

## 1. はじめに

このルールブックは、SHIPSイージーのデッキを構築した方専用の多人数プレイ用カテゴリ「SHIPSマルチ」のルールを収録しています。SHIPSマルチは、「SHIPSイージー」のデッキ等を使って何と多人数プレイが楽しめる内容になっています。プレイ人数は3～5人位でプレイできます(4人が最適)。尚、SHIPSマルチのルールは、SHIPSイージーのルールに準じますが、プレイ手順をはじめ、かなりルールがアレンジされています。

## 2. プレイ用デッキの構築

SHIPSマルチをプレイするには、各プレイヤーがあらかじめデッキを構築しておく必要があります。使用するデッキは以下のようなタイプを選んでください。

### 2.1 EASYデッキ使用

「SHIPSイージー」にて使用しますデッキをそのまま使用します。最も一般的なプレイ方法です。

### 2.2 ドラフト戦

プレイするためのデッキを決められた山札からプレイヤーが選択してデッキを構築していきます。ドラフトを行うと大体1プレイ行うのと同じ位の時間(30分～1時間)がかかりますが、ドラフト自体がかなり楽しめます。まず、「SHIPSイージー」にて使用可能なカードをひとまとめにします。次にその山札からプレイヤー数×40枚のカードを選び、これを20枚ずつの山に分けます(この時点で20枚×プレイヤー数×2の山になります)。20枚ずつの山の内まず半分の、プレイヤー人数分の山を各プレイヤーに渡します。各プレイヤーはこの山から1枚欲しいカードをデッキに加え、残ったカードを左隣のプレイヤーに渡します。これをカードがなくなるまで繰り返します。カードの山がなくなったら、次に残っていた20枚×プレイヤー数の山を各プレイヤーに渡し、再びカードがなくなるまで続けます。こうして選んだ40枚のカードからSHIPSイージーのデッキ構築ルールに従ってデッキを構築します。この時、30枚ちょうどでデッキを構築できない場合は30枚以下にてプレイを行う事となります。

### 2.3 ランダム引き

まず、「SHIPSイージー」にて使用可能なカードの山札から、ランダムに40枚引き、その中からSHIPSイージーのデッキ構築ルールに従ってデッキを構築します。この時、30枚ちょうどでデッキを構築できない場合は30枚以下にてプレイを行う事となります。

### 2.4 艦船オンリーデッキ

これは、通常のデッキ編成とは異なり、艦載機及び艦載機関連のカードを除外したカードのみで行うプレイです。艦載機攻撃セグメントはなくなりますので、非常にスピーディーなプレイが楽しめます。20枚ちょうどでデッキを構築します。構築方法は上記2.1～2.3を参考にしてください。

### 2.5 (参考) SHIPSイージーデッキの構築ルール

「SHIPS & TACTICS」SHIPSイージーでは、ちょうど30枚のカードで構築しなければなりません。

SHIPSイージーでは、下記のカードは使用対象外となります。

1. 要塞カード及び拠点カード
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(ブリティッシュ作戦等)

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:宇宙戦艦ヤマト・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。

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。

SHIPSイージーでは、艦船カードは赤字で名称が書かれているカードは合計4枚しかデッキに入れる事はできません。更に全艦船カードは合計して400VP以下までしか入れる事はできません。

### 3 . プレイの準備

まず各プレイヤーは、8枚引く。次に「順番カード(トランプ等で代用を推奨)」を引き、順番を決定します。各プレイヤーは順番に従って、手札8枚の中から前衛・後衛各1BOXの計2BOX分に相当する艦隊を編成します。

編成した艦隊を裏にして、そのまま場に配置します。

SHIPSマルチでは生産ルールは適用されないため、艦船は手札の中から任意を選んで構いません。同様に艦載機も任意に配置できます。尚イージールールのような配置制限もない為、手札から任意の枚数を配置できます。(但し、母艦の艦載機搭載能力の範囲内で)

キャラカードも、手札より任意の枚数を艦船及び艦載機に配置可能です。

もし、手札に艦船カードが1枚もなかった場合、山札から2枚引きます。

この時、艦船カードが含まれていない場合、更に山札から2枚引きます。以下艦船カードが含まれるまで繰り返します。

艦船カードが1枚しかない場合、前衛BOXのみ配置します。艦船が2枚以上あっても前衛1枚のみ配置しても構いません。

全員が配置終了した場合、場の全ての艦隊を表にし、プレイを開始します。

### 4 . プレイの開始

SHIPSマルチでは、前述の艦隊編成の後、そのまま戦闘フェイズに突入します。

戦闘フェイズの内容は、共通ルールと同じですが、いくつか独自のルールがあります。以下にそのルールを説明します。

SHIPSマルチでは、戦闘フェイズの各セグメント(遠距離砲撃～白兵戦)単位に1番のプレイヤーから最後のプレイヤーまでプレイをし、次のセグメントへと進めていきます。

