

1 .	はじめに.....	1
2 .	セットアップとゲームの開始.....	1
2 . 1	デッキの構成.....	1
2 . 2	プレイの準備.....	2
3 .	ゲームの手順 (SHIPSリミテッド編).....	2
4 .	拠点と資源の生産.....	3
4 . 1	資源と燃料.....	3
4 . 2	生産拠点.....	3
4 . 3	資源 燃料の変換.....	3
5 .	艦船・艦載機の生産と配置.....	3
5 . 1	艦船の生産と配置.....	3
5 . 2	艦載機の生産と配置.....	3
6 .	補給.....	3
6 . 1	艦船の補給.....	3
6 . 2	艦載機の補給.....	3
7 .	修理.....	4
8 .	戦闘 (艦隊戦).....	4
8 . 1	戦闘の準備.....	4
9 .	キャラクターカード.....	4
10 .	本拠地戦.....	4
11 .	勝利と敗北.....	4
12 .	ゲーム開始時ターンの特別ルール.....	5

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。このゲームは、アニメ世界における艦船同士による戦いを再現したトレーディングカードゲーム(TCG)です。プレイヤーは各陣営の最高責任者になり、敵対する陣営を破らなくてはなりません。あらゆる戦略・戦術を駆使して勝利をめざしてください。

2 . セットアップとゲームの開始

対戦するプレイヤーは、構築されたデッキ40枚を用意します。

スターターセットには63枚のカードが入っていますが(含ブランクカード)、この時その63枚からまず下記の対象外となるカードを抜いてください。

1. 要塞カード
2. 要塞配置専用のカード、要塞専用特殊兵器カード(遊星爆弾・反射衛星砲・トールハンマー等)
3. キャンペーンカードのうち、不適切なカード(プリティッシュ作戦等)

2 . 1 デッキの構成

「SHIPSリミテッド」は、ちょうど40枚のカードで構築しなければなりません。

同じ名称のカードは、最大6枚までデッキに入れる事ができます。但し、艦船カードはその個艦名が記述されている艦(例:宇宙艦艦ヤマト・グレートデギン等、赤字で名称が書かれているカード)は、デッキ中に1枚しか入れられません。キャラクターカードも1枚制限のカードです。但し「~()」、「~()」のように名前の後ろに数字が書かれているキャラカードはそれぞれ1枚ずつ入れられます(但し同時に場に出せるのは1枚のみです)。

名称が、「~級」または「~型」となっている艦船は上記の通り6枚まで入れられます。但し「デッキに~枚制限」となったカードはその枚数が上限です。耐久力が10未満の艦艇カードでかつ名称が、「~級」または「~型」となっている物は最大9枚まで入れられます。

拠点カードは、何枚でもデッキに組み込む事ができます。但し名称が書かれている拠点は1枚しか入れられませ

ん(要塞カードは入れる事はできません)

2.2 プレイの準備

リミテッド用プレイシートを広げます。そして、シート上の記録トラック上に表示マーカーを置きます。尚、国力トラックは「資源」、「燃料」共に初期値は「4」となります。資源・燃料BOXの初期値はともに「0」です。

デッキのカードをよくまぜ、山札としてマットの所定の位置に裏にして配置します。

最後に山札からカードを7枚引き、手札とします。これで準備完了です。

本ゲームでは、さまざまなケースでダイスによる判定を行います。出目が「1」の時は「必ず成功」、「6」の時は「必ず失敗」となります(あらゆる修正後の値がどのような時でも)。

3. ゲームの手順(SHIP S リミテッド編)

1. ドローフェイズ

カードを1枚引きます。この時不要なカードを捨て、新たにカードを補充できます(手札全ても可能)。

2. 資源・燃料生産フェイズ

生産拠点及び生産可能な要塞等から、資源・燃料が生産され、それぞれのBOXのカウンターに記録します。また資源と燃料を3:1のレートで相互に「変換」する事も行えます。

3. カード配置・修理・補給フェイズ

以下の行動を選択して行えます

- a: 艦船カードの生産
- b: 艦載機カードの生産・配置(艦船又は要塞への搭載)
- c: 艦船カード・艦載機カードの補給(新規生産された物を除く)
- d: 損傷した艦船カード・拠点の修理
- e: 拠点カードの配置

