果たして信玄は上洛できたのか？

信玄最後の戦い

Shingen's Last Battle

〈ツクダホビー〉戦国群雄伝シリーズ連結シナリオ



■はじめに

このシナリオは、〈ツクダホビー〉戦国群雄伝シリーズ"信玄上洛"をグレードアップし、**"秀吉軍記以降改定された基本ルール"**に拠って作成されたものです。ですから、"信長風雲録"以前の基本ルールでプレイすると矛盾点が少なからず出る可能性がありますので、ご注意ください。

ゲームは、原則として織田方と武田方の2人のプレイヤーで行なわれますが、人数によっては軍勢を分割してプレイすることも可能です。

■イニング数

このシナリオは、10月第2週～翌年3月第4週まで、23イニング行ないます。

■同盟軍

各プレイヤーは、次の軍勢を担当します。

●武田方プレイヤー

武田軍・浅井軍・朝倉軍・足利軍・一向一揆・雑賀衆・根来衆・三好軍・北条軍

●織田方プレイヤー

織田軍・徳川軍・上杉軍・佐竹軍・里見軍

以上の軍勢は、プレイヤーが担当している軍勢同士で同盟軍の関係を結んでいます。

また、武田方プレイヤーが担当する軍勢のうち、浅井・朝倉・足利・一向一揆・雑賀・根来・三好軍をまとめて、近畿連合軍と呼びます。

■シナリオで使用するもの

1．地図

このシナリオのプレイには、"信玄上洛"、"関東制圧"、"信長風雲録"の地図が必要です。

2．ユニット

このシナリオでは、"信玄上洛"、"関東制圧"、"信長風雲録"、"秀吉軍記"のユニットを使い、さらにいくつかのユニットを自作する必要があります。

3．ディスプレイシート

ディスプレイシートは、後述するように自作してください。

■地図の連結

このシナリオをプレイするには、戦国群雄伝シリーズ"信玄上洛"、"関東制圧"、"信長風雲録"の3枚の地図を連結しなければなりません。

地図は、次のヘクス列が重なるようにして、"信玄上洛"の上に"関東制圧"と"信長風雲録"の地図を重ねます。

- "信玄上洛"の46XXと、"関東制圧"の01XXのヘクス列を重ねる
- "信玄上洛"の32XXと、"信長風雲録"の40XXのヘクス列を重ねる

■ユニットの配置と持ち城

武将名が列挙してある最初と、ヘクス番号の前に記されている○付きの数字は、どのゲームのユニット、地図なのかを示しています。

①："信玄上洛"
②："関東制圧"
④："信長風雲録"
⑤："秀吉軍記"
Ⓝ：自作するユニット
本：本城

●配置

次の軍勢の順に、担当プレイヤーが配置していきます。

〔一向一揆〕

(1) 石山本願寺(④ヘクス1126)とそれに隣接するヘクスに自由配置
①本願寺甲、本願寺乙、一向一揆(2・0・1)×5
④一向一揆(3・0・1)×10

(2) 長島城(④ヘクス3119)とそれに隣接するヘクスに自由配置。ただし、桑名城（④ヘクス3120）には配置不可
①長島甲、長島乙、一向一揆(2・0・1)×5
④一向一揆(3・0・1)×10

〔雑賀衆〕

(1) 石山本願寺または雑賀城(④ヘクス0536)に自由配置
⑤鈴木孫市、的場昌辰、雑賀衆×8

〔朝倉軍〕

(1) 一乗谷館（④ヘクス2502）あるいは小谷城(④ヘクス2412)に自由配置
①朝倉義景(2・0・3)、朝倉景健(2・0・2)、朝倉景紀(2・0・2)、朝倉景鏡(2・0・2)
④山崎吉家、朝倉景氏、斉藤竜興、斯波吉継、富田長秀、前波吉継、半田又八、豊原寺西方院、印牧弥六左衛門、津田七郎左衛門、魚住景固
Ⓝ朝倉景盛(2・0・2)、朝倉景連(2・0・2)、青木景康(2・0・2)、河合吉統(2・0・2)、黒坂景久(2・0・2)

