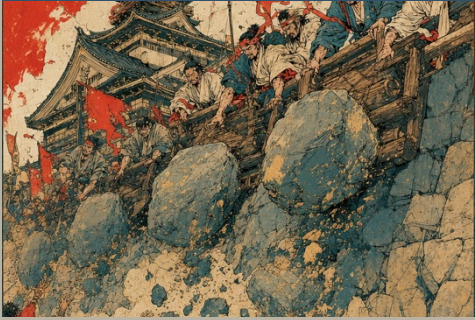
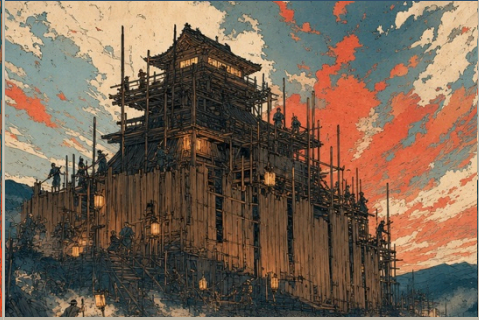


石落とし0  〈トリガー〉 〈城壁トリガー〉この城が城壁にあり、破られたとき——攻め手の城壁に1ダメージ返す。強さ0：合戦には出せず、兵站到だけ使える。城壁に埋まるかは運（開始時にデッキの上10枚が城壁になる）。 大將軍 城・強さ0	狼煙台0  〈トリガー〉 〈城壁トリガー〉この城が城壁にあり、破られたとき——ただちに2枚徴兵する。強さ0：合戦には出せず、兵站到だけ使える。城壁に埋まるかは運（開始時にデッキの上10枚が城壁になる）。 大將軍 城・強さ0	一夜城0  〈トリガー〉 〈城壁トリガー〉この城が城壁にあり、破られたとき——山札の上から1枚を裏向きで城壁に積み直す。強さ0：合戦には出せず、兵站到だけ使える。 大將軍 城・強さ0
籠城略  〈籠城〉 〈軍略〉相手が3枚以上のセットで攻め寄せたとき、応戦の代わりに使う。城門は開かず、攻め手はすべて討死する（場は流れ、陣にも帰れない）。代償として自分の兵站カードを2枚失う。使った軍略も討死。 大將軍 軍略	奇襲略  〈奇襲〉 〈軍略〉相手の単騎（∞以外）に応戦する代わりに、手札の兵1枚を添えて使う。その兵は強さも兵站力も無視して場に出て勝つ——合戦はそのまま続く。代償として自分の兵站カードを1枚失う。使った軍略は討死。 大將軍 軍略	殿軍略  〈殿軍〉 〈軍略〉相手の2枚以上のセットに応戦する代わりに使う。合戦は相手の勝ちになるが、受ける城壁ダメージは半分（切り上げ）で済む。代償として兵站1枚。使った軍略は討死。 大將軍 軍略
火計略  〈火計〉 〈軍略〉相手の2枚以上のセットに応戦する代わりに使う。場の兵をすべて焼き払い（全員討死）、場は流れる——ただし先手は相手に渡る。代償として兵站1枚。使った軍略は討死。 大將軍 軍略	影武者略  〈影武者〉 〈軍略〉自分の総大将（∞）が刺客・暗殺で討たれるとき、手札から自動で身代わりに立ち、総大将を手札へ逃がす。影武者は討死する。 大將軍 軍略	兵糧攻め略  〈兵糧攻め〉 〈軍略〉相手の単騎（∞にも有効）に応戦する代わりに使う。戦わずに糧道を断ち、その兵は相手の陣へ退く。相手の兵站カードを2枚討ち、場は流れて自分が先手。代償として兵站1枚。 大將軍 軍略

農兵 1  〈年貢〉 〈年貢〉この兵を〈兵站〉アクションで兵站到置いたとき、追加で1枚徴兵する（計2枚）。戦えぬ農兵は、軍を食わせることで戦に加わる。 大將軍 兵・強さ1	刺客 1  〈暗殺〉 〈暗殺〉場が総大将（∞）のとき、この兵を単騎で出せる。出したらその合戦に即勝利。普段は強さ1の兵として数や連隊に使える。 大將軍 兵・強さ1	濃姫 1  〈懐剣〉 〈暗殺〉場が総大将（∞）のとき、この兵を単騎で出せる。出したらその合戦に即勝利。普段は強さ1の兵として数や連隊に使える。 大將軍 兵・強さ1
足軽 2  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ2	竹束足軽 2  〈竹束〉 〈竹束〉敵の〈狙撃〉のダメージを受けるとき、この兵が手札から身代わりに討死してダメージを無効にする（自動）。 大將軍 兵・強さ2	忍び 2  〈忍び動き〉 〈物見〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、斥候1人につき1枚徴兵する。 大將軍 兵・強さ2
槍足軽 3  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ3	荷駄隊 3  〈輜重〉 〈輜重〉この兵を〈兵站〉で兵站到置いたとき、追加で1枚徴兵する。 大將軍 兵・強さ3	弓兵 4  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ4