上記1~3を先攻側が行った後、先攻側が上記1~3を行います。

4. 戦闘フェイズ(第1戦闘フェイズ・第2戦闘フェイズ)

a: 攻撃側艦艇出撃フェイズ

< 防御側が迎撃艦船を出す場合 >

b: 防御側艦艇出撃フェイズ

c: 艦隊戦フェイズ

d: 本拠地攻撃フェイズ(艦隊戦で防御側艦船を全艦撃沈した場合のみ)

e: 攻撃側拠点占領(a~dで敵艦隊・敵要塞を全滅させた時)

< 防御側が迎撃艦船を出さない、出せない場合 >

f: 本拠地攻撃フェイズ

g: 攻撃側拠点占領(a~dで敵艦隊・敵要塞を全滅させた時)

< 目標拠点到要塞が存在せず、防御側が迎撃艦船を出さない、出せない場合 >

h: 攻撃側拠点占領

先攻側が第1戦闘フェイズ・第2戦闘フェイズを行い、後攻側が第1戦闘フェイズ・第2戦闘フェイズを行います。

5. 手札調整フェイズ

手札上限枚数(7枚)を上回っていた場合、上回った分だけカードを捨て札にします。

手札上限枚数(7枚)を下回っていた場合、下回った分だけカードを補充します。

先攻・後攻の順に行います。

< 戦闘フェイズ(艦隊戦・拠点攻撃)手順 >

・共通ルールに準じます。

4. 拠点と資源の生産

4.1 資源と燃料

艦船カードや艦載機カード等には、その右上に灰色の石のようなマークと、緑色の円筒形のマークが描かれています。灰色のマークは「資源」と呼ばれ、艦船等の生産・修理に使用します。緑色のマークは「燃料」と呼ばれ、艦船等の「補給」の時に使用されます。

4.2 生産拠点

拠点カードの内、資源及び燃料の生産を行えるカードの事を「生産拠点」カードと呼んでいます(拠点カードに記述)。リミテッドルールでは本拠地は「資源4、燃料4」の生産拠点として扱います。

生産拠点は毎ターン生産フェイズに、記述されている分の資源または燃料を生産できます。

生産した資源と燃料は、それぞれ「資源BOX」と「燃料BOX」に加算してその数値分を表示します。

本拠地には、5つまで生産拠点カードを置くことができます。

本拠地には「宙」及び「地」のどちらのタイプの拠点カードも配置できます(混在も可)。

4.3 資源 燃料の変換

資源・燃料生産フェイズの時、資源BOXと燃料BOXに蓄積されている資源と燃料を、相互に3:1のレートで変換する事ができます(例:資源を燃料に変換したい場合、資源3を消費する事で燃料1を得る事ができます。燃料を資源に変換したい場合はこの逆になります)。

5. 艦船・艦載機の生産と配置

5.1 艦船の生産と配置

艦船カードは右上の資源コストを払う事で生産する事ができます。

資源BOXから資源コスト分の数値を減らしてください。

艦船カードは生産されると、本拠地配置エリアに「横置き」に配置されます。この時、「補給」も自動的に行われている事ができます。一度戦闘を行うと「縦置き」になりますが、補給を行うと「横置き」となり、その艦船は行動を行う事ができます。

艦船カードは本拠地配置エリアに最大12枚配置しておくことができます。

5.2 艦載機の生産と配置

艦載機カードも艦船カードと同様の方法で生産されます。

艦載機カードは生産されると、本拠地配置エリアに「縦置き」に配置します。この時、「補給」も自動的に行われている事とします。一度戦闘を行うと「横置き」になり、補給を行うと「縦置き」となり、その艦載機は行動を行う事ができます。

艦載機カードは、艦船毎に艦載機搭載数が決められており、その上限値の制限を受けます。尚、本拠地に配置できる艦載機カードの搭載数には制限はありません。

6. 補給

6.1 艦船の補給

艦船カードは、「非補給状態」のままだといっさいの戦闘行動(攻撃・防御)を行えません。戦闘行動を行うためには必ず「生産・修理・補給フェイズ」中に補給を行い「補給状態」にする必要があります。

