
KOEI
FAMICOM FAMILY
八陣軍略書
任天堂 ファミリーコンピュータ™ KOE-XL

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「三國志」を世に送りだしたのは，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を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，私たちは嬉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…。これらのご期待に応えるものとして新たに生まれたのが，「三國志Ⅱ」です。この「三國志Ⅱ」を，今，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。

「三國志」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なども可能になりました。それだけではありません。「三國志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。どうぞ「三國志Ⅱ」の世界にタイムスリップして，計略の面白さを存分に味わってください。

シブサワ・コウ

使用上の注意

次の注意事項をよく守り，正しくお使いください。

1．カセットの交換は，電源を切ってから行ってください。
2．使用後は，ACアダプタをコンセントから抜いてください。
3．故障の原因となるので，次のことはしないでください。
　①極端な温度条件下での使用や保管。
　②強いショックを与えたり，分解すること。
　③端子部に直接手をふれたり，水でぬらすこと。
　④シンナー，ベンジンなどの揮発油でふくこと。
4．テレビ画面から，できるだけ離れてゲームをしてください。
5．長時間ゲームをするときは，2時間ごとに休憩しましょう。

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などは，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など，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など，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（事情により，有償交換価格を変更することがあります）。
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・交換などには，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・小荷物など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，破損など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　横浜市港北区日吉本町1－4－24
株式会社　光　栄　　FC『三國志II』ユーザー係

目次

Ⅰ．三國志Ⅱの世界・4
ゲームの内容について説明します。

Ⅱ．再び，乱世へ・8
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。

Ⅲ．天下統一を望む・14
ゲームの進め方について説明します。

Ⅳ．戦争のとき来たり！・17
戦争について説明します。

Ⅴ．乱世を知る・25
ゲームのデータについて説明します。

Ⅵ．英雄，戦略す・32
コマンドについて説明します。

Ⅶ．時局急転！・49
イベントについて説明します。

Ⅷ．三國志英雄豪傑伝・52

付．シナリオ別君主一覧・68

索引・71

Ⅰ．三國志Ⅱの世界

■三國志Ⅱとは

「三國志Ⅱ」は，『三国志』の世界を題材にしたゲームです。プレイヤーは，自分の好きな君主を選び，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。また一方では，多くの武将を集め，兵を雇い，軍を組織して，他国に戦争をしかけます。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す。また，計略をしかけて他国を陥れます。内外を充実させながら，こうして，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，「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。「三國志Ⅱ」には，その面白さだけでなく，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れるかどうか――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。

■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。

【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（命令出しの機会）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，軍事などを行って，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，Ｂボタンを押すと，マップ画面に切り替わります。

国番号の隣りのグラフィックは，各君主のマークです。

【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となり，勝敗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を選んでゲームを続行できます。

以上のようにしてゲームを進めていきますが，その間に税収や俸禄，洪水などの災害，住民反乱，配下の離反や謀叛など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カ国を統治すると，ゲーム終了です。



■勝利条件

中国41カ国を統一支配することが，最終目標です。
また，担当する君主が死亡し，後継者候補がいないとき，ゲームオーバーとなります。

■シナリオ

6つのシナリオがあり，プレイヤーは好きなシナリオからゲームを始めることができます。各シナリオの開始年，選べる君主，勢力分布については68ページを見てください。

シナリオ1：董卓の横暴　189年
シナリオ2：曹操の雄飛　194年
シナリオ3：劉備の雌伏　201年
シナリオ4：諸葛亮登場　208年
シナリオ5：関羽の奮戦　215年
シナリオ6：三國の鼎立　220年

■国と武将の種類

本国：君主が直接治めている国で，毎月命令出しをします。
属領：本国以外の領土で太守が治める国。直轄地では本国同様プレイヤーが毎月命令を出し，委任国ではコンピュータによって自動的に命令出しされます。
空白地：誰も治める者のいない国。ここに武将を移動すると自分の国にできます。
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。謀叛を起こすことがあります。
軍師：君主の命令出しのとき，助言を与える武将。君主が任命します。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，離反することがあります。
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，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負けになります。君主が代わると配下の武将の忠誠度も変わり，在野武将になることもあります。



II. 再び、乱世へ

■コントローラーの使い方

コントローラーはⅠ・Ⅱ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。

【コマンドを選ぶとき】

画面の上部に移動，軍事などのコマンド欄(らん)があります。＋ボタンの←→で赤表示を任意のコマンドに動かし，Aボタンを押します。すると，ウィンドウが開いてサブコマンドが表示されますので，＋ボタンの↑↓を動かしてAボタンで選びます。

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は取り消しになります。

画面上部の左または右に矢印が表示されている間は，その方向に赤表示を動かせます。

【武将を選ぶとき】

コマンドを実行させる武将を選ぶときなどに用います。

コマンドを選ぶと，画面に武将の名前のリストと[NEXT]・[終了]などが表示されます。武将の選択と，[NEXT]・[終了]の切り替えは，＋ボタンの←→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，選ばれた武将の横に＊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，[NEXT]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変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，武力，魅力，兵士数，忠誠度，ふたたび知力の順に切り替わります。自分の好きなデータを選び，Aボタンを押すと，そのデータの数値の大きい順に武将が並び変わります。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。

【国を選ぶとき】

外交や戦争で相手国を指定するときなどに用います。

マップ画面上で，＋ボタンで矢印を動かして，Aボタンで選びます。国選択中Bボタンで表示中の君主切り替えになり，＋ボタンの↑↓で切り替えが行われます。このとき，Aボタンで国選択へ復帰，Bボタンで国選択が取り消されます。

