

1.	はじめに.....	1
2.	S H I P Sキャンペーンにて使用する物.....	1
3.	デッキの構成.....	2
4.	ゲームの手順.....	2
5.	セットアップとゲームの開始.....	3
6.	拠点と資源の生産.....	4
6.1	資源と燃料.....	4
6.2	生産拠点.....	4
6.3	資源 燃料の変換.....	4
7.	艦船・艦載機の生産と新規配置.....	4
7.1	艦船の生産と初期配置.....	4
7.2	要塞の生産と配置.....	4
7.2.1	機動要塞.....	4
7.3	要塞駐留艦隊.....	4
7.4	艦載機の生産と新規配置.....	5
8.	補給.....	5
8.1	艦船の補給.....	5
8.2	艦載機の補給.....	5
9.	修理.....	5
10.	カードの再配置.....	6
10.1	艦船カードと艦載機カードの再配置.....	6
10.2	キャラクターカードの新規配置と再配置.....	6
11.	戦闘（艦隊戦）.....	6
11.1	戦闘の準備.....	6
12.	キャラクターカード.....	6
13.	戦闘（拠点攻撃）.....	6
13.1	要塞攻略戦.....	7
13.2	要塞・コロニーの占領.....	7
13.2.1	コロニーの封鎖.....	8
14.	地形効果.....	8
15.	勝利と敗北.....	8
16.	ゲーム開始時ターンの特別ルール.....	8

## 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。このルールブックは、SHIPSシリーズで最もポピュラーな「スターター」セット同士での対戦プレイである「SHIPSキャンペーン」のルールブックです。ゲーム初心者の方には少々難しいかもしれませんが、ゲーム初心者の方には簡易ルール版である「SHIPSイージー」をプレイ後に挑戦する事を是非オススメします。

## 2. S H I P S キャンペーンにて使用する物

「SHIPSキャンペーン」は、以下の物でプレイを行います。

- ・スターターデッキ63枚（ブランクカードを含む）
- ・S H I P S キャンペーン用シート×4（シート番号 ， が2セット）
- ・艦隊戦用配置シート（シート番号 ）
- ・カードの説明（シート番号 ） / S H I P S キャンペーン手順表（シート番号 ）
- ・共通戦闘手順表（シート番号 ）
- ・艦隊士気チャート（シート番号 ）
- ・S H I P S キャンペーンルールブック（本書）

- ・SHIPS 共通ルールブック
- ・状態表示用マーカー
- ・6面体ダイス1個以上(セットに付属していません。事前に用意してください。)

### 3. デッキの構成

「SHIPS & TACTICS」は、ちょうど60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。

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

### 4. ゲームの手順

#### 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。但し順番はa～fの順に行う事とします。

- a: 艦船カード・要塞カードの生産・新規配置
- b: 艦載機カードの生産・新規配置(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
- f: 各種カードの再配置

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: 拠点攻撃フェイズ(艦隊戦で敵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)

< 目標拠点到要塞が存在し、防御側が迎撃艦船を出さない、出せない場合 >

- f: 拠点攻撃フェイズ
- 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

i: 戦闘フェイズに参加した全ての艦船・艦載機は非補給状態になる。

j: 戦闘後再補給(次の戦闘フェイズに備え、非補給状態の艦船等を燃料を払う事で補給状態にできる)

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>

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、但し一方のみが艦載機P搭乗なら、先に結果を適用)
  - 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

#### 5. 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60枚を用意します(スターターセットは既に構築されたデッキです)。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、63枚のうち、3枚抜いてください。

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「6」となります。資源・燃料蓄積BOXの初期値はともに「0」です。

デッキのカードをよく混ぜ、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)。

## 6. 拠点と資源の生産

### 6.1 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。

### 6.2 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)。尚、本拠地は「資源6、燃料6」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。

生産拠点は大きく3つの「コロニー(=入植地)」と呼ばれる行政区に分けられます。1つのコロニーには5つの生産拠点カードを配置する事ができます。本拠地にも5つまで生産拠点カードを置くことができます。

1つのコロニーには「宙」なら「宙」、「地」には「地」の拠点カードしか配置できません(混在不可)。但し本拠地のみどちらのタイプの拠点カードも配置できます(混在可)。

### 6.3 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)。

## 7. 艦船・艦載機の生産と新規配置

### 7.1 艦船の生産と初期配置

艦船カードはカード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「補給状態(横置き)」で配置されます。この時、「補給」も自動的に行われているものとします。一度戦闘を行うと「非補給状態(縦置き)」になりますが、補給を行うと「補給状態(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。

### 7.2 要塞の生産と配置

各コロニーには1つの要塞カードを設置できます。要塞はコロニーBOXの拠点配置エリアの一番上に置いて下さい。

要塞は資源コストと燃料コストを両方払い生産します。従って最初の戦闘では要塞は「補給」状態として扱われ、要塞の攻撃力を用いる事ができます。

一度戦闘に参加しても、要塞は常に「補給」状態となります。要塞の攻撃力を再び用いるには燃料コストを払う必要はありません。但し「トールハンマー」や「遊星爆弾」・「反射衛星砲」といった要塞用特殊兵器を使用するにはそのコストを使用する必要があります。

#### 7.2.1 機動要塞

要塞の中には「機動要塞」と書かれている物があります(例:白色彗星)

