

1. はじめに.....	2
2. 戦闘（艦隊戦）.....	2
2.1 戦闘の準備.....	3
2.2 前衛と後衛.....	4
2.3 戦闘の種類.....	4
2.4 特殊兵器について.....	4
2.5 艦隊士気.....	5
2.6 砲撃.....	5
2.6.1 艦砲の攻撃手順.....	5
2.6.2 砲撃時の諸ルール.....	5
2.7 ミサイル攻撃.....	6
2.7.1 ミサイルの攻撃手順.....	6
2.7.2 ミサイル攻撃の諸ルール.....	6
2.8 艦載機による攻撃.....	6
2.8.1 艦載機同士の戦闘.....	7
2.8.2 艦載機の対艦攻撃.....	8
2.9 戦闘フェイズと再補給（キャンペーン・リミテッドのみ）.....	8
2.10 白兵戦.....	8
2.10.1 白兵戦の解決.....	9
2.10.2 捕獲艦船と捕虜について.....	10
3. 中小艦船のBOX内複数配置と戦闘解決.....	10
4. キャラクターカード.....	11
4.1 キャラクターの特殊能力.....	11
4.1.1 ニュータイプ.....	12
4.1.2 ハッカー.....	12
4.1.3 歌.....	13
4.2 キャラクターのタイプ（職業）とクラス（階級）.....	14
4.2.1 艦隊と指揮官.....	14
4.2.2 副艦長と参謀.....	14
4.2.3 要塞司令官（キャンペーンのみ）.....	15
4.2.4 国家元首.....	15
4.2.5 メカニック.....	15
4.2.6 科学者.....	15
5. 特殊な艦船に関するルール.....	16
5.1 変形する艦船について.....	16
5.2 瞬間物質移送機について.....	16
5.3 回避能力のある艦船について.....	17

# 1. はじめに

このたびは「フェニックスキャンペーン」の製品をお買い上げいただきありがとうございました。  
この冊子は、各カテゴリ共通のルールである「戦闘」のルールと、「キャラクター」に関するルール、「特殊な艦船」に関するルールを説明しています。

## < 戦闘フェイズ（艦隊戦・拠点攻撃）手順 >

1. 攻撃側隊列設定セグメント
2. 防御側隊列設定セグメント
3. 遠距離砲撃セグメント（長射程特殊兵器使用） 同時適用（攻撃 防御の順に判定）
  - a：特殊兵器目標照準・発射
  - b：特殊ミサイル迎撃・防御兵器判定
  - c：命中・被害判定
4. 中距離砲撃セグメント（標準主砲の射程） 同時適用（攻撃 防御の順に判定）
  - a：目標照準・発射
  - b：ミサイル迎撃・防御兵器判定
  - c：命中・被害判定
5. 艦載機戦セグメント 同時適用（攻撃 防御の順に判定。艦載機 P が一方にのみいる場合は艦載機 P の側の攻撃を先に適用）
  - a：艦載機発進
  - b：艦載機目標決定・組み合わせ決定
  - d：艦載機射撃戦
  - e：艦載機近接戦
6. 艦載機対艦攻撃セグメント 同時適用（攻撃 防御の順に判定）
  - a：艦載機攻撃目標決定
  - b：艦船対空射撃
  - c：艦載機対艦攻撃
7. 近距離砲撃セグメント（主砲・副砲の射程） 同時適用（攻撃 防御の順に判定）
  - a：目標照準・発射
  - b：ミサイル迎撃・防御兵器判定
  - c：命中・被害判定
8. 白兵戦セグメント（接舷戦闘） 同時適用（攻撃 防御の順）  
（以後、攻撃側または防御側が全滅、攻撃側が撤退、防御側が降伏するまで a ~ b を繰り返す）
  - a：攻撃側キャラ・防御側組み合わせ
  - b：被害判定

# 2. 戦闘（艦隊戦）

「SHIPS & TACTICS」における戦闘は、手番プレイヤーが敵拠点に対し攻撃を仕掛ける事により発生します。

## 2.1 戦闘の準備

手番プレイヤーは「艦隊出撃フェイズ」に艦船を出撃させるか決定します。

次に出撃させる艦船を決めます。出撃させられる艦船には以下の制限があります。

a : すべて補給状態の艦船である事。

b : 出撃できる艦船は6つの出撃エリアの配置ボックスで収まる数である事。

出撃させた艦船は出撃エリアの前衛BOX3つと後衛BOX3つに配置させます。

各BOXに置ける艦船カードの枚数は...

耐久力10未満の艦船のみで構成されている場合 **3枚**まで。

耐久力10～19の艦船のみ、又は10未満の艦船と10～19の艦船が混在した場合 **2枚**まで。

耐久力20以上の艦船の場合 **1枚**まで。

となります。

後衛BOXには、前衛BOXの配置された数以下のBOXにしか配置できません。

(例：前衛BOXが2つ埋まっていたら後衛BOXは2つまでしか配置できません)

後衛BOXに置く場合、必ずそのBOXと同じ位置(左翼・中央・右翼)の前衛BOXが埋まっていなければなりません。もし、戦闘中に前衛BOXの艦が全滅していたら、その後ろの後衛BOXの艦は「前衛BOX」に再配置しなければなりません。(各戦闘セグメント終了時に再配置します)

配置エリアにあるキャラクターカードを、任意の艦船カードにセットします。この時、艦隊指揮能力を持つキャラクターを艦隊にセットした場合、艦隊最高司令官・左翼艦隊司令官・右翼艦隊司令官を任命します(不在でもよい)。また各艦船の艦長等も任命できます。