国番号が表示されているのが選択可能国です。空白地の番号は表示されませんが，選択できる場合もあります。

また，君主名の横には上に敵対心，下に信用度が表示されます。

【(Y／N)？】

コマンド実行を確認するときなどに，「よろしいですか(Y／N)？」と表示されます。Y（はい）のときは＋ボタンの←を，N（いいえ）のときは＋ボタンの→を押してください。

【数字を入力するとき】

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に戻ります。

【戦争での移動・攻撃方向を決定するとき】



戦争での部隊の移動・攻撃は，＋ボタンで矢印を出して方向を決定し，Aボタンを押すと実行されます。

＊＋ボタンの↑か↓を押すと矢印はそれぞれ↑↓に向きます。

＊←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，と交互に向きが変わります。

＊矢印がすでに↑を向いているとき，→を押すと矢印は右上を，←を押すと左上を向きます。すでに↓を向いているときは，→を押すと矢印は右下を，←を押すと左下を向きます。

2HEX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ます。

②本体の電源を入れます。

③オープニング画面が始まります。オープニングが終わるとタイトル画面が表示されますので，スタートボタンを押してください。すぐに始めたいときは，オープニングの途中でスタートボタンを押してください。

④次のようなメニュー画面が表示されます。

1．董卓の横暴　189年
2．曹操の雄飛　194年
3．劉備の雌伏　201年
4．諸葛亮登場　208年
5．関羽の奮戦　215年
6．三國の鼎立　220年
7．ゲームをLOADする

■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を入力するとコンピュータ国同士の戦いを見ることができます。0人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中国のマップが表示されますので，自分の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名とそのマークが表示されます。Bボタンを押すと残りの君主候補が表示されます。
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。ゲーム中に変更することができます。
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，直したい項目を



選びます。

■新君主について

君主を選ぶときに，「新君主」を選ぶと，自分で名前・年齢・性別などを決め，知力・武力・魅力を設定することができます。次の順で設定します。

①ぶしょうめい：ひらがな７文字まで入力することができます。「゛」や「゜」も１字分に数えます。

②たんじょうび：誕生月・日・年齢の順に入力します。

③せいべつ：男性か女性かを入力します。

④のうりょく：知力・武力・魅力の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に戻ります。最大値はそれぞれ100です。

■ゲームをやめる（セーブと終了）

①セーブ

ＭＡＩＮ画面上でセレクトボタンを押して，ＳＡＶＥを選んでください。ゲーム内容は１つしかセーブできません。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。

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ますか（Ｙ／Ｎ）？」と表

示されます。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LOADする」を選びます。

■表示時間の調節，HEX画面の表示変更

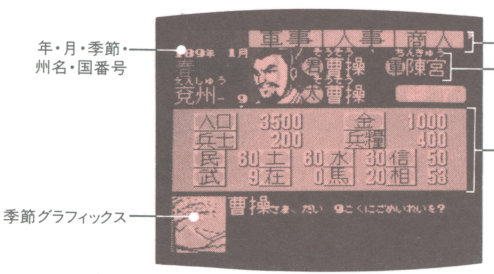
ウェイト：MAIN画面でセレクトボタンを押して，ウェイトを選んでください。
メッセージなどを表示する時間・使者の移動速度を調整します。10段階に分かれ，数字が小さいほどスピードが速くなります。
HEX：他国の戦争（HEX画面）を表示するかどうかを決め直すことができます。
SAVE：「ゲームをやめる」を見てください。



III. 天下統一を望む

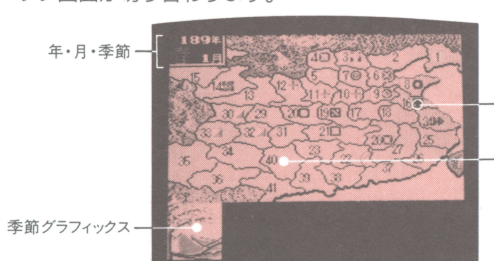
■MAIN画面

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，Bボタンを押すとMAIN画面とマップ画面が切り替わります。



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（32ページ）を実行させます。1人の武将にはそのターン内に1回しかコマンドを実行させられません。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，翌月までコマンドを実行させることはできません。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。全員が赤か緑になったら，コマンド［終了］でその月の命令出しを終了します。全員にコマンド実行させずにそのターンを終えることもできます。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。使者は，途中通過する国で発見されることがあります。発見されると，見逃されたり，輸送している物資を奪われたり，書状を奪われたり，捕らえられたりします。目的国でも接触は失敗することがあります。通過国でも目的国でも，発見した相手が使者を捕らえようとしたとき，使者の武力が高ければ逃げてもとの国に戻ってきます。逃げられないと，配下にされるか殺されます。使者は，画面では赤い馬の形で表示され，発見された時点で青色に変わ

ります。この使者の移動速度は，ウェイトで調整できます（13ページ）。

軍師の助言

軍師のいる国では，コマンドによって実行時に軍師が助言をしてくれます。

外交や計略などコマンドによっては，軍師の助言の後でコマンド実行を取り消しても，武将はコマンドを実行したとみなされる場合があります。

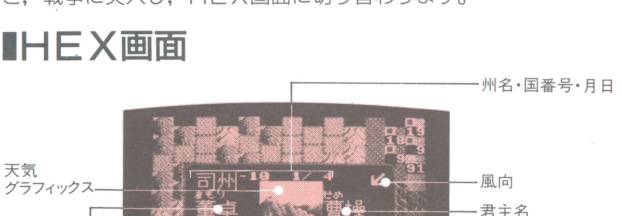
また，月初めに軍師を呼べることがあります。軍師の知力が高いほど，頻繁（ひんぱん）に呼ぶことができます。