補給はその艦船の燃料コスト分の燃料を燃料BOXから減らす事で行います。

6.2 艦載機の補給

艦載機カードの補給も艦船カードと同様に行います。

艦載機カードは艦船カードと逆に補給状態は横向き、非補給状態は縦向きに配置します。

7. 修理

戦闘に参加した艦船は、敵の攻撃で船体を損傷する時があります。

損傷した場合、修理を行わないでいるとそのダメージは回復しません。

修理は、修理フェイズ時に、以下の資源コストを払う事で損傷分を回復させる事ができます。

ダメージが1～5の時...1資源コスト、ダメージが6～10の時...2資源コスト

ダメージが11～15の時...3資源コスト、ダメージが16～20の時...4資源コスト

(以降、省略)

というように、ダメージの1/5(単数切上げ)の資源コストを払えば回復します。

艦載機のダメージは戦闘フェイズ中は蓄積していきませんが、全戦闘フェイズ終了時に自動的に回復します。

本拠地の受けたダメージは回復しません。

8. 戦闘(艦隊戦)

「SHIPSリミテッド」における戦闘は、手番プレイヤーが敵本拠地に対し攻撃を仕掛ける事により発生します。

8.1 戦闘の準備

手番プレイヤーは「艦隊出撃フェイズ」に補給状態の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。

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。

c: 戦闘を放棄し、拠点を明け渡す(投了となります)。

aを選択した場合、防御側も同様に攻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。(共通ルール「戦闘フェイズと再補給」参照)

bを選択した場合、拠点攻撃フェイズに移行します。(「本拠地戦」参照)

cを選択した場合、本拠地は敵に占領され、敗北となります。

その他、戦闘のルールに関しては、「共通ルール」を参照してください。

9. キャラクターカード

キャラクターカードの能力・効果等については、「共通ルール」を参照してください。

10. 本拠地戦

SHIPSRリミテッドにおいては、防御側艦隊が艦隊戦で全滅または防御側艦隊が迎撃に出撃しない場合、本拠地戦に移行します。

本拠地戦は、攻撃側艦隊があたかも1隻の耐久力1000の艦船を相手とする艦隊戦として扱われます。本拠地は前衛中央BOXに配置されたかのように扱います。

SHIPSRリミテッドにおける本拠地は、攻撃力を持ちません。但し艦載機攻撃セグメントに補給状態にある艦載機を発進させる事はできます。

耐久力が0になるか、白兵戦で敗北したなら、そこでゲームは攻撃側の「サドンデス勝ち」になります。

11. 勝利と敗北

勝敗は以下の方法で決定されます。

(1) 敵本拠地を占領した場合、その瞬間本拠地を占領した陣営の勝利。

(2) どちらかの陣営の山札がなくなった時、より多くのVPを獲得した陣営の勝利。

(VP獲得方法)

・撃沈した艦船によるVP

・捕獲した艦船によるVP

- ・自軍が確保している(拠点カードが1枚以上配置してある)コロニー1つにつき50VP
 - ・山札が残っている陣営にて残っているカード1枚につき5VP
 - ・その他カードに記載されているVP獲得方法に成功した場合。
- (3)上記の方法で決着がつかなかった場合は「引き分け」とします。

12. ゲーム開始時ターンの特別ルール

ゲーム開始時の第1ターンには以下の制限を受けます。

- (1)先攻側及び後攻側の戦闘フェイズはありません。

SHIPSリミテッドデザイナーズノート(2004年8月版)

「SHIPS & TACTICS」のショートキャンペーンカテゴリー「SHIPSリミテッド」いかがだったでしょうか？ご存知の通り、スターターセットはSHIPSキャンペーン用に調整されているため、多少ルールが簡略化されているといってもSHIPSリミテッドは自分で一からデッキを構築しなければならず、結構敷居が高いかもしれません。SHIPSイージーと違って生産ルールがあるので、拠点カードの枚数や生産コストを意識しつつ艦船カードや艦載機カードを入れるのは、ベテランプレイヤーでないと少々難しいかと思われます。ある意味生産スピード重視のデッキが良いかと思われませんが...ここから先は是非あなたが答えを見つけてください。

「SHIPS & TACTICS」制作スタッフ

企画・原案：シルフェ(小田神ぼん太改め)

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

製作・販売：フェニックスキャンペーン

2004年8月13日リミテッドルール初版発行。

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