各手番のプレイヤーの戦闘結果は、即座に解決されます。通常ルールのような同時適用ではありません。

#### 4 . 1 遠距離砲撃セグメントの特別ルール

「拡散波動砲」のような横1ラインへの攻撃兵器は、まず中心としますプレイヤーを決め、更にそのプレイヤーの両隣のプレイヤーの各前衛が攻撃目標となります。

#### 4 . 2 中距離砲撃戦セグメントの特別ルール

前衛の艦船は必ず任意のプレイヤーの艦隊に攻撃しなければなりません。

#### 4 . 3 艦載機攻撃セグメントの特別ルール

まず、艦載機を使用する全てのプレイヤーは、順番に従い艦載機を場に配置します

このタイミングで、艦載機Pを別の艦載機に乗せ替える事が出来ます。

手番プレイヤーは場に出した艦載機を、攻撃しますプレイヤーに向けて通常ルール通りに組を作成します。

手番プレイヤーは後の手番プレイヤーに備え、対艦攻撃をせず艦載機を防空用に残して置くことができます。

もし対象プレイヤーが艦載機を場に出していない場合、そのまま対艦攻撃に移行します。

艦載機を複数持っていた場合、複数のプレイヤーに攻撃を同時に仕掛ける事ができます。

射撃戦及び近接戦の戦闘結果は、通常通り「同時適用」とします。

手番を終えたプレイヤーは、生き残った艦載機を防空用に場に残すか、艦に収容するか(白兵戦直前に収容)を決定します。

#### 4 . 4 近距離砲撃戦セグメントの特別ルール

前衛と後衛の艦船は別々のプレイヤーの艦隊にそれぞれ攻撃する事ができます。

前衛及び後衛の艦船は必ず任意のプレイヤーの艦隊に攻撃しなければなりません。

#### 4 . 5 白兵戦セグメントの特別ルール

非手番のプレイヤーは、手番プレイヤーの接舷行動に対し、操船力を持つキャラのいる非対象の艦船によるブロックをする事はできません。

前衛及び後衛の艦船は別々のプレイヤーの艦船に対し、白兵戦を仕掛ける事ができます。

## 5 . 戦闘フェイズの終了と勝敗の決定

白兵戦セグメント終了と同時に戦闘フェイズは終了となります。

戦闘フェイズ終了と共に、生き残った艦船は、それぞれの持ち主のVPとなり、場からすべて除去します。

各プレイヤーの獲得VPを集計します。各プレイヤーの獲得VPを紙に記録しておく事を推奨します。

次に手札を8枚まで補充し、新たな順番を決め、そして各プレイヤーは新たな艦隊を編成し再び戦闘を行います。

こうして、3人プレイ時は5回、4人プレイ時は4回、5人プレイ時は3回戦闘フェイズを行い、最終的に多くのVPを獲得したプレイヤーが勝利者となります。

## 6 . その他のルール

撃沈した艦船のVPは、最後にトドメをさしたプレイヤーにのみ与えられる。

ハッキングは、複数のプレイヤーの艦船に対し仕掛ける事ができます。

ミノフスキー粒子の効果は、全プレイヤーに及ぶ。その為各セグメントの最初に、ミノフスキー粒子を散布します。プレイヤーがいるか順番に従って確認します。

ナデシコAとYユニット装備型は、同時に場に出す事で、「Yユニット装備型」1隻として扱います。

戦闘フェイズ5回以前に山札がなくなったプレイヤーは、残った手札で戦闘に参加します事となります。

もし、山札がなくなり手札から艦船カードを1枚も出せない時、以降の戦闘フェイズには参加できなくなります(獲得したVPは残る)。

### (参考)EASY ルール採用時のプレイ時間表(単位:分)

1人あたりの1ラウンド当たりの平均プレイ時間 = 6分で算出。

	3人	4人	5人	6人
1R	18	24	30	36
2R	36	48	60	72
3R	54	72	90	108
4R	72	96	120	144
5R	90	120	150	180

### (参考)艦船オンリールール採用時のプレイ時間表(単位:分)

1人あたりの1ラウンド当たりの平均プレイ時間 = 4分で算出。

	3人	4人	5人	6人
1R	12	16	20	24
2R	24	32	40	48
3R	36	48	60	72
4R	48	64	80	96
5R	60	80	100	120

### (参考)ドラフトルール採用時のドラフト時間表(単位:分)

1人あたりの1枚選択時の平均思考時間 = 15秒で算出。

	3人	4人	5人	6人
20枚	15	20	25	30
30枚	22.5	30	37.5	45
40枚	30	40	50	60
50枚	37.5	50	62.5	75
60枚	45	60	75	90

デザイナーズノート(SHIPSマルチ編)

SHIPSシリーズ初のマルチプレイカテゴリー「SHIPSマルチ」いかがだったでしょうか？「SHIPSバトルロイヤル」の登場で少々影が薄くなった感のあるSHIPSマルチですが、SHIPSイージーで軽く遊んだ後、みんなでマルチプレイでもやろう！となった時などにオススメできるカテゴリーには変わりはありません。SHIPSバトルロイヤルはかなりルールをいじっているのですが、そこからSHIPSキャンペーンにステップアップするのは結構難しいのですが、その点SHIPSマルチはアレンジされているとはいえ割とキャンペーンのルールに近い形をとどめていますから、このゲームを周囲の人に広めたい方々にとってはSHIPSマルチでルールを覚えてもらった後、SHIPSイージーで個別に対戦プレイという展開もしやすくなりますのでは？と思っています(イージープレイ後にマルチをプレイするのもアリですね)。またルール改訂にて、デッキを用意していなくてもプレイできるようなプレイ方法も追加しました。これで「いつでもどこでもSHIPSマルチ」ですね？！

「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SHIPSマルチルール初版発行。

2005年3月27日SHIPSマルチルール改訂第2版発行。

フェニックスキャンペーンのホームページがついに開設されました！フェニックスキャンペーンの最新情報が満載！SHIPS関連の情報ももちろん載っています。是非一度アクセスしてみてください。

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。

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