軍師を呼ぶと助言がもらえますが，ボタン入力待ちの状態になりますので，何かボタンを押してください。

Ⅳ. 戦争のとき来たり！

軍事のせんそう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



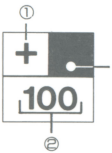


ＨＥＸ画面上でＢボタンを押すと，その時点の両軍の兵士数・兵糧・軍資金が表示されます。と同時に「ちけいをみますか?」と表示されます。Ｙを選ぶと，部隊表示が消えます。何かボタンを押すと，戦闘に戻ります。

■部隊表示

武将１人とその武将の持っている兵士が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，援軍＝青地に黒線，共同軍＝黄色地に黒線
応援部隊＝攻撃部隊または守備部隊と同じ
ただし将軍の部隊は，将軍が君主の場合は○印，将軍がその他の武将の場合は＋印が表示されます。
②兵士数＝白色　③火計の表示

■地形

地形を表すＨＥＸには，次の７つがあります。各部隊は移動のための機動力(きどうりょく)を持ち，機動力は，進入するＨＥＸの地形に応じて消費(しょうひ)されます。基本の機動力はその部隊の訓練度が高いほど，大きくなります。機動力は最大６です。

城　砦(とりで)　平地　森　低山



高山　河湖海

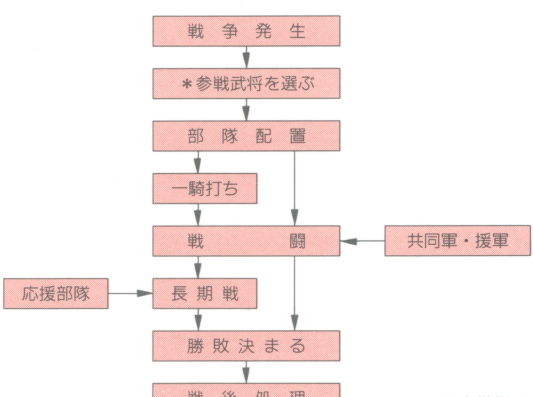


地形	機動力	守備効果	火計効果	特徴
城	3	◎	×	各国１つ。火をつけられて次の日に消えないと，金・米が減る
砦	3	○	×	各国１～６つ
平地	2	－	○	移動しやすい
森	3	－	◎	進入すると自動的に伏兵になり，部隊表示が消える
低山	3	△	△	なだらかな丘陵
高山	無	無	△	進入不可能
河湖海	5	×	無	かなりの機動力が必要。火はつかない

効果の大きさは，◎，○，△，－，×の順です。

■戦争の流れ

戦争は，次のような流れで行います。



＊は守備側のみ



■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となったとき，その戦争は負けになります。

■参戦武将の選択，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。このとき，君主または太守が自動的に将軍となります。部隊を配置できるＨＥＸは，攻撃側は○で，守備側は×で表示されます。参戦しない武将は戦闘開始後に改めて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。

■一騎打ち

配置がすむと，守備側は，一騎打ちの申し込みをするかどうかを決めます。申し込む場合は，武将を選びます。攻撃側が受ければ，すぐに両名が戦います。

守備側が一騎打ちの申し込みをしなかった場合は，攻撃側が一騎打ちの申し込みをするかどうかを決めます。

一騎打ちに勝つと，相手を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わると，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。

▌ターン

一騎打ちがすむと，いよいよ部隊同士の戦闘に入ります。
ターン（命令出しの機会）は，守備側→援軍→攻撃側→共同軍の順に，各軍各武将に回ってきます。
各軍とも将軍・太守は最初に，以降は配置順に，ＨＥＸコマンド（45ページ）を実行させます。
守備側は援軍を，攻撃側は共同軍を，また，長期戦になると攻守ともに応援部隊を呼ぶことができます。

▌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，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戻ってきます。
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）

その月か前月に共同作戦を約束していて，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。
共同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

使者の魅力によります。
到着前に戦争が終わると，共同軍は自国に戻ります。
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。

▌長期戦

30日以内で勝敗が決まらない場合は，長期戦となります。
いったんＭＡＩＮ画面に戻って，その月の残りの国の命令出しと翌月の戦場国以外のすべての国の命令出しを終えると，再びＨＥＸ画面に戻って戦争を続けます。

【応援部隊を送れる】

戦争中でない自国領から，戦場国の自軍に応援部隊を送ることができます。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，戦場国と隣接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，軍事のせんそうで戦場国に攻め込みます。

【同盟を破棄すると援軍・共同軍が退却する】

長期戦が始まる前のＭＡＩＮ画面のターンで，同盟を破棄することができます。援軍・共同軍を呼んだ国が同盟破棄しても，派遣中の国が同盟破棄しても，援軍・共同軍は全軍退却します。
戦利品の金・米は分配されません。

【君主が死亡したら？】

戦争開始から長期戦に突入する間に君主が死亡した場合，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（７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に戻ります。
勝利国は，次の順で捕らえた敵の処置などを決めます。
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：属領または隣接する空白地に行きます。逃げる国がないときは，戦場国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：君主は属領か空白地に逃げ，その国の君主になります。