補給状態の艦載機カードを搭載制限の範囲内で任意の艦船カードにセットします。この時艦載機Pを各艦載機にセットできます。

各艦船カードへは特に指定が無い限り何人のキャラクターをセットしても構いません。

攻撃を受けたプレイヤーは、以下のうちの1つを選択します。

a : 本拠地にいる艦船を出撃させ、艦隊戦を挑む。

b : 本拠地にいる艦船を出撃させず、要塞戦を挑む(要塞戦はキャンペーンのみ、イージーとリミテッドは本拠地戦)。

c : 戦闘を放棄し、拠点を明け渡す(イージーとリミテッドは即ゲームオーバーになります)。

aを選択した場合、防御側も同様に出撃エリアに艦船を出撃させられます。そしてそのまま艦隊戦フェイズに移行します。

防御側の補給状態でない艦船及び艦載機は、最初の戦闘フェイズには出撃できません。但し次の戦闘フェイズ以降は、燃料コストを払えば出撃させる事ができます。(項番2.9「戦闘フェイズと再補給」参照)(イージーのみ、補給フェイズに自動的に補給状態になります)

bを選択した場合、拠点攻撃フェイズに移行します。(「戦闘(拠点攻撃)」参照)

cを選択した場合、その拠点は敵に占領される事になります。(「戦闘(拠点攻撃)」参照)(キャンペーンのみ)

## 2.2 前衛と後衛

前衛と後衛は、各攻撃フェイズ毎に目標の如何、攻撃タイプを限定されることとなります。  
中距離砲撃戦フェイズでは、前衛の艦のみ主砲にて攻撃可能で、前衛の艦船しか目標になりません。  
艦載機による攻撃は、前衛・後衛双方から艦載機を発進でき、前衛・後衛双方が目標になります。  
近距離攻撃フェイズでは、

前衛の艦が前衛の艦を狙う場合、主砲と副砲にて攻撃が可能。

前衛の艦が後衛の艦を狙う場合、主砲の攻撃のみ可能。

後衛の艦は、前衛の艦のみ目標にでき、主砲による攻撃のみ可能。

となります。尚、主砲と副砲は、同一目標しか狙えません。

白兵戦フェイズでは、前衛・後衛の艦いずれも目標を前衛・後衛の艦に設定できます。

後衛に艦船を配置するには少なくとも前衛に1隻艦船を配置しなければなりません。

各攻撃フェイズ終了時に前衛の艦船が全滅していた場合、後衛の艦船は「前衛」扱いとなります。

## 2.3 戦闘の種類

戦闘は、お互いが距離をつめながら攻撃するイメージで推移していきます。すなわち...

- ・「波動砲」や「グラビティ・プラスト」といった長射程特殊兵器を撃ち合う「遠距離砲撃セグメント」
- ・各艦船の主砲を撃ち合う「中距離砲撃戦セグメント」
- ・艦載機が発進・攻撃を行う「艦載機攻撃セグメント」
- ・各艦船が全砲門（主砲・副砲）を開く「近距離砲撃戦セグメント」
- ・敵に接舷して兵士レベルで戦う「白兵戦セグメント」

となります。

艦船による攻撃（砲撃・ミサイル攻撃）は、まず先に攻撃側がすべての攻撃目標をプロットし、戦闘を実施します。途中で目標を撃沈したとしても、残りの艦船の攻撃目標を変更する事はできません。攻撃側の戦闘結果を見た後、同様に防御側がすべての攻撃目標をプロットし、戦闘を実施します。

戦闘結果は「同時に適用」されます（一部例外有り）。結果判定は攻撃側・防御側の順に解決しますが、戦闘結果はあくまで同時に適用、となります。

## 2.4 特殊兵器について

特殊兵器には、各艦船の特殊兵器欄に記述がある物と、特殊兵器カードというカードを使用する物とがあります。

通常、攻撃タイプの特殊兵器は1セグメントに1回しか発射する事はできません（アンドロメダの拡散波動砲のような例外もあります）。

また、同一セグメントで2種類の特殊兵器が使用できる場合でも、**1種類の特殊兵器**しか使用できない事とします。（例：新型デスラー艦はハイパーデスラー砲と瞬間物質移送機という2つの特殊兵器を遠距離砲撃戦セグメントで使用できますが、どちらかしか使用できません）

## 2.5 艦隊士気

艦隊戦を行う時、戦う戦場の違いや総大将の出陣などで、兵士達の戦う気力は大いに変化します。敵地の辺境の基地の防衛戦を行うのと、負ければ後がない本拠地防衛戦では、全く状況が違うのは当然です。それらの兵士の士気の変化を「艦隊士気」として表現しています。

艦隊士気は艦隊戦・要塞攻略戦双方で使用します。「艦隊士気シート」を参照してください。シートをみればわかる通り、「艦隊士気」を「-5 ~ +5」の数値で表しています。プラスになればなるほど艦隊士気は高まっていき、マイナスになればなるほど艦隊士気は低下していきます。

艦隊戦または拠点攻撃戦の最初に、現在の自軍の艦隊士気がいくつかを決定します。シート上に開始時にどこの拠点へ攻撃が行われたかにより、攻撃側・防御側の最初の艦隊士気が決まります。この数値に「国家元首出撃」等の修正を加えた数値が、戦闘開始時の艦隊士気となります。

通常、艦隊士気は開始時から変化しませんが、「歌」や「演説」等により増減したりします。

艦隊士気の効果は「-2以下」か「+2以上」の時にしか影響を受けません。但しこれらの数値より上がったたり下がったりすると、効果が「重複」していきます。詳しい効果は艦隊士気シートを参照してください。

## 2.6 砲撃

艦船が装備する兵器として「艦砲」と「ミサイル」とがあります。基本的に「艦砲」は対空兵器で迎撃できない兵器、「ミサイル」は対空兵器で迎撃できる兵器となります。

さらに艦砲は「通常弾頭(N)」、「各種ビーム(B)」、「レーザー(L)」等に分けられます。これらの分類は各種防御兵器の判定の時に影響します。

艦船の装備する「艦砲」は、艦船の「主砲」として広く採用されています。

### 2.6.1 艦砲の攻撃手順

艦砲による攻撃は、まず攻撃側が攻撃目標を決めます。

次に防御側が防御兵器を使用するか判断し、その効果判定を行います。その効果は命中値やダメージ値に影響を与えます。

次に攻撃兵器の命中判定を行います。発射数分ダイスを振り、命中値以下が出たら命中です。命中値以下を出した分だけ目標にダメージ値分のダメージを与えます。目標に受けた分のダメージマーカーを置きます。もし与えたダメージが目標の耐久力以上の場合、撃沈となります。