〔浅井軍〕

(1) 小谷城または山本山城(④ヘクス2313)に自由配置
④浅井長政、浅井政澄、新庄直頼、阿閉貞秀、月瀬若狭守、三田村国定、大野木秀俊、浅見孝成

〔織田軍〕

(1) 次の領国内のヘクスに自由配置。ただし、相手ユニット・城があるヘクス及び地図④のヘクスXX12以北の近江領内には配置不可
・尾張、美濃、近江、山城、大和、摂津、河内、和泉、伊勢
①柴田勝家、稲葉良通、織田信包、織田信忠
④織田信長、明智光秀、丹羽長秀、池田信輝、滝川一益、佐久間信盛、蜂屋頼隆、金森長近、平手汎秀、水野信元、中川清秀、荒木村重、伊賀定治、林通勝、佐藤方秀、安藤範俊、堀秀政、梁田政辰、竹中重治、前田利家、佐々成政、竹中重矩、蜂須賀正勝、蒲生賢秀、細川藤孝、市橋長利、高木清秀、河尻秀隆、下方貞清、堀尾吉晴、安藤守就、塙重友、中条秀長、不破光治、斉藤長竜、生駒家長、戸田勝重、遠藤慶隆
⑤山岡景隆、朽木元綱、関盛信、山崎堅家、分部光嘉、多賀秀家
Ⓝ羽柴秀吉(★3・2・4)、津田信澄(2・0・2)、服部一忠(2・0・2)、丸毛長照(2・0・2)、原長頼(2・0・2)、筒井順慶(3・2・3)、三好義継(2・0・2)、伊丹親興(2・0・2)、和田惟政(2・0・2)、高山右近(2・1・3)、織田信広(3・0・2)、磯野員昌(2・2・3)

〔徳川軍〕
(1) 徳川氏の自城ヘクスに自由配置
①徳川家康、酒井忠次、石川数正、本多忠勝、榊原康政、大久保忠世、松平家忠、小笠原長忠
④島居元忠
Ⓝ本多重次(2・1・2)、内藤信成(2・1・2)、大久保忠佐(2・1・2)、夏目正吉(2・1・2)、松平家広(2・1・2)

〔北条軍〕
(1) 北条氏の自城ヘクスに自由配置
②北条氏政、北条氏照、北条綱成、北条氏邦、北条長綱、北条氏繁、北条綱高、北条氏規、北条氏舎、北条繁成、北条氏忠、北条綱重、北条氏勝、内藤大和入道、松田康長、清水康英、垪和綱可、多米長宗、上田朝直、大道寺政繁、伊勢員運、原胤貞、福島頼季、千葉国胤、太田氏資

〔上杉軍〕
(1) 厩橋城(②ヘクス2017)に配置
②本庄繁長、北条高広、河田重親、松本景繁、千坂清胤、長尾景信
(2) 飯山城(②ヘクス0711)に配置
②斉藤朝信、高梨政頼
(3) 春日山城(②ヘクス0505)に配置
②山本寺孝長
(4) 越中・加賀ボックス
②上杉謙信、柿崎景家、直江実綱、宇佐美定行、中条藤資、甘粕清長、竹股朝綱、安田顕元、色部長資、新発田長敦、吉江景資

〔武田軍〕
(1) 甲斐・信濃領内に自由配置
②武田信玄、山県昌景、内藤昌豊、一条信竜、武田信豊、小山田信茂、小幡信貞、武田信廉、真田信綱、今福浄閑斎、長坂長閑、米倉重継、原昌胤、甘利昌忠、小宮山昌友、三枝守友、跡部勝資、曽根昌世、保科正俊、真田幸隆
Ⓝ馬場信春(★3・2・4)、高坂昌宣(★3・2・3)、秋山信友(★3・2・4)、武田勝頼(★3・2・3)、穴山信君(★3・1・3)、土屋昌次(3・2・2)、栗原詮冬(3・1・2)、朝比奈泰朝(3・0・2)、天野景貫(3・0・2)
(2) 長篠城(①ヘクス3927)に配置
Ⓝ奥平貞能(3・1・3)