きる：その君主を抹殺します。

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，情報のたこく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(こうずい)・疫病(えきびょう)などの災害や軍事のちょうへいによって減ります。

【兵士】
画面では1／100の値が表示されています。
軍事のちょうへいによって増やせます。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・疫病などの災害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・土地価値などによって違います。
兵糧を売ったり，臨時徴収をして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・治水度などによって違います。
商人から買ったり，臨時徴収をして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，住民反乱が起きることがあります。
内政のほどこしによって上がり，また，洪水・いなごなどの災害や戦争，軍事のちょうへい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。
内政のかいはつによって上がり，洪水・いなごなど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・台風が起こりにくくなります。

内政のちすいによって上がり，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を表し，外交や登用の成否に関係します。

【武（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。人事のそうさくによって発見でき，とうようによって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。この値が高いときに米を買ったり，低いときに米を売ったりして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，情報のぶしょうで見ることができます。○印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
信用度○	君主の信用されている度合い
婚姻○	娘がどの君主に嫁いでいるか

【体調】

コマンド実行武将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を実行させたときは赤で表示されます。赤と緑のときはコマンドを実行させられません。

戦争で捕(つか)まったときや，疫病(えきびょう)など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」と表示されます。
在野武将は人事のとうようで現役武将になります。
【所属】
その武将が仕えている君主です。たとえ計略のさくてき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）】
その武将の君主への忠誠度です。褒美を与えると上がります。
1月の金，7月の米の俸禄が足りないと下がります。
低いと，離反して在野武将になったり，謀叛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）】最大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。商人から武器を買うと上がります。
【くんれん（訓練度）】最大100
各武将が持つ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。
訓練によって上がります。軍事のへんせいで上下し，ちょうへ



い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。

軍事のちょうへいで増やし，へんせいで増やしたり減らしたりできます。

【ちりょく（知力）】

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，誘導移動・火計に成功しやすくなります。

人事のほうびのしょもつで上げることができます。

【ぶりょく（武力）】

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（15ページ）や退却の際に捕らえられても，逃げやすくなります。

一騎打ちに勝つと上がることがあります。

【みりょく（魅力）】

外交など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。

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。

【しんようど（信用度）】

君主のみが持つデータです。

君主の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ったりすると，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，援軍要請に応じたりすると，上がります。

【こんいん（婚姻関係）】

どの君主と婚姻関係があるか表示します。
婚姻関係がある国からは，攻め込まれにくくなります。



VI. 英雄、戦略す

■MAINコマンド

MAIN画面では，通常，次のコマンドを実行します。
○＝君主のみ，△＝君主または太守のみ，□＝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。

情報		
たこく		他国のデータを見る
ぶしょう		武将の顔と武将データを見る
いちらん1		各国の武将の忠誠度・知力・武力・魅力一覧
いちらん2		各国の武将の仕官・訓練・武装・兵士一覧
ぞくりょう		属領の国データの一覧を見る
軍事		
ちょうへい		住民から兵を雇う
へんせい		武将に兵士を割り振る
くんれん（複）		兵士を訓練し，訓練度を上げる
せんそう（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		
とうよう		他国の現役武将を登用する□
		自国の在野武将を登用する
	さんこのれい△	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
そうさく		自国の未発見武将を探して在野武将にする
にんめい○		太守・軍師を任命する
かいにん○		現役武将・軍師を解任する
いにん○		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
	いっぱん	すべて太守に任せる

	せいさん	内政重視で税収量を増やす
	ぐんじ	軍備を整え領土を増やす
	じんじ	武将の忠誠度を上げ人材確保する
ほうび△	きん	武将に金を与えて忠誠度を上げる
	めいば	武将に馬を与えて忠誠度を上げる
	しょもつ	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	
こめうり	兵糧を売る
こめかい	兵糧を買う
めいば	名馬を買う
ぶき	武器を買って武装度を上げる

内政	
かいはつ（複）	開発をして土地価値を上げる
ちすい（複）	治水をして水害時の被害を小さくする
ほどこし（複）	民に米を与えて民忠誠度を上げる
りんじ△	民から金・米を臨時徴収する

外交	
どうめい□	他の君主と同盟を結ぶ
きょうどう□	他の君主と共同して他国に攻め込む約束をする
こんいん□	他の君主に娘を嫁がせる
おくりもの	他の君主に金を贈る
はき□	同盟を破棄する
かんこく□	他国に降伏を勧告し，戦わずして国を手に入れる

計略□		
まいふく		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
にこのけい		他国同士を戦わせるよう両国の敵対心を上げる



くこのけい	他国の太守に謀反を起こさせる
さくてき	他国の武将に内通し，戦争時に寝返る約束をさせる
ぎしょ	他国の武将に偽書を送り，忠誠度を下げる
移動	
いどう（複）	武将を隣接国に移動させる
ゆそう	金・米を他の領地に輸送する
終了	その月の命令出しを終了する

【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ターンで何回も見ることができます。

[たこく（他国の様子）]

他国の国データを見ます。

[ぶしょう（武将の様子）]

武将の顔と武将データを見ます。

[いちらん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。

[いちらん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。

[ぞくりょう（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＊印がつきます。

【軍事】

[ちょうへい（徴兵）]

住民から徴兵し，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，兵士数が人口を超えるとき，すべての武将の兵士数が上限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。

[へんせい（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その分を割り振ります。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。

