登用コスト発生表

白（白）：自分の手札（何属性でも可）を1枚「捨札」にする。
仁（赤）：自分の場に出ている仁（赤）属性の人物を1枚「放浪」させる。
義（青）：自分の場に出ている義（青）属性の人物を1枚「放浪」させる。
勇（緑）：自分の場に出ている勇（緑）属性の人物を1枚「放浪」させる。
仁殺（赤×）：自分の場に出ている仁（赤）属性の人物を1枚「捨札」にする。
義殺（青×）：自分の場に出ている義（青）属性の人物を1枚「捨札」にする。
勇殺（緑×）：自分の場に出ている勇（緑）属性の人物を1枚「捨札」にする。

得意能力表

戦闘フェイズに使用する能力

騎馬：この人物が戦闘で勝った場合、相手の山札を1枚捨てる
陽動：この人物と対戦する人物は、戦闘の間「騎馬」の能力を失う
射撃：この人物を出撃させ、戦闘に参加させていないとき、この人物を表に返し、行動済みにすることで、
戦闘している敵の攻撃力あるいは防御力を「射撃」の数値分下げることができる。
操舵：「河川」の土地能力の効果を受けない。
水軍：「河川」の土地能力の効果を受けない。また、「河川」での籠城時、【防御力+1】を得る。また、この人物と戦う際に
敵が「水計」を選んだら水計は効果を失い、敵は戦闘に「武力」の値を使用する。
強奪：この人物が攻撃側で、敵が「籠城」を選んだ戦闘に勝った場合、下記の2つからどちらかを選んで行使する。
A.相手プレイヤーの「戦果」からランダムに1枚引き、自分の場に未行動状態で出す。
B.相手プレイヤーの手札からランダムに1枚引き、捨て札にする。
火計：手札か山札（山札共有ルールの場合は手札のみ）を1枚捨てることで、戦闘に「智力」の値を使用できる。
防御側が籠城を選択した場合、攻防どちら側も火計を選択できない。
火計に負けた人物は、撤退しない場合、捨て札になる。
水計：手札か山札（山札共有ルールの場合は手札のみ）を1枚捨てることで、戦闘に「智力」の値を使用できる。
防御側が籠城を選択した場合、攻防どちら側も水計を選択できない。
水計に負けた人物は、撤退しない場合、捨て札になる。撤退する場合、手札に戻る。
妖術：手札を1枚捨てることで、戦闘に「智力」の値を使用できる。妖術を使用した人物は、戦闘終了後、
勝利か引き分けの場合、放浪させる。攻撃防御双方が妖術を使用した場合、戦闘後の放浪は発生しない。
妖術に負けた人物は、撤退する場合コストが2倍になる。

内政フェイズに使用する能力

情報：この人物を行動済みにすることで、自分の山札を上から3枚見る。見た札はそのままの順番で山札に戻す。
美女：この人物を行動済みにすることで、登用コスト「白」を得る。

帰還フェイズに使用する能力

調達：この人物が帰還フェイズに戻ってきた場合、山札からカードを1枚引いて手札に加えることができる。

特殊能力記号表

特殊能力は、太字で示されたタイミングに使用することができる。
また、太字の横に記号が描かれている場合は、能力使用の際にその記号に対応した代償を払う。
【戦闘】：出撃した人物が、戦闘フェイズに使用する能力
【内政】：場にいる人物が、内政フェイズに使用する能力
【帰還】：帰還フェイズ時に使用する能力
【収入】：場に出ている人物が、収入フェイズ時に使用する能力
【開始】：場に出ている人物が、開始フェイズに使用する能力
【常時】；その人物が場に出ている限り発動している能力
【手札】：手札から出して使用する能力（出すために登用コストは必要ない）
【手札・戦闘】：戦闘フェイズに手札から出して使用する能力（出すために登用コストは必要ない）
【手札・内政】：内政フェイズに手札から出して使用する能力（出すために登用コストは必要ない）
【手札・終了】：終了フェイズに手札から出して使用する能力（出すために登用コストは必要ない）