〔里見軍〕
(1) 久留里城(②ヘクス3736)に配置
②里見義弘、正木時綱、里見義頼、芦野清成、武田豊信、真理谷信高、勝山種豊

〔佐竹軍〕
(1) 常陸領内に自由配置
②佐竹義重、佐竹義久、佐竹義昌、佐竹義直、東政義、千本義通、横倉則幹、長倉義当、宍戸義利

〔三好軍〕
(1) 野田・福島城(④ヘクス1025)に配置
④三好長逸、三好康長、三好政康、岩成友通、細川昭元

以下の軍勢は、情勢変化によって登場します。

〔根来衆〕
(1) 雑賀城(④ヘクス0536)から10ヘクス以内の紀伊国内に登場
⑤杉の坊、出原右京、根来衆×8

〔足利軍〕
(1) 淀城(④ヘクス1522)に登場
④足利義昭、山本対馬守、渡辺宮内少輔
(2) 信貴山城(④ヘクス1428)に登場
④松永久秀
(3) 石部城(④ヘクス2120)に登場
④六角承禎

●持ち城

ここに記されていない城は、このシナリオでは使いません。

〔武田軍〕
(1)甲斐：躑躅ヶ崎(本②1230)、岩殿山(②1831)
(2)信濃：海津(②0514)、戸石(②0617)、小諸(②0919)、深志(②0121)、桑原(②0423)、高遠(②0327)、飯田(①4415)、福島(①4209)
(3)駿河：深沢(②1836)、大宮(②1338)、蒲原(②1340)、横山(②1141)、花沢(②0844)
(4)遠江：相良(②0549)、犬居(①4526)
(5)三河：長篠(①3927)
(6)上野：松井田(②1519)、国峰(②1620)、箕輪(②1718)

〔織田軍〕
(1)尾張：清州(④3416)、小牧(④3515)、犬山(④3614)、下社(④3718)、大高(④3620)
(2)美濃：岐阜(本④3313)、大垣(④3013)、八幡(④3606)、金山(④3912)、高野(①3319)、岩村(①3718)
(3)伊勢：桑名(④3120)、菰野(④3021)、上野(④2924)、長野(④2625)、木造(④2826)、阿坂(④2728)
(4)近江：横山(④2513)、佐和山(④2415)、観音寺(④2318)、日野(④2420)、守山(④1920)、坂本(④1719)
(5)山城：北白川(④1620)、勝竜寺(④1422)、津田(④1524)、槇島(④1622)
(6)大和：郡山(④1627)、十市(④1630)
(7)河内：若江(④1328)
(8)摂津：高槻(④1324)、芥川(④1223)、池田(④1124)、伊丹(④1024)
(9)三河：刈谷(④3721)

〔徳川軍〕
(1)遠江：浜松(本①4230)、二俣(①4328)、久野(①4530)、高天神(②0248)、掛川(②0246)
(2)三河：岡崎(④4021)、西尾(④3823)、野田(①3728)、吉田(①3629)

〔浅井軍〕
(1)近江：小谷(本④2412)、山本山(④2313)

〔朝倉軍〕
(1)越前：一乗谷(本④2502)、金ヶ崎(④2109)

〔一向一揆〕
(1)伊勢：長島(本④3119)
(2)摂津：石山本願寺(本④1126)

〔雑賀・根来衆〕
(1)紀伊：雑賀(本④0536)

〔足利軍〕
(1)山城：淀(本④1522)　※足利義昭本城
(2)大和：信貴山(本④1428)　※松永久秀本城
(3)近江：石部(本④2120)　※六角承禎本城

〔三好軍〕
(1)摂津：野田・福島(本④1025)

〔北条軍〕
(1)相模：小田原(本②2237)、津久井(②2332)、玉縄(②2736)
(2)武蔵：鉢形(②2223)、忍(②2522)、松山(②2524)、滝山(②2530)、河越(②2726)、岩槻(②3025)、江戸(②3130)、小机(②2832)
(3)伊豆：韮山(②1842)、下田(②1847)
(4)駿河：興国寺(②1639)
(5)下総：古河(②3021)、関宿(②3222)、臼井(②3929)
(6)上野：金山(②2519)

〔上杉軍〕
(1)越後：春日山(本②0505)、箕冠(②0607)、北条(②1101)、坂戸(②1706)
(2)上野：厩橋(本②2017)、沼田(②1913)、桐生(②2317)、館林(②2820)
(3)信濃：飯山(②0711)
(4)下野：唐沢山(②2818)

〔佐竹軍〕
(1)常陸：笠間(②3917)、真壁(②3619)、多賀谷(②3522)、小田(②3722)、土浦(②3923)、牛久(②3726)
(2)下野：結城(②3319)、小山(②3219)