[くんれん（訓練）]（複）

その国にいるすべての兵士を訓練し，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。

[せんそう（戦争）]（複）

隣接（りんせつ）する他国に戦争をしかけたり，自軍が交戦中の国に応援部隊（22ページ）を送ります。

同盟国に攻（せ）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，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】

[とうよう（登用）]

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（15ページ）となる武将を選びます。

成否は，こちらの君主の信用度・使者の魅力，相手の忠誠度・能力・性格によります。

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。

軍師の助言の後にコマンドを中止しても，使者の武将はコマンド実行済みになります。

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（捜索）]

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。

[にんめい（任命）] ○

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。

[かいにん（解任）] ○
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戻ります。
[いにん（委任）] ○
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：すべてを太守に任せます。
せいさん：内政を重視し，金・米を増やします。敵国に遠い属領，知力の高い太守に適しています。
ぐんじ：軍備を重視し，領国を増やします。敵国に隣接（りんせつ）している属領，武力の高い太守に適しています。
じんじ：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。次の３つがあります。
きん（金）：与える金は最大100で，金額と君主の魅力が高いほど忠誠度が上がります。
めいば(名馬)：君主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。

[こめうり（米を売る)]

換金率は米相場によります。

[こめかい（米を買う)]

値段は米相場によります。

[めいば（名馬を買う)]

馬を買って，褒美(ほうび)や登用に使います。

１頭あたり金100です。

[ぶき（武器を買う)]

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100を買え，武器100で兵100の武装度が100になります。

【内政】

[かいはつ（開発)]（複)

土地の価値を上げます。金額と実行武将の知力・魅力(みりょく)によって効果が違います。

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。

[ちすい（治水)]（複)

治水度を上げます。金額と実行武将の知力・魅力によって効果

が違います。
治水度が上がると，７月の米の徴収量が増え，台風・洪水（こうずい）の被害が小さくなります。
［ほどこし（施し）］（複）
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。
施す量，人口，君主または太守の魅力，実行武将の魅力によって効果が違います。
［りんじ（臨時徴収）］△
君主または太守のみが実行できます。
７月以外に金・米を臨時徴収します。
君主または太守の信用度・民忠誠度によって効果が違います。
行うと，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と信用度が表示され，また同盟国の君主は青色で，交戦中などで選択できない君主は赤色で表示されます。
マップ上で，相手国を選びます。
国選択中Ｂボタンを押すと表示中の君主切り替えとなり，＋ボタンの↑↓で切り替えが行われます。このとき，Ａボタンを押すと国選択に戻り，Ｂボタンを押すとコマンドを取り消しできます。
国選択後，使者となる武将を選びます。



［どうめい（同盟）］□
本国のみが実行できます。
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作戦を，守備側は援軍を要請をすることができます。また，共同作戦・援軍を要請されて応じないと，信用度が下がります。
軍師の助言の後にコマンドを中止しても，使者の武将はコマンド実行済みになります。
同盟の成否は，相手の敵対心・君主の信用度・使者の魅力などによります。成立すると同盟国となり，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。
戦争などの敵対行為を行うと，同盟関係はなくなります。
［きょうどう（共同作戦）］□
本国のみが実行できます。
同盟国に，共同して他国に攻め込むよう約束をとりつけます。
軍師の助言の後にコマンドを中止しても，使者の武将はコマンド実行済みになります。
約束した翌月までに作戦が実行されない場合は無効となります。
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，派遣する武将数などは，同盟国の君主に任されます。
［こんいん（婚姻）］□
本国のみが実行できます。
他国の君主に娘を嫁がせます。
軍師の助言の後にコマンドを中止しても，使者の武将はコマンド実行済みになります。
成否は，相手の敵対心・君主の魅力・使者の魅力などによりま

す。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，使者が捕まると，娘も奪われます。
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）]
他国の君主に金を贈ります（最大1,000）。
成否は，金額・使者の魅力などによります。
受け取られると，敵対心が下がります。
[はき（同盟破棄）] □
本国のみが実行できます。
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，援軍・共同軍が退却します（22ページ）。
[かんこく（降伏勧告）] □
本国のみが実行できます。
他国に降伏を勧告します。
成否は，国力の差・相手君主の性格などによります。
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，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】 □
本国のみが実行できます。
[まいふく（埋伏の毒）]
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。
段階に応じて，次の３つがあります。
まいふく：送り込む武将は，忠誠度100が条件です。
かくにん：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，まいふくを行わないときと同じになります。
てったい：いったん送り込んだ武将を，もとの国に戻らせます。
[にこのけい（二虎競食の計）]
他国同士で戦争を起こさせるよう計ります。
軍師の助言の後にコマンドを中止しても，使者の武将はコマンド実行済みになります。
成否は，こちらの君主の信用度・軍師の知力・使者の知力，相手の君主の信用度・知力・軍師の知力によります。
[くこのけい（駆虎呑狼の計）]
他国の太守に謀叛を起こさせるよう計ります。
軍師の助言の後にコマンドを中止しても，使者の武将はコマンド実行済みになります。
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。
成否は，こちらの使者の魅力，相手の太守の忠誠度・性格によります。
[さくてき（敵中作敵）]
他国の武将に内通して，戦争時に寝返るよう計ります。３カ月間しか有効ではありません。