斥候4  〈物見〉 〈物見〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、斥候1人につき1枚徴兵する。 大將軍 兵・強さ4	村上水軍4  〈海運〉 〈海運〉この兵を〈兵站〉アクションで兵站到置いたとき、追加で1枚徴兵する（計2枚）。毛利の兵糧は海を渡って届く。 大將軍 兵・強さ4	竹中半兵衛4  〈神算〉 〈神算〉この兵を〈兵站〉アクションで兵站到置いたとき、追加で2枚徴兵する（計3枚）。軍才は後方でこそ光る。 大將軍 兵・強さ4
侍5  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ5	一番槍5  〈一番槍〉 〈一番槍〉この兵を単騎で出して合戦に勝ったとき、追加で敵城壁1ダメージ。 大將軍 兵・強さ5	僧兵5  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ5
九鬼水軍5  〈鉄甲〉 〈鉄甲〉敵の〈狙撃〉のダメージを受けるとき、手札から身代わりに出て防ぎ、討死せずに自分の兵站に加わる（自動・竹束より優先度低）。 大將軍 兵・強さ5	前田利家5  〈槍の又左〉 〈一番槍〉この兵を単騎で出して合戦に勝ったとき、追加で敵城壁1ダメージ。 大將軍 兵・強さ5	騎馬武者6  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ6

赤備え 6  〈風林火山〉 〈風林火山〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、勝ち残った兵は休息せず表のまま陣に入る——次の自分の手番からすぐ手札に呼び戻せる（総大将∞には効果がない）。 大將軍 兵・強さ6	木下藤吉郎 6  〈人たらし〉 〈人たらし〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、藤吉郎の弁舌に惹かれて2枚徴兵する。 大將軍 兵・強さ6	侍大将 7  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ7
破城槌 7  〈破城〉 〈破城〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、破った城壁カードは相手の手札に入らず討死する。 大將軍 兵・強さ7	明智光秀 7  〈鉄砲寄合〉 〈鉄砲〉この兵を含むセットで応戦したとき、場を流して自分が先手を取れる（ダメージなし）。さらに単騎なら場の強さ・枚数を無視して〈狙撃〉：敵城壁を1削り、必ず場が流れる。ただし火薬として兵站のカードを2枚失 大將軍 兵・強さ7	母衣衆 8  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ8
鉄砲足軽 8  〈鉄砲〉 〈鉄砲〉この兵を含むセットで応戦したとき、場を流して自分が先手を取れる（ダメージなし）。さらに単騎なら場の強さ・枚数を無視して〈狙撃〉：敵城壁を1削り、必ず場が流れる。ただし火薬として兵站のカードを2枚失 大將軍 兵・強さ8	柴田勝家 8  〈掛かれ柴田〉 〈掛かれ柴田〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、追加で敵城壁1ダメージ。枚数を問わない突貫。 大將軍 兵・強さ8	軍師 9  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ9

大筒 9  〈砲撃〉 〈砲撃〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、セット内の大筒1門につき追加で敵城壁1ダメージ。 大將軍 兵・強さ9	大名 10  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ10	織田信長 ∞  〈総大将〉 〈総大将〉織田軍を率いる天下布武の総大将。強さ∞——必ず勝つ。ただし単騎でしか出せず、「刺客」にだけは討たれ、相手が複数枚で出している間は戦場に出られない。 大將軍 総大将・強さ∞
顯如 ∞  〈檄文〉 〈檄文〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、門徒へ檄を飛ばして2枚徴兵する。 大將軍 総大将・強さ∞	雜賀孫一 ∞  〈鉄砲〉 〈鉄砲〉この兵を含むセットで応戦したとき、場を流して自分が先手を取れる（ダメージなし）。さらに単騎なら場の強さ・枚数を無視して〈狙撃〉：敵城壁を1削り、必ず場が流れる。ただし火薬として兵站のカードを2枚失_ニ 大將軍 総大将・強さ∞	武田信玄 ∞  〈風林火山〉 〈風林火山〉この兵で合戦に勝ったとき、勝ち関の号令で自分の陣の休息中（裏向き）の兵をすべて表に返す。信玄自身は通常どおり休む——動かざること山の如し。 大將軍 総大将・強さ∞
毛利元就 ∞  〈謀略〉 〈謀略〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、相手の兵站からカードを1枚討ち取る（相手の兵站力が1下がる）。 大將軍 総大将・強さ∞	北条氏康 ∞  〈支城網〉 〈支城網〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、山札の上から1枚——山札が尽きていれば手札から1枚（城カード優先、なければ最も弱い兵）——を裏向きで外郭（三の丸）に積み直す（城壁が1枚回復）。 大將軍 総大将・強さ∞	今川義元 ∞  〈海道一〉 〈海道一〉この兵で合戦に勝ったとき、手札から最も弱い兵1枚を兵站到置く（太守の富で兵站が育つ）。 大將軍 総大将・強さ∞

斎藤龍興  〈螭〉 〈螭〉この兵で合戦に勝ったとき、相手の兵站カード1枚を自分の兵站到奪する。 大將軍 総大将・強さ∞	浅井長政  〈盟約〉 〈盟約〉この兵で合戦に勝ったとき、陣の表の兵1枚が即座に手札へ帰還する（同盟の援け）。 大將軍 総大将・強さ∞	朝倉義景  〈越前の栄華〉 〈物見〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、斥候1人につき1枚徴兵する。 大將軍 総大将・強さ∞
明智光秀（謀反）  〈謀反〉 〈謀反〉この兵で合戦に勝ったとき、相手の陣の兵1枚（最強）を討死させる。主君の兵法は知り尽くしている。 大將軍 総大将・強さ∞		