〔里見軍〕
(1)上総：久留里(本②3736)

■ディスプレイシート

各軍勢の指揮ユニットのボックス数は、次のようにして自作してください。

〔武田軍〕
武田信玄：10、山県昌景・馬場信春・秋山信友：5、武田勝頼・穴山信君・高坂昌宣：3、一条信竜・内藤昌豊：2

〔織田軍〕
織田信長：15、柴田勝家・羽柴秀吉・明智光秀：8、丹羽長秀・滝川一益・佐久間信盛：5、池田信輝・稲葉良通・織田信包：3

〔徳川軍〕
徳川家康：8、酒井忠次：5、石川数正・本多忠勝：3

〔浅井軍〕
浅井長政：7、浅井政澄：3、新庄直頼・阿閑貞秀：2
〔朝倉軍〕
朝倉義景・朝倉景健：10
〔一向一揆〕
本願寺甲・本願寺乙・長島甲・長島乙：5
〔雑賀衆〕
鈴木孫市：5、的場昌辰：3
〔根来衆〕
杉の坊：5、出原右京：3
〔三好軍〕
三好長逸：4
〔北条軍〕
北条氏政：15、北条綱成・北条氏照・北条長綱・北条氏邦：5
〔上杉軍〕
上杉謙信：10、柿崎景家・本庄繁長・直江実綱：5
※この他に越中・加賀ボックスも作る
〔佐竹軍〕
佐竹義重：7、佐竹義久：3
〔里見軍〕
里見義弘：5、正木時綱：2

■ゲームの進行

このゲームの進行手順は、次のとおりです。

●開始ステージ

1．情勢変化フェイズ
2．連絡線確認フェイズ

●第1ステージ

1．上杉軍作戦フェイズ
織田方を担当するプレイヤーは、上杉軍・佐竹軍・里見軍の部隊を行動させます。
2．北条軍作戦フェイズ
武田方を担当するプレイヤーは、北条軍の部隊を行動させます。
3．武田軍作戦フェイズ
武田方を担当するプレイヤーは、武田軍の部隊を行動させます。
4．織田軍作戦フェイズ
織田方を担当するプレイヤーは、織田軍と徳川軍の部隊を行動させます。
5．近畿連合軍作戦フェイズ
武田方を担当するプレイヤーは、浅井軍・朝倉軍・一向一揆・雑賀衆・根来衆・足利軍・三好軍の部隊を行動させます。

●第2～4ステージ

第1ステージと同じ手順を繰り返しますが、そのステージに行動できないユニットを行動させることはできません。

■軍勢

1．近畿連合軍
近畿連合軍とは、浅井・朝倉・一向一揆・足利・三好の各軍勢を総称したものです。これらの軍勢は、すべて個々の軍勢として扱われます。

2．一向一揆
一向一揆には、雑賀衆、根来衆も含まれます。
(1) 雑賀衆と根来衆の指揮官ユニットは、一向一揆ユニットを統率することができます。しかし、一向一揆の指揮官ユニットが、雑賀衆または根来衆ユニットを統率することはできません。
(2) 雑賀衆の指揮官ユニットが根来衆ユニットを統率すること(またはその逆)はできません。

3．足利軍
足利軍の各ユニットは、すべて個々の軍勢として扱ってください。

■領国

各軍勢は、以下の領国を自国とします。他の軍勢の領国と重複することもあるので、注意してください。

- ●武田軍：甲斐・信濃・駿河
- ●織田軍：尾張・美濃・伊勢・近江・山城・大和・河内・和泉
- ●徳川軍：三河・遠江
- ●浅井軍：近江
- ●朝倉軍：越前
- ●三好軍：摂津
- ●上杉軍：越後・上野
- ●北条軍：相模・武蔵・伊豆・下総
- ●佐竹軍：常陸
- ●里見軍：上総・安房
- ●足利軍：特に自国を持ちません
- ●一向一揆：特に自国を持ちません

また、以下の領国はこのシナリオで使用しません。
陸奥・飛騨・伊賀・丹波・丹後・播磨

■城

1．廃城となった本城
攻城戦により本城が廃城となって本城を失ってしまった軍勢は、基本ルール8-3-2項により連絡線を設定できず、本来ならば本城に補充できません。
しかし、この場合は特例として、連絡線を設定できなくても本城に対してだけは補充を行なえます。この場合は、自城の欄を使います。