軍師の助言の後にコマンドを中止しても，使者の武将はコマンド実行済みになります。
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。
成否は，こちらの君主の信用度・使者の魅力・軍師の知力，相手の武将の忠誠度・性格によります。
［ぎしょ（偽書疑心）］
他国の武将に偽手紙を送り，君主との仲を裂くよう計ります。
軍師の助言の後にコマンドを中止しても，使者の武将はコマンド実行済みになります。
成功すると，その武将の忠誠度が下がり，離反したり他国の登用に応じたりしやすくなります。
成否は，こちらの使者の知力・軍師の知力，相手の軍師の知力によります。

【移動】

［いどう（移動）］（複）
武将を隣接国に移動します。
空白地に移動すると，移動先の国は自分の領地になります。
移動の際，金と兵糧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。
［ゆそう（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（22ページ）時，攻め込まれている国にも輸送できます。



【終了】
その月のその国の命令出しを終えます。
または，何もしないで１ターンをパスします。

■HEXコマンド

HEX戦では，次のコマンドを使用します。

いどう	つうじょう	機動力の範囲内で移動する
	ゆうどう	敵を誘導しながら移動する
こうげき	いっせい	敵に隣接する武将全員で攻撃する
	たんどく	隣接する敵を攻撃する
	かけい	隣接HEXに火をつける
	とつげき	敵のいるHEXに進入して戦う
たいきゃく		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		味方や敵の武将データを見る
こうさく	しゅつじん	戦闘待機武将を参戦させる
	ねがえり	敵の武将を寝返らせる
たいき		何もせず，機動力を1増やす



【いどう（移動）】

［つうじょう（通常移動）］

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（りんせつ）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）］

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。

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。

成功すると敵が同方向に移動してきます。

成否は武将の知力によります。
[伏兵]
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。
攻撃の効果は武力・武装度・兵士数によります。

【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）]
敵部隊に隣接する味方部隊全部で一斉に攻撃します。
効果は武力・兵士数・部隊数・地形によります。
[たんどく（単独攻撃）]
隣接する敵部隊を単独で攻撃します。
効果は武力・兵士数・地形によります。
[かけい（火計）]
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に飛火します。時がたつと自然鎮火し，雨が降ると鎮火します。
成否は，知力・地形・天気によります。

[とつげき（突撃）]
敵部隊のいるＨＥＸに進入して，連続して戦います。
効果は武力・兵士数・地形によります。
勝敗がつかないと，反対側のＨＥＸに突き抜けるか，もとのＨＥＸに押し戻されます。

【たいきゃく（退却）】
部隊ごとに，隣接する自国または空白地に退却します。
退却中に捕らえられることがあります。
成否は武力・機動力・訓練度などによります。
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。コマンド回数には数えません。
敵部隊の情報を見るには，１回につき金10が必要です。伏兵中の部隊の情報は見れません。

【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）]
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，相手への忠誠度や性格によります。
計略のさくてきに成功した武将は，. 金 0 でも必ず寝返ります。
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，相手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）。

【たいき（待機）】
何もしないでそのＨＥＸに留まります。
機動力が 1 増えます（最大 6 まで）。

Ⅶ. 時局急転！

■定例イベント

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，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・民忠誠度などによります。

【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(りはん)】
武将の忠誠度が低くなると，在野(ざいや)武将になることがあります。
仕官年数（29ページ）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，突然発生するイベントとして，次のようなものがあります。

【いなご】春～夏
いなごの大群が発生することがあります。
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(きんりん)国に広がり，秋まで続きます。

【洪水(こうずい)】夏
大河の流域国では，洪水が起こることがあります。
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。

【台風】夏
台風が発生することがあります。
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(えきびょう)】春～夏
疫病が発生することがあります。
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(ちんせい)します。

【住民反乱】 季節無関係

住民反乱が起こることがあります。

君主の信用度，太守の魅力（みりょく），民忠誠度が低いと起こります。

住民数・兵士数・土地価値・金・兵糧が下がります。

【謀叛（むほん）】 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，太守が謀叛を起こすことがあります。

謀叛を起こした太守は，その国で独立し君主となります。もとの君主との敵対心は高くなります。

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。

【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（うば）われることがあります。



VIII・三國志英雄豪傑伝

■黄巾の乱と董卓の横暴

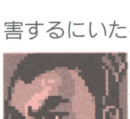
後漢霊帝の時代，外戚は権力をふるい，宦官は横暴をきわめ，宮廷は大いに乱れて民衆は重税に苦しんでいた。この社会不安をうまく利用した大反乱が，太平道の張角を首領とした「黄巾の乱」である。

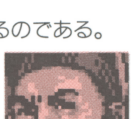
黄巾軍は三十六万の兵を率いて官庁を焼き払い，村々を襲って中国北部を荒しまわった。一方，霊帝の外戚でもある大将軍何進は，皇甫嵩，盧植，朱儁らに討伐命令を出して対抗する。その結果，張角の病死，弟張宝，張梁の敗死によって黄巾軍の主力は壊滅したが，その残党は各地で騒乱の種となる。またこのとき，皇甫嵩のもとで活躍したのが曹操，盧植の弟子で義兵を挙げたのが劉備，そして朱儁の指揮下で功を立てたのが孫堅であった。

乱は一応平定されたものの，霊帝が崩御し少帝が位を継ぐと，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。何進は袁紹らとともに，宦官の張譲ら「十常侍」を殺害する計画を立て，董卓に協力を求める。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・袁術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，乱を避けて都を離れていた帝を連れて洛陽に入城し，その軍事力のもとに横暴をきわめた。丁原の軍勢が邪魔になると，赤兎馬を贈って味方にした呂布に丁原を殺させ，都での軍事権を独占，さらに少帝を廃して弘農王とし，弟の陳留王を擁立，そして弘農王とその母何大后を殺