### 2.6.2 砲撃時の諸ルール

砲撃の際、主砲や副砲等は1目標しか選択できません。仮に、主砲の攻撃にて撃沈したとしても副砲の攻撃目標は変更できません。

## 2.7 ミサイル攻撃

ミサイルは、命中すると威力は大きいですが迎撃されてしまう、という弱点も持っています。

### 2.7.1 ミサイルの攻撃手順

ミサイルによる攻撃は、まず攻撃側が攻撃目標を決めます。

次に防御側がミサイルに対し、命中値に影響を与える防御兵器を使用するか判断し、その効果判定を行います。

次に攻撃側がミサイルの命中判定を行います。発射数分ドライブを振り、命中値以下が出たら「命中予定」となります。命中予定のミサイルは防御側が何も防御手段を講じないと「命中」となります。

更に防御側が対空兵器を使用して「防御射撃」を行います。発射数分を1発ずつ発射し、命中したらそのミサイルは破壊されます。但し、ミサイルの中には「耐久力3」というように、耐久力分ダメージを与えないと破壊できないミサイルもありますので注意してください。

防御射撃の結果を突破した命中予定のミサイルは命中となります。このタイミングでダメージ値に影響を与える防御兵器の効果判定を行います。命中した分だけ目標にダメージ値分のダメージを与えます。目標に受けた分のダメージマーカーを置きます。もし目標の耐久力が与えたダメージ以下の場合、撃沈となります。

### 2.7.2 ミサイル攻撃の諸ルール

ミサイルに対して防御射撃を行えるのは、あくまで目標とされた艦のみです。

ミサイル攻撃の結果は1BOX単位に判定し、1BOXの攻撃結果が適用された後、更に攻撃側のミサイル攻撃がある場合、防御側は再び「防御射撃」を行えます。尚、1BOX内に複数の艦を配置していた場合、複数艦から同時発射されたミサイルはひとまとめに解決します。この時、主砲と副砲、特殊兵器のミサイルはそれぞれ個別にまとめて解決されます。

## 2.8 艦載機による攻撃

艦載機による攻撃は、艦船による中距離砲撃戦フェイズと近距離砲撃戦フェイズとの中間に発生します。一見艦載機による攻撃は砲撃距離より遠距離で行いそうですが、アニメ世界では砲撃距離より近い所での戦いとなるケースも多いようです。(例：ガンダムシリーズや銀河英雄伝説等)

艦載機戦フェイズはまず最初に攻撃側が艦船に搭載している艦載機を発進させるかどうか決定します。艦載機の発進機数は、艦船の搭載上限と各カードの制限内なら何枚でも発進させる事ができます。この時、搭載している艦載機を発進させない事もできます。

艦載機による戦闘は、「艦載機v s 艦載機」「艦載機v s 艦船」とに分かれます。尚、防御側または攻撃側のどちらかが艦載機を発進させなかった場合、「艦載機v s 艦載機」の戦闘は発生せず、対艦攻撃力を持たない陣営は「艦載機v s 艦船」を行えません。

艦載機の攻撃は最初に「艦載機v s 艦載機」を行い、生き残った艦載機で対艦攻撃力のある艦載機によって「艦載機v s 艦船」を行います。

## 2.8.1 艦載機同士の戦闘

艦載機同士の戦闘は、まず遠距離での射撃戦を行い、その後で近距離での近接戦を行います。双方に艦載機 P が乗っていない、または双方艦載機 P が乗っている機体同士の戦いの場合、戦闘結果は「同時適用」になりますが、もし一方の側にしか艦載機 P の乗っている機体がない場合、艦載機 P の乗っている機体の戦闘結果を先に適用します。

### 2.8.1.1 射撃戦

射撃戦セグメントの前に、まず攻撃側と防御側で艦載機カード 1 枚ずつの「組」を作ります。まず攻撃側が艦載機カードを 1 枚提示します。これに対し防御側が任意の艦載機カードを 1 枚提示します。これで「組」の完成です。どちらかの陣営でカードが余った場合、そのカードはできた「組」に任意に振り分けられます。余ったカードを振り分けなくても構いません。この場合、このカードは射撃戦及び近接戦セグメントに攻撃されず、攻撃できなくなります（艦載機戦の苦手な爆撃機等が艦載機戦を避ける手段として使います）。「組」が完成したら、攻撃側が射撃戦攻撃力で防御側の同じ組のカードに攻撃を行います。尚、防御側がその組に複数のカードを割り当てていたなら、その中の 1 つを目標に設定する必要があります。まず攻撃側の命中判定を行い、命中判定に成功した分を「命中弾」としてカウントします。もしキャラが搭乗していたら、射撃戦命中修正を加える事ができます。この時目標となった艦載機は、「回避チェック」を行えます。回避チェックは命中弾 1 発につき 1 D し、回避力以下を出せば成功です。この時、キャラが搭乗していた場合、回避修正能力を加える事ができます。回避した命中弾は無効になります。尚、攻撃の命中判定方法及び被害判定方法は艦船の場合と同じです。回避チェックに失敗した命中弾に対し防御手段があればその防御手段の判定を行います。判定に成功すればただちにその効果を適用します。攻撃側の戦闘解決の後、防御側も同じ手順で戦闘を解決します。「組」を作った時点で、カードが余った側が艦載機 P が乗っている機体と乗っていない機体が混在しているケースが考えられます。もし機体が 1 枚のみの側に艦載機 P が乗っていた場合、艦載機 P が乗っている機体の戦闘結果を同時適用し、その後に余っている側の機体の戦闘結果を適用します。逆に機体が 1 枚のみの側に艦載機 P が乗っていない場合、艦載機 P が乗っている機体の戦闘結果を適用し、その後に艦載機 P の乗っていない機体の戦闘結果を同時適用します。

