を安定させ、第五に諸葛亮自身、やや不十分だった実戦指揮の経験を積んだのである。蜀の足腰を鍛え直した諸葛亮は、ついに劉禅に「出師の表」を奉って、魏の北伐に向かう。ときに魏では文帝曹丕が死去し(226)、その子曹叡が後を継いでいた。

箕谷に向かわせた趙雲・鄧芝を囿にして魏軍を引きつけると、諸葛亮は祁山を攻略し、南安・天水・安定の三郡を手中に収めた。しかし、内応を約束した魏将孟達が司馬懿に斬られたのが、つまずきのもとであった。街亭に進出させた馬謖は独断専行して張郃に撃破され、作戦をぶち壊してしまう。この第一次北伐(228)は失敗に終わり、収穫は姜維を得たことだけだった。成都に帰還した諸葛亮は、敗軍の責任者馬謖を処刑し、自らは右將軍に降級して軍規を正した。

諸葛亮はその後もたびたび北征を行う。が、巴蜀から関中へ至る道は険しく、蜀軍はつねに補給に苦しみ、戦果を挙げながらも涙をのんで退却することがほとんどだった。

そこで諸葛亮は、これまでの遠征で疲弊した国力を回復させ、万全の準備を整えると、大軍をことごとく率いて出撃した。そして、ついに五丈原において司馬懿と対陣するにいたる(234)。しかし、司馬懿はやはりこれまでと同様、正面作戦による出血を避け、補給力の弱い蜀

軍の自滅^{じめつ}を待つという持久戦法を取り、諸葛亮はなかなか決戦^{いど}を挑めない。終焉^{しゅうえん}は蜀軍の補給難とは別の形でやってきた。諸葛亮の日常を耳にした司馬懿^そは、その粗食^{しょく}と激務ぶりに思わず「孔明も長くはあるまい」ともらしたが、その予想通りに諸葛亮は病に倒れ、ついに陣没した。五十四歳のことであった。蜀軍が撤退するとその陣営を視察した司馬懿^{しょうさん}は、「天下の奇才である」と賞賛したものである。

諸葛亮の死後およそ三十年にして蜀は滅び^{ほろ}、後に魏は司馬炎^{しばえん}に国を奪われた。晋^{しん}の建国である。さらに晋は呉を征服し、ほぼ六十年にわたる中国の分裂^{ぶんれつ}にピリオドが打たれたのである。



陸遜



曹叡



孟達



鄧芝



張郃



馬謖



姜維



司馬懿

付・シナリオ別君主一覧

■シナリオ1・董卓の横暴（189年）

選べる君主	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
	曹操	9	陳宮
	劉備	4	—
	孫堅	21	程普
	袁紹	6	田豊
	袁術	19	—
	馬騰	14	—
	劉焉	30, 32, 33	—
	劉表	20	蒯良
	董卓	10, 11, 12	賈詡
	公孫瓚	3	—
	陶謙	16	—
	新君主	任意の空白地	—
その他の君主	韓馥	7	—
	孔融	8	—
	王朗	24	—
	劉繇	28	—

■シナリオ2・曹操の雄飛（194年）

選べる君主	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
	曹操	10, 11	荀彧
	劉備	16	—
	孫策	24	周瑜
	袁紹	6, 7	田豊
	袁術	17, 19	—
	馬騰	14	—
	劉璋	32, 33, 34	張松
	劉表	20, 21	蒯良
	呂布	9	陳宮
	公孫瓚	3	—
	李傕	12	賈詡
	新君主	任意の空白地	—
その他の君主	楊奉	5	—
	孔融	8	—
	劉繇	28	—

■シナリオ3・劉備の雌伏（201年）

選べる君主	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
	曹操	9, 10, 11, 16, 17	司馬懿
	劉備	19	—
	孫権	18, 24, 25, 27	周瑜
	袁紹	1, 2, 3, 6, 7, 8	田豊
	劉璋	31, 32, 33, 34	張松
	馬騰	14, 15	—
	張魯	29	閻圃
	劉表	20, 21, 22, 23	蒯良
	新君主	任意の空白地	—