害するにいたるのである。


曹操


孫堅


劉備


董卓

▌諸侯の連合，関羽の活躍

董卓を憎む曹操は討伐の檄をとばし，各地の諸侯もこれに応じて洛陽に向かった。その顔ぶれはといえば，後将軍・南陽太守袁術，陳留太守張邈，済北相鮑信，北海太守孔融，徐州刺史陶謙，西涼太守馬騰，北平太守公孫瓚，烏亭侯・長沙太守孫堅，祁郷侯・渤海太守袁紹らという堂々たるもの，公孫瓚のもとには劉備が関羽・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，猛将華雄に汜水関を守らせ，華雄は兵糧の乏しい孫堅を打ち破り，諸侯の繰り出す武将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。曹操のすすめる酒を預け一瞬のうちに華雄を斬って戻ると，酒はまだ温かかった。

汜水関を突破された董卓，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ぬところに関羽が，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，戦意を失い，李儒の言葉に促されて長安への遷都を強行したが，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。


関羽


張飛


呂布

■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。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司徒王允の策略，そして王允の美しい妓女貂蝉である。王允，まず呂布を家に招いて貂蝉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。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，しかし董卓にそのそぶりがまったくないので，董卓への不信と貂蝉への想いは募

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，王允，「将軍の姓は呂，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」と口説き，呂布，ついに二度目の義父殺しを決行するにいたる。

■「二虎競食の計」と「駆虎呑狼の計」

一方，曹操は父曹嵩を陶謙の部下に殺されて怒り，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ご存知だったのか」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，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，曹操は再び徐州討伐を考える。が，荀彧に忠告されて思いとどまり，足場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「駆虎呑狼の計」。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の勅命を下せば，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，再び小沛に駐屯することになるのである。


陶謙


陳宮


荀彧

■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。従兄弟同士のこの二人，しかしまったく互いに協力しあえず，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，すぐさま孫堅に命じて劉表を攻撃させ，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「漢に代わるものは当塗高ならん」，これは様々に解釈されていたが，袁術，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。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，徐州征伐を決行するが，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・孫堅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。

こうした敗戦度重なるにもかかわらず，袁術のぜい沢とどまるところを知らず，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，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，かくして滅び去った。


袁術


袁紹


孫策



■官渡の戦い

中原を治めようと考える曹操，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。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。

幾度かの対立があり，曹操と袁紹は官渡で再び対立した。兵糧が不足し，劣勢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させるよう進言する許攸を裏切り者扱いするありさま。落胆した許攸，曹操に降参し，兵糧を蓄えてある烏巣を奇襲するように進言する。この奇襲は成功し，曹操軍，戦意を失った袁紹軍を追撃してみごと壊滅させた。曹操，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。

■諸葛亮との出会い

官渡の戦いが終わった頃，劉備は，荊州の劉表に身を寄せて曹操に対する前衛の任務に当たっていた。曹操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「時勢の急務を知るのは俊傑（すぐれた人物）のみ。ここにも伏竜・鳳雛のような俊傑がおる」と聞かされていたが，徐庶から「諸葛亮は臥龍（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，曹操と袁紹の戦いを例に引いて策略の重要性を劉備に促し，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づけ，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，一人の大将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，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，実力と声望は劉表以上の劉備が一介の書生



諸葛亮



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，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。

■赤壁の戦い（曹操VS.孫権）

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，その勢いとどまることを知らず。呉の孫権に最後通牒を突きつけた。孫権，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粛だけ。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，「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。今は将軍自身が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ぶでしょう」。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，「その昔，斉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」。孫権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。いま将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。しかるに将軍は雄才があり，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・魯粛・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。



周瑜

水軍同士の初戦に敗れた曹操，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を連れて帰る。龐統は曹操に「連環の計」を勧めた。大小の船を組み合わせ鉄の環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である。

決戦の時は来た。黄蓋，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攻撃し，劉備も陸から進撃して曹操軍，無惨に敗走する。

大敗した曹操，天下統一の野望を砕かれ，「官渡の戦い」に敗

れた袁紹同様事業総崩れの危機に陥ったが，要所を固めて態勢の立て直しを図る。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，後の三国鼎立の礎を築いたのである。

▌曹操魏王を名乗る

一方益州では，劉璋の統治能力のなさに配下の張松，法正，見切りをつけ，代わりとして劉備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。劉備は，黄権のごとく最後まで抵抗した人物，劉巴のような昔から恨みに思っていた人物，費観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。曹操が自ら兵を率いて漢中の張魯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を固めさせ，曹操軍を迎え討ち，曹操初戦には敗れたが，撤退すると見せかけて奇襲し，陽平関を攻略する。戦意を失った張魯は根拠地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。司馬懿や劉曄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，夏侯淵を駐屯させ北へ帰還すると魏王の位に進み，曹丕を太子に立てた。

もともと益州と漢中は唇と歯のような間柄である。張郃が国境を荒しまわると，張飛や黄忠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ねばならない。ついに，劉備，法正の献策に従って漢中に進攻した。

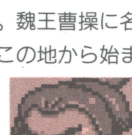


劉備軍は夏侯淵・張郃さらに援軍の曹洪と対立したが，南鄭の押さえともいうべき定軍山で，黄忠が夏侯淵を斬ってからは，大いに士気が上がった。曹操自らが出馬しても劉備軍は一歩も引かず，ついに曹操は漢中を撤退。こうして巴蜀の地を手にした劉備は，曹操・孫権に次ぐ勢力となったばかりか，漢中・荊州を前進基地として，中原に進出する可能性を開いたのである。