### 2.8.1.2 近接戦

近接戦セグメントは、射撃戦にて作成した「組」が残っている場合にのみ行います。射撃戦にて既にどちらかの艦載機が撃墜されていたら、残った側の艦載機は近接戦には参加しません。近接戦は攻撃側が近接攻撃力で防御側の同じ組のカードに攻撃を行います。尚、防御側がその組に複数のカードを割り当てていたなら、その中の 1 つを目標に設定する必要があります。以降の判定・手順は射撃戦セグメントと同様に処理します。もしキャラが搭乗していたら、近接戦命中

修正を使用できます。

## 2.8.2 艦載機の対艦攻撃

艦載機同士の戦闘で生き残った艦載機カードの内、対艦攻撃力を持つ艦載機カードが艦船に対して攻撃を行います。尚、戦闘中のダメージが大きい等で対艦攻撃力を持つ艦載機でも対艦攻撃を行わなくても構いません。

まず攻撃側の戦闘を解決します。各艦載機 1 機ずつ攻撃目標とする艦船を設定します。この時後衛側の艦船も目標にできます。

目標とされた艦船は対空攻撃力を使って「対空射撃」を行い、ただちに命中・被害判定を行います。対空射撃の際、他の攻撃判定と違い、その発射数は攻撃してきた艦載機に 1 発ずつ自由に割り振る事ができます。

対空射撃の結果、耐久力が 0 となった艦載機は撃墜となり、除去されます。

対空射撃に生き残った艦載機は対艦攻撃の命中・被害判定を行います。命中判定・被害判定は艦船の場合と同様です。尚、艦載機の対艦ミサイルには撃墜判定はなく、ただちに命中判定に移行します。キャラが搭乗していた場合、射撃戦命中修正・近接戦命中修正のどちらか有利な方を使用できます。

## 2.9 戦闘フェイズと再補給 (キャンペーン・リミテッドのみ)

1 プレイヤーターンには 2 回の戦闘フェイズが与えられています。

1 戦闘フェイズが終了すると、戦闘に参加した全ての艦船・艦載機は「非補給」状態になります (艦船は縦に、艦載機・要塞は横にして BOX 上に置きます)。尚、艦載機は戦闘中に発進しなくても、「非補給」状態になります。

攻撃側・防御側ともに対象の艦船・艦載機の補給コスト分を支払う事で再補給を行えます。補給コストが払えない場合、もちろん補給できません。

再補給は補給コストの許す限り、第 1 戦闘フェイズ及び第 2 戦闘フェイズ終了時に何度でも何枚でも行えます。

## 2.10 白兵戦

近距離砲撃戦終了時に生き残った艦がいた場合、「白兵戦」を仕掛ける事ができます。

「白兵戦」は、「操船力」を持ったキャラが乗っている艦のみダイスを振り、「操船力」以下が出た時のみ実行できます。

尚、「艦載機搭乗」技能を持ち、更に「操船力」を持ったキャラがいます (例：古代進・シャア)。このようなキャラが艦載機攻撃に加わった場合でも、「操船力」を使用する事が可能です。同様に艦載機攻撃に加わって生き残ったキャラ全員が白兵戦に加わる事ができます。

攻撃側がまず白兵戦を行うかどうかを宣言します。



攻撃側が白兵戦を行うと宣言した場合、1隻ずつ仕掛ける艦と目標の艦をすべて指定してください。この時白兵戦を行わない艦も指定します。

攻撃側が目標とできる艦は前衛・後衛に関わらずどの艦でも構いません。目標艦1隻につき、白兵戦を仕掛ける側の艦は何隻でも構いません。もちろん操船力チェックに成功した艦船のみが白兵戦を行えます。

もし攻撃側が指定した目標艦以外に防御側の艦が余っていて、操船力を持つキャラがセットされた艦船がいた場合、その艦で攻撃側の任意の艦に白兵戦を仕掛ける事ができます。この時、攻撃側の艦が他の艦へ白兵戦を仕掛けていたら、その「組」は無効となり、「防御側の仕掛けた艦と攻撃側の目標とされた艦との白兵戦」になります。

白兵戦のまず最初に、「衝突判定」を行います。白兵戦を仕掛けた側がダイスを1つ振ります。その目分だけ双方にダメージを与えます。この時、仕掛ける側の耐久力により仕掛けられた側のダメージは以下の修正を受けます。

- ・耐久力（現在の残り耐久力）が10を越える毎に... + 1の追加ダメージ

もし、仕掛ける側の艦の耐久力が0になった場合、もちろんその艦は撃沈となりますが、その艦に乗っていたキャラは、白兵戦に勝利しない限り、全員死亡となります。

もし、仕掛けられた艦の耐久力が0になった場合、白兵戦は続行されますが、白兵戦の勝敗にかかわらずその艦は撃沈となります。この時捕虜とならなかった仕掛けられた側のキャラは全員死亡となります。

特殊な艦船には、「白兵戦用特殊兵器（ダイダロスアタック等）」という物があります。これらは衝突判定を行う代わりにその兵器の命中・被害判定を行います。但し、これらの兵器を使用するためには、まず操船力チェックに成功しなければなりません。その後にその兵器の命中・被害判定を行います。もし操船力チェックに成功し、その兵器の命中判定に失敗した場合、通常の衝突判定を行います。

白兵戦用特殊兵器の攻撃に成功したなら、そのままキャラによる白兵戦に移行します。

## 2.10.1 白兵戦の解決

仕掛けた側（以後、攻撃側と呼びます）と、仕掛けられた側（以後、防御側と呼びます）の双方の艦にキャラが乗っていた場合、実際の白兵戦に移行します。

攻撃側にキャラがいて、防御側にキャラがいない場合、防御側の艦は無条件に「捕獲」されてしまいます。

### 2.10.1.1 白兵戦の手順

まず、攻撃側がキャラカードを1枚出します。次に防御側がキャラカードを出します。この時攻撃側キャラの戦闘力に対し、防御側キャラは1枚出すか、合計して攻撃側の戦闘力以下のキャラ複数枚で「組」を作ります。