2．本城のない軍勢
佐竹氏は地図上に本城がないので、"関東制圧"の地図の、**ヘクス4016～4021間**から連絡線を設定します。この場合は、16移動力ではなく、**8移動力の範囲内**でしか連絡線を設定できません。

3．根来衆の本城
根来衆の本城はゲームの便宜上、雑賀衆と同じ雑賀城(④ヘクス0536)を本城とします。

4．足利軍の城
足利軍の城は、挙兵するまで移動や連絡線の設定、野戦などには一切の影響を与えません。また、織田方プレイヤーは挙兵していない足利軍の城を攻めることはできません。

5．足利軍の本城
足利軍の各ユニットの本城は、挙兵したときに配置されるヘクスにある城です。

6．小田原城
小田原城には、"関東制圧"と同様の特別ルール(31項)が適用されます。

7．上杉軍の本城
上杉軍は、春日山城(②ヘクス0505)と厩橋城(②ヘクス2017)の両方を本城とします。

8．一向一揆の本城
一向一揆は、石山本願寺(④ヘクス1126)と長島城(④ヘクス3119)の両方を本城とします。

■連絡線

1．足利軍の連絡線
足利軍の部隊は、各自の部隊が挙兵した城から連絡線を設定します。

2．織田・徳川軍の連絡線
織田軍と徳川軍の同盟関係は、他では見られないほど緊密なものでした。そこで、連絡線を設定するさいは、お互いの城を経由させることが可能です(部隊は不可)。

3．一向一揆の連絡線
このシナリオでは、一向一揆も連絡線を設定しなければなりません。

■補充

1．補充は、指揮官ユニットが自城にいるかその他のヘクスにいるかだけでなく、自国にいるか他国にいるかによっても変わってきます。

2．一向一揆の補充
このシナリオでは、一向一揆も通常の軍勢と同様に補充しますが、指揮官ユニット以外の全滅した一向一揆ユニットを、補充によって地図上に戻すことが可能です。地図上に戻された一向一揆ユニットは、自動的に補充した指揮官ユニットに統率されます。もし統率できない場合は、上記のことはできません。
また、一向一揆ユニットは籠城していても補充が可能です。

■冬期

このシナリオでは、**12月第1週～2月第4週**のイニングの間は冬期となります。
(1) 冬期の間、**越後及び越前**における移動力消費は、川を除きすべて2倍となります。
これは、連絡線設定のときも影響します。

■情勢変化

各プレイヤーは、各イニングの情勢変化フェイズに次の事項について順番に判定していきます。

1．足利軍挙兵

武田方プレイヤーは、足利軍が挙兵するか否かを、足利軍挙兵表を使って判定します。

(1) 武田方プレイヤーはサイコロを振り、足利軍挙兵表の出た目と各イニングの月が交差するところを確認します。そこに○印が記されていたら、足利軍が挙兵します。出目は、武田軍が織田・徳川軍との合戦に勝ったら以後＋1、負けたら以後－1され、武田軍が織田・徳川軍の城を落城させた次のイニングのみ＋1修正されます。

(2) 挙兵することになったら、以下の軍勢をそれぞれの本城に配置します。

- 足利義昭：淀城(④ヘクス1522)
- 松永久秀：信貴山城(④ヘクス1428)
- 六角承禎：石部城(④ヘクス2120)

2．一向一揆攻勢

武田方プレイヤーは、一向一揆が攻勢に出るか否かを、一向一揆攻勢表を使って判定します。

(1) 武田方プレイヤーはサイコロを振り、一向一揆攻勢表の出た目の欄を確認し、その結果に従います。

- **一向一揆攻勢**：この結果が出たイニングの間、一向一揆の指揮官ユニットの行動力がすべて4に、その他の一向一揆ユニットは2になります。これは、雑賀・根来衆にも適用されます。
- **根来衆出陣**：この結果が出たら、根来衆を地図上に登場させることができます。登場させるヘクスは、雑賀城（④ヘクス0536）から10ヘクス以内の紀伊国内なら、どこでもかまいません。一度この結果が出たら、それ以降は無効として扱ってください。

