

フェニックスキャンペーンのゲームをお買い上げいただき、ありがとうございました。このルールブックは、SF&ロボットアニメTCG「SHIPS & TACTICS」のうち、多人数ルールである「SHIPSバトルロイヤル」のルールブックです。

1 . S H I P Sバトルロイヤルで準備する物

艦船カード・艦載機カード・キャラクターカード・アシストカード・キャンペーンカード（バトルロイヤルルールで使用可能な物のみ）

上記カードを3スターターデッキ分以上。

艦隊戦配置用プレイシート プレイ人数分（但し通常セットは4シート分しかないため、不足分はコピー願います）

6面体ダイス1個以上（ダイスはセットの中に含まれません。各自で用意してください）

2 . プレイの準備

まず項番1にあるカードを任意にセレクトし、艦船カードと艦船カード以外に分け、それぞれよくシャッフルし、山札として場に置きます。裏面は艦船カードとその他のカード共同じなので、どちらか判別できるように山札の所に目印等を置くといいでしょう。

次に各プレイヤーは艦船カードの山から6枚、それ以外のカード（便宜的に以後アクションカードと呼びます）の山から7枚引き、艦船カードは艦隊戦配置用プレイシート上の配置BOXに任意に配置してください。尚、プレイシートに記載されているように各BOXには「スタック制限」があります。スタック内なら複数の艦を配置する事ができます。

3 . 手順

SHIPSバトルロイヤルは、各プレイヤー毎に手番が与えられます。プレイヤーが手番を解決すると、次のプレイヤーの手番となり、これをゲーム終了まで続けます。

プレイヤーの手番の手順は以下の通りです。

- ：山札を2枚引く（艦船・アクションカードのどちらか2枚か両方から1枚ずつ）
- ：BOXが空いている場合、手札から艦船カードを1枚場に配置できる。BOXのスタック制限内なら、そのBOXに艦船カードを追加配置できる。
- ：手札から、艦載機やキャラ等艦船カードにセットが必要な任意のカードを何枚でも任意の艦船にセットできる。
- ：自沈チェックを実施できる（艦船1枚につき1回）
- ：攻撃目標と攻撃距離の設定（攻撃をせずパスする事も可能）。
- ：攻撃結果を判定・適用。
- ：手札の枚数が7枚を超えていたら、超えた分任意のカードを捨て札にします。

4 . 攻撃

攻撃は、まず自分のどの艦船が攻撃するかを宣言します。そして、目標となる艦船を指定します。

敵艦船を撃沈した場合、艦船に記述しているVPを獲得します。尚、VPを得られるのは「最終的に」目標艦船の耐久力を0にしたプレイヤーだけです。

前衛BOXの艦船が撃沈された場合、同じ位置（右翼・中央・左翼）の後衛BOXの艦船を前衛BOXに再配置します。

SHIPSバトルロイヤルでは、1手番で1BOXの艦船しか攻撃できません（艦載機を除く）。

4.1 攻撃距離の設定

攻撃する艦船・目標艦を設定した場合、以下の「攻撃距離」を設定します。

遠距離（特殊兵器等を使って攻撃します。各特殊兵器の前提条件・効果等の指示に従って下さい）

中距離（攻撃艦が前衛にいる場合のみ有効。その艦の主砲のみで、前衛BOXにいる艦を攻撃します）

艦載機（艦隊に配置している艦載機の内、任意の艦載機を使って攻撃します。複数の艦に配置してある艦載機を使用可能です）

近距離（攻撃艦が前衛にいる場合、主砲+副砲にて前衛の艦か、主砲のみで後衛の艦を攻撃できます。

攻撃艦が後衛にいた場合、主砲のみで前衛を攻撃できます。尚、前衛：前衛で攻撃した場合、目標艦を撃沈できない時は目標艦からの反撃を受けます）

接舷白兵戦（目標艦から命中値-1の主砲・副砲による反撃を受けます。目標艦からの反撃を解決した後、接舷チェックを行って目標艦に白兵戦を仕掛ける事ができます）

4.2 艦船による攻撃解決方法

共通ルールに準じます。共通ルールを参照してください。

4.3 艦載機による攻撃

共通ルールに準じます。共通ルールを参照してください。

4.4 白兵戦

共通ルールに準じます。共通ルールを参照してください。

4.5 中小艦船のBOX内複数配置と戦闘解決

共通ルールに準じます。共通ルールを参照してください。

5 . 自沈チェック

手番プレイヤーは場に配置されている艦船カード1枚につき1回まで「自沈チェック」を行う事ができます。ダイスを2つ振り、出目の合計が現在の残り耐久力以上ならチェックは成功です。その艦船カードをただちに除去し場に捨て札としてください。自沈した艦船は誰のVPにもなりません。