最終的に余ったキャラは、そのまま「戦力予備」となり、戦闘には参加しない事にするか、「戦闘支援」に回す事ができます。

「戦闘支援」に回ったキャラは、対象の味方1つにそれぞれ白兵戦力を+1できます。但し白兵戦力が

「 - 」のキャラは戦闘支援ができません。

組毎に戦闘を解決します。双方ダイスを1つ振り、それぞれの戦闘力を合計します。そして攻撃と防御の値を比較し、値が少なかった側がその差分のダメージを受けます。

戦闘支援を行ったキャラはダメージを受けません。

もしダメージを受けた側のキャラが複数いた場合、受けた側のプレイヤーがなるべく均等にダメージを割り振ります。

戦闘の結果、耐久力が0になったキャラは死亡となります。

戦闘の際、値の差が5以上になった場合、値の小さかった側の「降伏チェック」を行います。該当するキャラ全員に、それぞれダイスを振り、4以下が出たら「降伏」し、「捕虜」となります（戦闘から除外される）。5以上なら「自害」（カードを除去）となります。尚、この時のダイスの目には、そのキャラの「忠誠心」の値を加えます。

すべての「組」の判定が終了したら、「組」の再編成を行います。双方のキャラが残っている「組」はそのまま継続し、一方が全滅してフリーとなったキャラまたは「戦力予備」「戦闘支援」となっていたキャラを、双方出し合い新しい「組」を作ります。

攻撃側はフリーとなったキャラを自分の艦に「撤退」させる事ができます。一度撤退するとそのキャラはもうその白兵戦には参加できません。

こうして一方の側のキャラのみになるまで白兵戦は続きます。攻撃側が勝利した場合、防御側の艦を「捕獲」したことになります。防御側が勝利した場合、その艦を「防衛」したことになります。

「降伏」したキャラは、自陣営が最終的に勝利した場合、再び自陣営に復帰できます。尚、攻撃側キャラが撤退する時、撤退する攻撃側キャラ1人につき捕虜1人を連行することができます。連行されたキャラは防御側が勝利しても、自陣営に復帰できません。

## 2.10.2 捕獲艦船と捕虜について

白兵戦を仕掛けた側が勝利した場合、目標艦を「捕獲」した事になります。

「捕獲」した艦は撃沈したのと同様のVPを得る事ができます。

「捕獲」した艦は盤外に「捕獲」した艦とわかるように置いてください。

白兵戦の結果、「降伏」したキャラは「捕虜」となります。

「捕虜」も盤外に「捕虜」としてわかるように置いておいてください。

## 3. 中小艦船のBOX内複数配置と戦闘解決

戦闘時に耐久力が20未満の艦船を1BOXに複数配置する事ができます。

砲撃時、複数艦は同一目標に対してのみ攻撃が可能です。

攻撃を受けた時、複数艦はダメージはひとまとめにして受けます。受けたダメージは、受けた側のプレイヤーが対象複数艦に自由に割り当てる事ができます（例：耐久力5×3隻の複数艦に計10発のダメージを受けた。この時受けたプレイヤーは4・4・2とダメージを割り当てた）。「波動砲」のようにBOX内全体に対し、ダメージを与える物も、同様にひとまとめにして被害判定を行います。

艦載機やミサイル攻撃の際も、BOX内の艦船すべての対空火力を使用できます。命中値及び威力の違う対空火力はそれぞれ分けて判定を行ってください。

## 4. キャラクターカード

キャラクターカードは、戦闘・非戦闘時においてさまざまな影響を与えるカードです。

キャラクターカードは、対戦型カテゴリーにおいてそれぞれ「デッキに1枚制限」とします。但し、キャラクターに通し番号がついているキャラは各1枚ずつ入れる事ができます（例：ホシノ・ルリ（ ）  
ホシノ・ルリ（ ）は各々1枚ずつ入れられます）

但し通し番号がついていて、複数枚入っているキャラは、同時に1枚しか場に存在する事はできません。尚、敵陣営で場に出ている同一キャラを自陣営でも出すことは許可します。

キャラカードには、大きく分けて、戦闘時に使用する能力と非戦闘時に使用する能力とがあります。非戦闘時に主に使用するのは「政治力」です。政治力は「内政」と「外交」に分かれ、それぞれキャンペーンカード等の指示にしばしば出てきます。但し政治力を持つキャラは、国家元首や執政官等のタイプのキャラに限定されます。

「カリスマ」の能力は主に「演説」の際に用いられ、「艦隊士気」の上昇等によく使用されます。

戦闘時に主に使用されるのが艦載機による戦闘修正値と艦船による戦闘修正値です。艦載機に搭乗した場合、その艦載機に艦載機による戦闘修正値を加えて戦う事になります。そのキャラが艦隊司令官の場合、艦隊指揮能力を使用して艦隊指揮能力を有するアシストカード等を使用できます。また操船力を使用して、直接乗艦している艦に対するアシストカードを使用したり、白兵戦を仕掛ける事ができます。キャラが艦船の艦長の場合、操船力のみ使用する事ができます。

艦載機Pの乗っている艦載機は、艦載機攻撃セグメントにおいて艦載機Pの乗っていない艦載機に対し、先に命中・被害判定を適用できる事とします。

「知略」は戦闘時・非戦闘時いつでも使用することができます。「知略」を持つキャラは、タイプに関係なく、知略が必要なカードを使用する事ができます。

白兵戦時に使用するのが「白兵戦能力」です。戦闘力が「-」のキャラは白兵戦に参加できず、白兵戦発生時に「-」のキャラのみとなった場合、全員降伏チェックとなります。

降伏チェックの時に使用するのが「忠誠心」です。忠誠心がプラスだと降伏より自決、という展開になりやすくなります（マイナスだとあっさり降伏します）。忠誠心は「裏切り」等のカード使用時にも使用される事になります。