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。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。



黄忠



夏侯淵

■劉備の死

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。だが，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憾させるようになると，それを恐れた孫権，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ぶ。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，やがて潘璋に捕らえられ処刑された。

劉備，兄弟同然の関羽の死と荊州失陥の知らせに，怒りに震え，復讐を誓って孫権を攻撃した。孫権あわてて，荊州返還と

和睦を劉備に申し込んだがにべもなく断わられ，ついに決戦の覚悟を決める。両軍は夷陵で対立したが，孫権配下陸遜の活躍に，劉備軍は大敗を喫した。

これに大きなショックをうけた劉備，白帝城（永安宮）で病に伏した。死を悟って息子劉禅に遺言を残す。懇切丁寧，かつ父としての愛情にあふれた言葉だが，劉備の英雄としての目は，劉禅の君主としての能力を危ぶんでおり，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）を託す。

「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」をもって出廬を促し，「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」。

嗣子劉禅と蜀の国を諸葛亮に託し，劉備は永眠した。六十三歳のことであった。しかし，残された諸葛亮には悲嘆に暮れる暇はない。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，南方では雍闓・孟獲を反乱が起こしたのである。困難をきわめる



状況の中，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，魏を北伐する機会を待つのである。



陸遜

■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。この南征，非常に意義深い。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，その子曹叡が後を継いでいた。

箕谷に向かわせた趙雲・鄧芝を囮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。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，自らは右将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。

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，五丈原において司馬懿と対陣したのである。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を待つ持久戦法を取り，諸葛亮はなかなか決戦を挑めない。終焉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，その粗食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，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，「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，後，魏は司馬炎に国を奪われた。晋の建国である。さらに晋は呉を征服し，かくしてほぼ六十年にわたる中国の分裂にピリオドが打たれた。



付・シナリオ別君主一覧

■シナリオ1・董卓の横暴（189年）

	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
選べる君主	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	荊良
	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）

	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
選べる君主	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	—
	劉焉	32，33，34	張松
	劉表	20，21	荊良
	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	孔融	8	
	劉虞	28	
	張魯	29	

■シナリオ3・劉備の雌伏（201年）

	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
選べる君主	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）

	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
選べる君主	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）

	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
選べる君主	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	魯粛
	孟獲	36	—
	新君主	任意の空白地	—

■シナリオ6・三国の鼎立（220年）

	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
選べる君主	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	—

索引

あ

一騎打ち・20
一斉攻撃・46
移動・43,45
いなご・50
委任・37
イベント・49
ウェイト・13
疫病・50
援軍・21
応援部隊・22
贈物・41

か

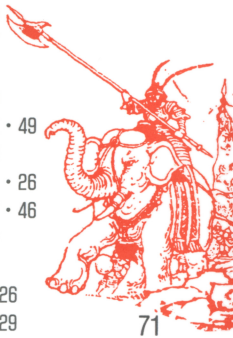
解任・37
開発・38
火計・46
河湖海・18
外交・39
共同軍・21
共同作戦・40
金・26
偽書疑心・43
空白地・6
駆虎呑狼の計・42
国データ・25
位・29
君主・6
訓練・35
訓練度・29
軍師・7,16
軍事・35
計略・41
現役武将・7,27
後継者・7
攻撃・46
工作・47
高山・18
洪水・50
降伏勧告・41
コマンド・8,15
米相場・27
婚姻・31,40

さ

三顧の礼・36
山賊・51
在野武将・7,27
仕官・29
使者・15
シナリオ・6,68
終了・12,44
出陣・47
将軍・20
商人・38
勝利条件・23
所属・29
書物・38
城・18
新君主・12
信用度・27,30
住民反乱・51
状態・29
情報・34,47
人口・25
人口増加・49
人事・36
SAVE・13
セーブ・12
セレクトボタン・12
戦後処理・23
戦争・35
ソート・9
捜索・36
相場変動・49
属領・6

た

ターン・4,15,21
待機・48
退却・47
太守・6
体調・28
体調回復・49
台風・50
民忠誠度・26
単独攻撃・46
地形・18
治水・38
治水度・26
忠誠度・29
忠誠度変化・49



長期戦・22
徴収・49
徴兵・35
知力・30
通常移動・45
低山・18
敵中作敵・42
登用・36
土地価値・26
突撃・47
砦・18
同盟・40
同盟破棄・41

な

内政・38
二虎競食の計・42
任命・36
寝返り・48
NEXT・8
年齢・30
年齢加算・49

は

兵糧・26
伏兵・46
武将移動・49
武将データ・28
武将離反・50
武装度・29
部隊・17,20
武力・30
兵士・26
兵士数・30
平地・18
HEX・13
HEX画面・5,17
HEXコマンド・45
編成・35
褒美・37
俸禄・49
施し・39
本国・6

ま

埋伏の毒・41
マップ画面・5,14
魅力・30
謀叛・51
名馬・27,37
MAIN画面・4,14
MAINコマンド・32
メニュー画面・10
森・18

や

誘導移動・45
輸送・43

ら

臨時徴収・39
ロード・13

「八陣軍略書」
©1990 KOEI Co.,Ltd. FC70001



株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24

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。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
このカセットを無断で複製すること及びゲームの映像、
内容等を出版、放送、上演等に使用することを禁じます。
© 1990 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN.

KOEI