■シナリオ4・諸葛亮登場（208年）

選べる君主	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
	曹操	1~12, 17	司馬懿
	劉備	19	諸葛亮
	孫権	18, 24, 25, 27	周瑜
	馬騰	14, 15	—
	劉璋	30~34	張松
	金旋	20	—
	韓玄	21	—
	趙範	22	—
	劉度	23	—
	張魯	29	閻圃
	新君主	任意の空白地	—

■シナリオ5・関羽の奮戦（215年）

選べる君主	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
	曹操	2~14, 16~18, 29, 30	司馬懿
	劉備	19, 20, 31~35	諸葛亮
	孫権	21~28, 37~40	魯肃
	孟獲	36	—
	新君主	任意の空白地	—

■シナリオ 6 ・ 三國の鼎立 (220年)

選べる君主	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
	曹丕	2~14, 16~20	司馬懿
	劉備	29~35	諸葛亮
	孫権	21~28, 37~40	陸遜
	孟獲	36	—
	新君主	任意の空白地	—

付・MAINコマンド,HEXコマンド一覧

■MAINコマンド一覧 (詳細は40ページ)

(君)=君主のみが, (君・太)=君主または太守のみが,
(本)=本国のみで実行できます。(複)は, 1度に複数の
武将に実行させられます。

【情報】

[他国]	他国のデータを見る
[武将]	武将の顔とデータを見る
[一覧1]	各国の武将の忠誠度・知力・武力・魅力
[一覧2]	各国の武将の仕官・訓練・武装・兵士数
[属領]	属領の国データの一覧を見る

【軍事】

[徴兵]	住民から兵を雇う
[編成]	武将に兵士を割り振る
[訓練] (複)	兵士を訓練し, 訓練度を上げる
[戦争] (複)	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

【人事】

[登用]	他国の現役武将を登用する (本) 自国の在野武将を登用する
さんこのれい(君・太)	君主・太守自らが出向いて説得する。 知力の高い者に有効
めいば	名馬を与えて交渉する。武力の高い 者に有効
きん	金を与えて交渉する
てがみ	書状で説得する
[搜索]	自国の未発見武将を探して在野武将 にする
[任命] (君)	太守・軍師を任命する
[解任] (君)	現役武将・軍師を解任する
[委任] (君)	太守に基本政策・指示を与え委任す る。委任を解除して直轄領にする

	いっばん せいさん ぐんじ じんじ	すべて太守に任せる 内政重視で税収量を増やす 軍備を整え領土を増やす 武将の忠誠度を上げ人材確保する
[褒美]	きん(君・太) めいば しょもつ	武将に金を与えて忠誠度を上げる 武将に馬を与えて忠誠度を上げる 武将に書物を与えて知力を上げる。 軍師がいる国でのみ使用可能

【商人】

[米売り]	兵糧を売る
[米買い]	兵糧を買う
[名馬]	名馬を買う
[武器]	武器を買って武装度を上げる

【内政】

[開発] (複)	開発をして土地価値を上げる
[治水] (複)	治水をして水害時の被害を小さくする
[施し] (複)	民に米を与えて民忠誠度を上げる
[臨時] (君・太)	民から米・金を臨時徴収する

【外交】

[同盟] (本)	他の君主と同盟を結ぶ
[共同] (本)	他の君主と共同して他国に攻め込む 約束をする
[婚姻] (本)	他の君主に娘を嫁がせる
[贈物]	他の君主に金を贈る
[破棄] (本)	同盟を破棄する
[勧告] (本)	他国に降伏を勧告し、戦わずして国 を手に入れる

【計略】 (本)

[埋伏]	他国にスパイを送り込み、戦争時に 寝返らせる
まいふく	他国にスパイを送り込む
かくにん	翌月攻め込むことをスパイに知らせ 確認する
てったい	登用されなかったスパイを呼び戻す
[二虎の計]	他国同士を戦わせるよう両国の敵対 心を上げる
[駆虎の計]	他国の太守に謀反を起こさせる