アシストカードやキャンペーンカード等で「タイトルまたは台詞(キャラ名)」とあるカードがあります。これを「セリフカード」といいます。「セリフカード」はもしそのキャラ名と同じキャラがこのカードを使った場合、使用チェックなどを行わず「ノーチェック」で使用する事ができます。

### 4.1 キャラクターの特殊能力

キャラクターには、いくつかの特殊能力を持っているキャラがいます。

通常、キャラの特殊能力はキャラカード上に使用方法が明記されていますが、いくつかの能力はその説明がないものがあります。以下にそれらの説明をします。

### 4.1.1 ニュータイプ

「機動戦士ガンダム」シリーズに出てくる「宇宙空間に適応した新人類」です。ニュータイプはニュータイプ兵器をニュータイプ能力以下を出す事で使用する事ができます。他のアシストカード等のニュータイプを対象としたカードの対象となります。

### 4.1.2 ハッカー

ハッカ - は「機動戦艦ナデシコ」等に出てくる、敵コンピュータを乗っ取り、機能停止に追い込む能力を持つキャラクターの事です。このような行為をハッキングといいます。ハッキングの手順は、まず対象を指定し、侵入を試みる「侵入チェック」と、侵入したシステムを攻撃する「ハッキングチェック」を行い、ハッキングが成功したかどうかを判定します。もし複数のハッキングができるキャラが両軍またはどちらの軍にいた場合、必ずハッキング目標の計画を宣言してください(複雑になるようならメモを取る事を推奨します)。

#### 4.1.2.1 侵入チェックの手順

まずハッキング能力を持つキャラが、その値をどの艦(または要塞)に割り振るかを決定します。この時、その値を分割して複数の艦に割り当てる事もできます。次に割り振った各艦に対しそれぞれダイスを振り、割り振った値以下の目が出れば侵入成功です。尚、値を6以上割り振っても、修正値等による変化はあっても「6」の目は前述した通り「自動失敗」、「1」は「自動成功」となります。

#### 4.1.2.2 ハッキングチェックの手順

先の侵入チェックに成功した艦に対し、ハッキングチェックを行う事ができます。ハッキングチェックは、侵入側プレイヤーと防御側プレイヤーがダイスを振り合い、侵入側の目が大きかった場合ハッキングが成功し、同じ目か防御側プレイヤーの目が大きかった場合は失敗となります。この時、侵入側が先に割り振った値をダイスに加えられ、防御側は対象の艦(または要塞)にメカニックがいた場合、メカニック値を加える事ができます。また、防御側にハッキング防御機能付のコンピューターがあった場合、メカニックがハッキング側に敗れた場合、その防御力を修正値として再度ハッキング側とダイスを振り合う事になります。

#### 4.1.2.3 ハッキングの効果

ハッキングに成功すると、対象となった目標は「行動不能」となります。すなわちいっさいの戦闘行動(攻撃・防御能力の使用・艦載機の発進・その艦からの艦隊指揮・白兵戦)をとれなくなります。行動不能を脱するには、ハッキングを行った艦を撃沈・捕獲するか、ハッキングを行ったハッカーを殺すか

捕虜にするか、ハッキングを行っている艦船等を味方の別の艦船等からハッキングするしかありません。ハッキングの効果はその戦闘フェイズが終了するまで続きます。ハッキングを受けている目標に対し白兵戦を仕掛けた場合、その目標は自動的に「捕獲（占領）」となります。そこにいたキャラは全員「降伏チェック」を行ってください。

#### 4.1.2.4 ハッキングの制限

ハッキングが行えるのは通常「近距離砲撃戦セグメント」の最初（砲撃の前）ですが、中には「中距離」や「遠距離」から行える艦船（または要塞）もあります。

「中距離」からハッキングを行える艦船等は「近距離」と同様に砲撃の前に効果を与えますが、「遠距離」からハッキングを行える艦船等は遠距離兵器と同時に効果が適用される事とします（中距離からハッキングを行える艦船等より先に適用となる）。

ハッキングが行えるキャラは、1戦闘フェイズでは1回のみハッキングを試みる事ができます。

ハッキングを行っている艦船等がハッキングされた場合、ハッキング効果は失われます。

もし、ハッキングを行えるキャラが敵味方お互いを目標にし、お互いハッキングに成功した場合、お互いダイスを修正なしで振り合ってください。出目の大きい方のみ効果が適用できる事とします。尚、敵味方で複数のハッキング能力を持つキャラがいた場合、その使用順位で大きく適用結果が変化する場合、上記ダイスの振り合いにて、攻撃側・防御側のどちらの主張になるかを決定してください。

#### 4.1.3 歌

歌は、ハッカーと並び戦闘中に多大な影響を与える特殊な能力で、歌能力を持つキャラにしか使用できません。

歌は、「持ち歌」といわれる歌手のキャラカードに書いてある歌を使用するケースと、「歌」カードを使用するケースとがあります。

歌を歌うには「歌能力チェック」を必ず行わなければなりません。ダイスを振り、歌能力以下が出れば成功です。歌によっては他にも条件を満たさなければ成功しない物もあります。尚、歌に関しては「セリフカード」等の自動成功のケースと違い、自分の持ち歌であっても必ず歌能力チェックが必要となります（歌は歌えても、人の心に訴えかける歌を歌えるかは別だからです）。

歌の効果は各々違いますが、「艦隊士気」を大幅に増減させたり、対象となったキャラの能力を増減させたりします。

1つの歌は1つの戦闘で1回しか歌チェックを行う事ができません。また同じセグメントで2曲を歌う事はできませんが、違うセグメントで違う曲を歌う事はできます（これはメドレーといいます）。

従って、1人の歌手は1戦闘フェイズで最大5回、違う歌を歌う事ができます。

歌の効果は、メドレーを行ったり複数の歌手が複数の曲を歌う事でも重複していきます。

歌手が自分の歌以外を歌う場合、「歌能力 - 1」で歌唱力チェックをしなければなりません。但し一回でもその歌の判定に成功すれば「歌能力 - 1」の修正はなくなります。

歌手を場に配置している場合、手札の歌カードを「持ち歌」としてつける事ができます。つける事によりその歌カードはその歌手しか歌えなくなります。（つける事により、歌チェックへの修正等は変化しません）