この人物を行動済みにする　 手札を1枚捨てる　 この人物を放浪させる

戦闘フェイズ詳解

1.【攻撃側】攻撃宣言

手番プレイヤーは、相手に攻撃するかどうかを宣言する。攻撃しない場合、戦闘フェイズは終了。
攻撃する場合、両プレイヤーは未行動のカードを全て裏返す。

2.【攻撃・防御側】戦闘に参加する人物の決定

攻撃側は自分の場に存在する未行動の人物の中で、最大自分の土地の「頭領」の値までの人数を出撃させることができる。
出撃しなかった人物は自分の場に表向きで戻す。
その後、防御側も自分の場に存在する未行動の人物の中で、最大自分の土地の「頭領」の値までの人数を出撃させることができる。
出撃しなかった人物は自分の場に表向きで戻す。
防御側は誰も戦闘に参加させない場合、土地を放棄したとみなす。放棄した土地はゲームから除外され（山札共有ルールの場合は、
占領の印として攻撃プレイヤーが所有する）、戦闘は終了する。

3.【攻撃側】戦闘する人物の決定

攻撃プレイヤーは、出撃した未行動の人物の中のどの1枚が戦闘に参加するかを選び、伏せたまま中央に出す。

4.【防御側】防御方法の選択

防御プレイヤーは、出撃した未行動の人物の中のどの1枚が戦闘に参加するかを選び、伏せたまま中央に出す。迎撃か籠城を選択する。
迎撃なら「攻撃力」で戦闘する。籠城なら「防御力」で戦闘し、籠城する地形の効果を（あれば）使用する。
「呪術」「水計」「火計」の能力を持つ人物で防御する場合、それらを使うかどうかを宣言する。使う場合「智力」で戦闘する。

5.【攻撃側】攻撃方法の選択

攻撃プレイヤーは、「呪術」「水計」「火計」の能力を持つ人物で攻撃する場合、それらを使うかどうかを宣言する。
使う場合「智力」で戦闘する。使わない場合とそれらを持っていない場合は、攻撃力で戦闘する。

6.【攻撃・防御側】戦闘処理

両方の戦闘に参加するカードを表にする。それぞれの宣言した攻撃方法の数値を比べる。籠城の場合、土地の修正値がかかる事に注意。
両陣営とも出撃した他の人物が得意能力、特殊能力を使う場合は表にしてその宣言をし、最終的な数値を計算し、数の多い方が勝ち。
（山札共有対戦ルールの場合、特殊能力は使わない事に注意）

6b【攻撃・防御側】引き分けと勝利

引き分け
数値が同じ場合は引き分け。両人物は行動済みになり、それぞれの場に帰る。
勝利
攻撃側で勝った人物は行動済みになり、自分の場に帰る。
防御側の迎撃で勝った人物は行動済みになり、自分の場に帰る。
防御側の籠城で勝った人物は未行動のまま表向きで戦闘の場に残る。

7.【攻撃・防御側】敗北・撤退の解決

敗北した人物は、戦闘の数値差分のカードを山札から捨てることで、撤退できる。撤退した場合は自分の「放浪」置き場に行く。

8.【攻撃・防御側】敗北・戦果の解決

攻撃側、あるいは防御側が迎撃で敗北して撤退しなかった場合、その人物は相手プレイヤーの「戦果」になる。

9.【防御側】敗北・土地の破壊

防御側が籠城で敗北して撤退しなかった場合、その人物は捨て札になり、その土地は破壊される。
破壊された土地は表向きのまま横にし、土地デッキの一番下に入れる。そして新たな土地を上から1枚めくる。
（山札共有ルールの場合、攻撃側プレイヤーが占領の印として所有する。）
土地が破壊されたら、11.戦闘終了へ。

10.【攻撃側】戦闘の続行か中止

攻撃側は、戦闘を続行するかどうかを宣言する。続行するなら3.からの手順を再び繰り返す。続行しないなら11.戦闘終了へ。

10b【防御側】防衛人物の交代

戦闘継続の際、防御側は籠城で勝った人物がいた場合、4.の手順で、伏せた人物の代わりに表向きになった人物で戦闘することができる。
その際、防御側の選択は自動的に「籠城」になる。裏向きの人物を使う場合は通常と同じ。

11.【攻撃側】戦闘の終了

攻撃側が戦闘終了を宣言するか、防御側の土地が破壊されたら、戦闘フェイズは終了する。
両者の出撃した人物は、行動済み状態は行動済み状態のまま、未行動状態は未行動状態のまま、表向きになって場に帰る。