【作敵】	他国の武将に内通し、戦争時に寝返る約束をさせる
【偽書】	他国の武将に偽書を送り、忠誠度を下げる

【移動】	
【移動】（複）	武将を隣接国に移動させる
【輸送】	金・米を他の領地に輸送する

【終了】〈Bボタンを押す〉 （一覧表示はされません）	その月の命令出しを終了する
-------------------------------	---------------

■HEXコマンド一覧（詳細は49ページ）

【いどう】 つうじょう （移動） ゆうどう	機動力の範囲内で移動する 敵を誘導しながら移動する
--------------------------	------------------------------

【こうげき】 いっせい （攻撃） たんどく かけい とつけき	敵に隣接する武将全員で攻撃する 隣接する敵を攻撃する 隣接HEXに火をつける 敵のいるHEXに進入して戦う
---	--

【たいきやく】 （退却）	戦場から隣接する自国または空白地へ退却する
-----------------	-----------------------

【じょうほう】 （情報）	味方や敵の武将データを見る
-----------------	---------------

【こうさく】 しゅつじん （工作） ねがえり	戦闘待機武将を参戦させる 敵の武将を寝返らせる
---------------------------	----------------------------

【たいき】〈Bボタンを押す〉 （待機） （一覧表示はされません）	何もせず機動力を1増やす
--	--------------

索引

あ

一騎打ち・36
一斉攻撃・50
移動・48,49
いなご・23
委任・42
イベント・22
ウェイト・13
疫病・24
援軍・37
応援部隊・38
贈物・46

か

外交・44
解任・42
開発・44
火計・50
河・湖・海・35
偽書疑心・47
共同軍・37
共同作戦・45
金・26
空白地・17
駆虎呑狼の計・47
国データ・25
位・29
軍師・18,21
軍事・41

君主・17
訓練・41
訓練度・30
計略・46
現役武将・18,27
後継者・18
攻撃・49
工作・51
高山・35
洪水・23
降伏勧告・46
コマンド・7,20
米相場・28
婚姻・31,45

さ

在野武将・18,27
三顧の礼・42
山賊・24
仕官年数・30
使者・20
下一步・8
シナリオ・16,72
住民反乱・24
終了・12,40
出陣・51
将軍・35
状態・29
商人・43
情報・40,50

勝利条件・39
所属・29
書物・43
城・35
新君主・11
人口・26
人口増加・22
人事・41
信用度・27,44
SAVE・13
セーブ・12
セレクトボタン・
12,13
戦後処理・39
戦争・41
搜索・42
相場変動・22
ソート機能・8
属領・17

た

ターン・15,20,34
待機・49
退却・50
太守・17
体調・29
体調回復・22
台風・24
民忠誠度・27
単独攻撃・50

地形・34
治水・44
治水度・27
忠誠度・30
忠誠度変化・22
長期戦・38
徴収・22
徴兵・41
知力・31
通常移動・49
低山・35
敵対心・44
敵中作敵・47
同盟・45
同盟破棄・46
登用・41
土地価値・27
突撃・50
砦・35

な

内政・44
二虎競食の計・47
任命・42
寝返り・51
年齢・31
年齢加算・22

は

兵糧・26
伏兵・49
武将移動・22
武将データ・28

武将離反・22
武装度・30
部隊・34,35
武力・31
兵士・26
兵士数・30
平地・35
HEX・13
HEX画面・13,15,32
HEXコマンド・49,77
編成・41
褒美・43
俸禄・22
施し・44
本国・17

ま

埋伏の毒・46
マップ画面・15,19
魅力・31
謀叛・24
名馬・28,43
MAIN画面・15,19
MAINコマンド・40,75
メニュー画面・10
森・35

や

誘導移動・49
輸送・48

ら

臨時徴収・44

ロード・13

「八陣軍略書」

©1991 KOEI Co.,Ltd.
SFC 10001



KOEI

株式会社 **光荣**

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

© 1991 KOEI CO., LTD. MADE IN JAPAN

スーパーファミコン' は任天堂の商標です。