歌手は歌能力以下の歌カードをつけておく事ができます。つけた歌カードは歌能力チェックに失敗して

も、そのままつけておく事ができます。

## 4.2 キャラクターのタイプ（職業）とクラス（階級）

キャラクターには、タイプ（職業）といわれる物が設定されています。これは、艦船内でのそのキャラの役割を表しています。タイプはアシストカードやキャンペーンカード等で使用できるキャラを制限するのに使用されたりします。

クラス（階級）は、タイプの一つで、そのキャラの陣営内での権力を表しています。クラスの条件が満たしていないと使用できないカードや、使用できる能力に制限を受けます。

### 4.2.1 艦隊と指揮官

艦船を指揮する指揮官は、「艦隊総司令官」「艦隊司令官」「艦長」のクラスに分かれます（左側が上位）。戦闘が発生した場合、上記のクラスのキャラを乗せた艦船が出撃した場合、必ず艦隊の「艦隊最高司令官（中央艦隊司令官）」と「左翼・右翼艦隊司令官」「各艦の艦長」を任命しなければなりません。

これらのポストの数に該当キャラが足りない場合、少なくとも「艦隊最高司令官」は必ず任命してください（艦隊指揮能力を持つキャラを投入している時のみ）。「艦隊総司令官」と「艦隊司令官」が共にいた場合、「艦隊総司令官」のクラスを持つキャラが自動的に「艦隊最高司令官」になります。同クラスのキャラが複数いた場合、任意に任命できます（艦隊司令官のキャラを艦長に任命等）。

「艦隊指揮能力」を使用するアシストカード等は、基本的に「中央・左翼・右翼」の各艦隊司令官の能力を使用できます。但し左翼・右翼司令官はそれぞれ左翼・右翼の艦船にしか効果を発揮できません。中央司令官（＝最高司令官）は、出撃した艦船すべてに対し効果を発揮できます。もし1枚のアシストカードやキャンペーンカードで、艦隊指揮能力チェックを行うカードを艦隊全体に効果を及ぼしたい時、中央司令官がチェックを行わなければなりません。左翼や右翼司令官がそれらのカードを使用する場合、左翼や右翼の各艦にしか効果を適用できません。

艦隊最高司令官・右翼艦隊司令官・左翼艦隊司令官に任命されたそれぞれのキャラに艦隊全体へ効果を表す特殊能力があった場合、

中央艦隊・・・（艦隊最高司令官の能力）

右翼艦隊・・・（艦隊最高司令官の能力＋右翼艦隊司令官の能力）

左翼艦隊・・・（艦隊最高司令官の能力＋左翼艦隊司令官の能力）

というように、効果が重複します。

艦隊最高司令官を戦闘中に捕虜・戦死等で失った場合、艦隊のすべてのキャラの精神力が1低下します。そして、後任の最高司令官を任命できるカード等を使用しない限り、艦隊最高司令官は不在となり、艦隊の全艦に使用できるカードが使用できなくなります（各艦隊司令官が個別に指揮を取る形になります）。

### 4.2.2 副艦長と参謀

副艦長は、操船力を持つ艦長に次ぐクラスのキャラです。艦長不在の艦船において、副艦長は艦長の代わりにその艦船の指揮をとります。艦長がいる艦船では、艦長のサポートや、艦長死亡時に艦長代理として指揮をとる事になります。

参謀は、クラスでいうと副艦長の更に下になります。艦長らのサポートや、特に知略に優れる参謀は「軍師」とも呼ばれ、多くの策略・謀略系のカードを使いこなす事ができます。参謀は、直接艦隊や艦船の指揮をとるには、副艦長以上のクラスのキャラがない事が条件となります。

副艦長や参謀には艦隊指揮能力や操船力に「+1(4)」といった表記のキャラがいるかと思えます。これは、艦長以上(参謀は副艦長以上)のキャラの該当能力値を+1する事を意味し、自ら指揮する場合は( )内の「4」を使用できる事を意味しています。

### 4.2.3 要塞司令官(キャンペーンのみ)

キャラのクラスが上記の艦隊司令官及び白兵戦指揮官・部隊指揮官の場合、「要塞司令官」に任命する事ができます。

自軍配置フェイズにて、該当キャラを配置している要塞に配置しておいてください。敵軍がその要塞を直接攻撃できる状態になった時(迎撃艦隊が全滅、迎撃艦隊を出撃させなかった場合)、該当する任意のキャラ1人に任命できます。

要塞司令官が要塞にて健在の時、自軍の要塞内にいる自分以外のキャラ全員の白兵戦能力が1上昇します。但し、要塞司令官が白兵戦にて捕虜または死亡した場合、その時点で要塞内の全キャラは「降伏チェック」を行わなければなりません。

### 4.2.4 国家元首

国家元首はその国家の支配者です。デッキには、「国家元首」のクラスを持つキャラを原則として1枚しか入れる事はできません。

国家元首は決して「降伏勧告」や「降伏チェック」等で降伏する事はありません。降伏チェックを強いられた場合、自害する事になります。(すなわちゲームに負けます)

国家元首を艦隊戦に出陣させると「艦隊士気」が大幅に上昇します。

国家元首が艦隊戦に出陣した場合、国家元首が「艦隊最高司令官」を兼任する事も、他の艦隊司令官を任命する事も可能です。但し、国家元首は必ず中央艦隊に配置するようにしてください。

### 4.2.5 メカニック

メカニックは艦船や艦載機の整備等を行う技術者です。優秀なメカニックは新兵器の開発等も行います。メカニックはハッキングを受けた時に重要な役割を演じます。

メカニックは、第1戦闘フェイズ終了後か第2戦闘フェイズ終了後のいずれか1回、搭乗している艦船や要塞、艦載機に対しダイスを振りメカニック値以下を出すと、その出目のダメージを修理する事ができます。