6 . 艦隊と指揮官に関する諸ルール

艦隊指揮能力を使うアシストカード（「全艦砲雷撃戦用意！」等）や艦隊に対し効果を発揮する特殊能力を持つキャラのルール（銀河帝国のキャラ等）を使う場合、そのキャラが乗艦している艦船のみが対象になる事とします。

7 . 艦船及びキャラクターの再配置

一度BOXに配置した艦船カードは、再配置する事はできません。

但し、後衛BOXに配置した艦船カードは同列の前衛BOXの艦船が全滅すると自動的に同列の前衛BOXに再配置されます。

一度艦船に配置した艦載機・キャラカード等は、他の艦船に再配置できません。

但し攻撃または迎撃の為に発艦した艦載機とそのパイロットは、その戦闘終了時に別の搭載可能な艦船に着艦する事ができます。

8 . 終了と勝利

プレイヤーの誰かが、規定のVPを上回った時にゲームは終了となります。規定のVPを上回ったプレイヤーが勝者となります。

<プレイ人数別設定VP>

2人：200VP

3人：150VP

4人以上：100VP

VP設定はあくまで目安です（プレイ時間：30分～1時間程度を想定）。長時間プレイを望むなら、獲得VPを多くするとよいでしょう。

9 . 上級ルール

通常ルールでは、艦船カードやその他のカードを配置する場合、表にして配置しますが、上級ルールとして裏の状態に配置するルールを提案します。

セットアップ時及び自分の手番時に、艦船カード及びその他のカードを裏にして配置します。

但し、以下の場合裏にしたカードを表にしなければなりません。

1. 攻撃を行うBOXの全艦船
 2. 攻撃の結果、ダメージを受けたBOXの全艦船
 3. 攻撃または迎撃を行う艦載機とその登場艦載機P
 4. 白兵戦等そのキャラの能力を使用するキャラ
 5. 使用艦船が特定される防御兵器等を使用した艦船
- 尚、艦載機を発艦させた母艦は表にする必要はありません。但し「ドリルミサイル搭載機」等、

母艦が特定の条件を満たさないとならない場合、母艦も表にします。
一度表にしたカードは裏に戻す事は出来ません。

10. オプションルール

以下のルールはオプションとします。導入しなくてもプレイには支障はありません。導入した場合、プレイアビリティが低下しますので注意してください。

1. 「ハッカーによるハッキング」(自軍手番ターンのみ有効となります。効果としては「艦載機戦時の目標艦からの艦載機発進無効・対空射撃無効」や「白兵戦時の敵防御砲撃無効・白兵戦発生時自動勝利」「目標艦の防御兵器使用不可」等が行えます)
2. 「歌手による歌」(自軍手番ターンのみ有効となります)
3. 「艦隊士気」(歌を導入する場合は必須です。導入する場合士気の初期値は±0として下さい)
5. 「メカニック」(導入する場合、自軍ターンの最初に「応急修理(メカニック値以下の目を出した時その値分艦船の耐久力が回復する)」が行えます)
6. 「科学者」(2005年春時点でこの能力は未実装です)

デザイナーズノート

SHIPSシリーズ初の本格マルチプレイルール「SHIPSバトルロイヤル」いかがだったでしょうか？このカテゴリーは最も新しいカテゴリーと言う事で、一応最終テストプレイをクリアしたので、現段階までのルールをまとめて正式版として発表する事としました。まだまだまだまだ改良の余地はあるかと思いますが、一応プレイは可能な状態になっていると思いますので是非プレイしてみてください。尚勝敗のポイントはやはり「接舷白兵戦」になると思います。操船力を持つキャラを使ってバシバシぶつけて下さい(笑)。砲撃では撃沈不可の船でも目標艦にキャラが配置されていなければ一撃で拿捕(=撃沈)できますから・・・。

「SHIPS & TACTICS」制作スタッフ

企画・原案：シルフェ

ゲームデザイン：平景虎

イラスト：鷹網準輝、平景虎、天宮涼、シルフェ

テストプレイ：ITAKO2、珠素多螺、シルフェ、鷹網準輝

製作・販売：フェニックスキャンペーン

2004年8月13日バトルロイヤルルール初版発行。

2005年3月27日バトルロイヤルルール改訂第二版発行。

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