3．上杉軍の動向

織田方プレイヤーは、越中・加賀で一向一揆と戦っている上杉軍の動向を判定します。

(1) 織田方プレイヤーはサイコロを振り、上杉軍動向表の出た目の欄を確認し、その結果に従います。出た目は、武田方の軍勢が上杉・佐竹・里見軍の城を1つでも落城させると、以後＋1されます。

- **○ユニット帰還**：その数だけ上杉軍ユニットが、越中・加賀のボックスから越後春日山城(②ヘクス0505)に移されます。どのユニットを登場させるかは、織田方プレイヤーの自由です。
- **○ユニット出陣**：その数だけ上杉軍ユニットを地図上から越中・加賀のボックスに移します。どのユニットを移すかは、織田方プレイヤーの自由です。ただし、上杉謙信がいる場合は必ずボックスに移します。

(2) もし、武田方の軍勢が越後に侵入したら、越中・加賀にいるすべての上杉軍を、ただちに春日山城に戻すことができます。また、厩橋城(②ヘクス2017)を落城させられた場合も同様です。

■勝利条件

各プレイヤーはゲーム終了時、次のように得点します。

1．城の獲得による得点

プレイヤーは、ゲーム開始時に相手方であった城を自軍の城としていた場合、次のように得点します。

- レベル0：3点
- レベル1：5点
- レベル2：10点
- レベル3：20点
- レベル4：30点
- レベル5：50点

2．ユニット除去による得点

プレイヤーは、野戦や攻城戦などによって除去した相手のユニット1つにつき、次のように得点します。

- 総大将：5点
- 大　将：3点
- 武　将：1点

なお、一向一揆(雑賀・根来衆も)の武将ユニットは何度でも再生できるので、除去しても得点できません。

3．重要拠点確保による得点

ゲーム終了時、以下のヘクスに自軍の部隊を置いているとき、次のように得点します。

- 京(④ヘクス1521)：20点
- 堺(④ヘクス1029)：10点

4．各軍勢による特別得点

(1)**武田軍**：ゲームいつでも、武田信玄が京に進入したら、ただちに20点得点。また、ゲーム終了時に本城から京まで連絡線を設定できたら、30点得点。

(2)**織田軍**：ゲーム終了時、本城と京との間に連絡線を設定できたら、20点得点。また、堺との間に連絡線を設定できたら、10点得点。

原則として、以上の得点がより多い側のプレイヤーが勝ちとなりますが、武田方プレイヤーは、**必ず武田信玄を上洛(京に進入させる)させなければなりません。**もし、上洛できなかったら、どんなに得点が多くても武田方プレイヤーの敗北です。

ただし、甲斐または信濃の城から2ヘクス以内に織田方の部隊が侵入した場合は、上記の制限が解除されます。

一向一揆攻勢表

サイの目	結　果
1	根来衆出陣
2	
3	
4	
5	一向一揆攻勢
6	一向一揆攻勢

上杉軍動向

サイの目	結　果
1	2ユニット出陣
2	1ユニット出陣
3	1ユニット出陣
4	
5	1ユニット帰還
6	2ユニット帰還
7	3ユニット帰還

修正
- 武田方の軍勢が上杉・佐竹・里見軍の城を落城させたら、以後＋1

足利軍挙兵表

サイの目＼月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
0以下						
1						
2						
3						
4						○
5				○	○	○
6		○	○	○	○	○
7以上	○	○	○	○	○	○

修正
- 武田軍が織田・徳川軍との合戦に勝ったら、以後＋1
- 〃　に負けたら、以後－1
- 武田軍が織田・徳川軍の城を落城させたら　＋1

補充表　修正：士気値

軍勢	武田・朝倉・上杉				織田・北条				徳川・浅井				佐竹・里見・三好				一向一揆		足利	
	自国		他国		自国		他国		自国		他国		自国		他国		自城	その他	自城	その他
サイの目	自城	その他	自城	その他	自城	その他	自城	その他	自城	その他	自城	その他	自城	その他	自城	その他				
－1以下	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1	－1
0	0	0	0	－1	0	－1	0	－1	0	－1	0	－1	0	－1	0	－1	0	－1	0	－1
1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
2	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0
3	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	2	1	1	0
4	2	1	1	0	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	2	1	1	0
5	2	1	1	0	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	2	2	1	0
6	2	1	2	1	3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	3	2	1	1