### 4.2.6 科学者

科学者は、新素材の開発や新兵器の開発といった事に携わっているキャラの総称です。「~博士」といったその道一筋の爺さんや、メカニック上がりのオタク系の研究者まで様々です。

科学者は、特殊能力欄に「科学3」といった表記がされています。

科学者は、キャンペーンカードやアシストカードの（研究・開発）といったカードを使用する時に重要になります。これらのカードには科学者能力の合計+ダイスの目が規定値に達していれば、その研究や開発が完了した事になります。つまりたくさん科学者をたくさん集めて研究すればより大きい成果が得られる訳です。共同で研究開発する科学者は、同じ拠点か同じ艦船と一緒にいなくてはなりません。

## 5 . 特殊な艦船に関するルール

### 5.1 変形する艦船について

「マクロス」や「マクロスキャノン級戦艦」は、「ロボット形態(強攻型)」の状態でも生産・配置が可能です(艦艇型と同コスト)。

艦艇型からロボット型への変形は、戦闘時、各戦闘セグメントで1回ずつ変形を行う事が可能です(変形コストはかかります)。

非戦闘時、変形にはコストはかかりません。

変形可能な艦船は、「艦艇型」と「ロボット型」を重ねる事で「変形可能」になります。もちろん重ねる際はコストはかかりません。

量産可能な変形艦船は「艦艇型」と「ロボット型」が手札に2枚ある場合、バラバラに生産する事も可能です。但しそうした場合変形はできなくなります。

マクロスのような量産不可の艦船は「艦艇型」と「ロボット型」は同時に場に存在できず、どちらかの形態が沈められると場に出す事はできなくなります。

### 5.2 瞬間物質移送機について

瞬間物質移送機は、味方艦載機や小型艦船を敵艦隊の展開するエリアにいきなり転送し、奇襲攻撃する兵器です。

遠距離砲撃戦セグメントと中距離砲撃戦セグメントの2回、瞬間物質移送機搭載艦は「移送チェック」を行って移送コストを算出し、移送する艦載機や艦船を決定します。各搭載艦毎に規定されたダイスを振り、出目と修正値を加えた値が移送コストになります。移送コストは移送する艦船・艦載機の耐久力分消費され、0になるまでの艦船・艦載機を任意の敵艦船のいるBOXに移送できます。同じ移送コストで移送された艦船または艦載機は、必ず同じBOXへ移送されます。

(例:新型デスラー艦が移送チェックをする。移送チェックは2D+1で行う。出目は6だったので、 $6 + 1 = 7$ が移送コストとなる。この時、重爆撃機(耐久力3)、雷撃機(耐久力2)、急降下爆撃機(耐久力2)の3枚の艦載機を敵艦隊に移送する事にした)

艦載機を移送した場合ただちに対艦攻撃の命中・被害判定を行い、ただちに効果は適用されます。

攻撃が終わった艦載機は、艦載機攻撃フェイズ直前に搭載可能な艦船に収容します。必ずしも発艦した艦船に着艦する必要はありません。艦載機攻撃フェイズにこれらの艦載機は参加する事が可能です(リミテッド&キャンペーンでは再補給が必要です)。

艦船を移送した場合、ただちに近距離砲撃戦時の火力で移送したBOXの敵艦船を攻撃します。この時



ミサイル攻撃を行っても、防御側は対空射撃を行う事はできません。

艦船は移送されたセグメントが終了してもその場にとどまり、次の砲撃戦セグメント時に再び近距離砲撃戦時の火力で移送したBOXの敵艦船を攻撃します。

もし、移送したBOXの敵艦船が全滅したなら、次の砲撃戦セグメント時に再び近距離砲撃戦時の火力で任意のBOXの敵艦船を攻撃し続けます。

移送されたセグメント以降の砲撃戦時に、敵艦船は移送された艦船に対し近距離砲撃戦時の火力で攻撃できます。

### 5.3 回避能力のある艦船について

ドメラーズ 世 (ガミラスデッキ)・アウトロースター号 (ブースター1) といった艦船は、艦載機のような「回避能力」を持っています。

回避能力のある艦船は、命中弾1発ずつに対して「回避判定 (ダイスを振り回避能力以下で成功)」を1回ずつ行え、成功する毎に命中弾を無効にできます。

たとえ「波動砲」や「相転移砲」のような絶対命中する攻撃に対しても回避判定を行え、成功すればその艦に対する攻撃は無効になります (「波動砲」等の複数BOXへの攻撃を行う兵器の場合、その兵器を発射した事を妨害したわけではないので、他のBOXへの攻撃は当然有効になります)。

デザイナーズノート(2004年8月版)

SF&ロボットアニメTCG「SHIPS & TACTICS」いかがだったでしょうか?今回、大規模なルールブック体系の見直しを行いました。今までSHIPSキャンペーンのルールしかセットには添付していませんでしたが、今回からこの共通ルールを中心に各カテゴリー毎のルールを添付する事になりました。今までと比べて分冊化した分、煩雑化する可能性もありますが必要な分のルールを修得する事でプレイヤーの熟練度や多人数プレイといったニーズに合わせたSHIPSの遊び方ができるようになったなら幸いです。

「SHIPS & TACTICS」制作スタッフ

企画・原案：小田神ぼん太

ゲームデザイン：平景虎

イラスト：鷹網準輝、平景虎、天宮涼

テストプレイ：ITAKO2、珠素多螺、小田神ぼん太

製作・販売：フェニックスキャンペーン

2000年8月12日初版発行。

2000年12月29日改訂第2版発行。

2001年12月29日改訂第3版発行。

2004年8月13日共通ルール第1版発行。

2005年3月27日共通ルール改訂第2版発行。

とりあえず不明な点がありましたら、メールか手紙でどしどしお問い合わせください。

サークルのホームページを作りました!SHIPS関連情報満載ですので是非一度アクセスしてみてください。

フェニックスキャンペーンHP：<http://www.netlaputa.ne.jp/~oneman/index.html>

メールアドレス：oneman@yk.netlaputa.ne.jp

住所：235-0013 神奈川県横浜市磯子区広地町10-37 大庭一人