「機動要塞」は、コロニーに配置した後、敵コロニーに対して「侵攻」する事が可能です。

「機動要塞」については、他の要塞と異なり、戦闘を行う毎に補給を行う必要があります。

### 7.3 要塞駐留艦隊

各要塞には、要塞防衛を任務とする「要塞駐留艦隊」を配置する事ができます。

要塞駐留艦隊は要塞の規模により駐留可能な艦船カードの枚数が設定されています。すなわち…  
耐久力30以下の要塞…6枚まで、耐久力31～40の要塞…8枚まで

耐久力41～50の要塞…10枚まで、耐久力51以上の要塞…12枚まで

要塞駐留艦隊は、配置されている要塞が攻撃を受けた時のみ出撃する事が可能です。但し、その要塞が「機動要塞」の場合は、その要塞が攻撃のため出撃した場合、駐留艦隊も出撃できません。

機動要塞が攻撃のため出撃した場合、通常の本拠地にいる艦隊は出撃できません。

本拠地にいる艦隊と駐留艦隊は同時に撃出できません。

要塞が陥落した場合、撃出して生き残った駐留艦隊は、自動的に本拠地艦隊に編入されます。この時本拠地艦隊の上限(艦船カード12枚)を上回ってしまう場合、超過分の艦船カードを除去しなくてはなりません。

## 7.4 艦載機の生産と新規配置

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・要塞の配置されているコロニーへのいずれかに「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「非補給状態(横置き)」になり、補給を行うと「補給状態」となり、その艦載機は行動を行う事ができます。

各要塞に配置された艦載機はそのコロニーの防衛任務に就く事になります。すなわち該当コロニーが攻撃された時のみ戦闘に参加でき、攻撃作戦時や該当のコロニー以外の戦闘には使用できなくなります。

艦載機カードは、要塞毎に配置可能数・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せん。

## 8. 補給

### 8.1 艦船の補給

艦船カードは、「非補給状態(縦置き)」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(横置き)」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。

燃料BOXに対象艦船の燃料コスト分の燃料がない場合、補給を行う事はできません。

### 8.2 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。

要塞駐留艦隊及び要塞所属艦載機は、各々補給コストが2少なくてすみませす(補給コストが2以下の場合、ノーコストで補給状態に戻せる)

## 9. 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すが、全戦闘フェイズ終了時に自動的に回復します。

要塞が損傷した場合も、艦船と同様の手順で修理を行う事になります。

損害を受けた要塞は、自軍修理・補給フェイズに1ダメージにつき1資源コストを払う事で1ターンに10ダメージ分まで回復します。

本拠地の受けたダメージは回復しません。

## 10. カードの再配置

### 10.1 艦船カードと艦載機カードの再配置

新規配置された以外の、補給状態にある艦船カード及び艦載機カードは、本拠地 要塞間または要塞 要塞間で自由に再配置できます。但し再配置手順終了時に各要塞及び本拠地の搭載制限以内になしてください。

### 10.2 キャラクターカードの新規配置と再配置

キャラクターカードは、手札から本拠地に何枚でも新規配置できます。

キャラクターカードを新規配置するのに、コストは全くかかりません。

新規配置以外のキャラクターカードは、本拠地 要塞間または要塞 要塞間で再配置可能です。

キャラクターカードの再配置にも、コストは全くかかりません。

## 11. 戦闘（艦隊戦）

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

### 11.1 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。

出撃決定後、敵のどのコロニーに対して攻撃を行うかを宣言します。この時、拠点カードや要塞カードが配置されていないコロニーに対しても攻撃を行う事ができます。**尚、敵本拠地は敵が要塞を配置しているコロニーが1つもなくなった時にしか攻撃できません。**但し、敵地コロニーに味方の要塞が配置された場合、たとえ敵の要塞が存在していても敵本拠地を攻める事が可能になります。

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。

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。(項番13「戦闘(拠点攻撃)」参照)

cを選択した場合、そのコロニーは敵に占領される事になります。(項番13「戦闘(拠点攻撃)」参照)

**その他戦闘に関するルールについては、「共通ルール」を参照してください。**

## 12. 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。

## 13. 戦闘（拠点攻撃）

艦隊戦で攻撃側が防御側を全滅させた場合、または防御側が艦隊戦を回避した場合、攻撃側による防御側拠点への攻撃となります。また「高速機動」を持つ艦船で構成されたBOXの艦船の正面敵BOX(前衛・後衛ともに)が全滅していた場合、その「高速機動」を持つ艦船のみで拠点攻撃を仕掛けられます。

防御側が攻撃されたコロニーに要塞を配置しておらず拠点カードのみ配置していた場合及び全くカードの置かれていないコロニーの場合、攻撃側の拠点攻撃は自動的に成功となり、目標コロニーは攻撃側に占領された事

になります。(13.2「要塞・コロニーの占領」参照)

要塞が配置されたコロニーの場合、要塞攻略戦が発生します(13.1「要塞攻略戦」参照)。要塞が占領または破壊されると、目標コロニーは攻撃側に占領された事になります。(13.2「要塞・コロニーの占領」参照)。

### 13.1 要塞攻略戦

要塞は「前衛に配置した艦船」とみなして攻撃を解決していきます。詳細は項番10「戦闘(艦隊戦)」を参照して下さい。

拠点攻撃の結果、要塞の耐久力が0になると要塞は破壊・除去となります。

拠点攻撃フェイズには防御側は本拠地にいる艦船を出撃させる事はできませんが、あらかじめ目標拠点の要塞に配置した補給状態の駐留艦隊及び艦載機は出撃させることができます。

要塞駐留艦隊は、遠距離砲撃戦セグメントまたは中距離砲撃戦セグメント開始直前に要塞より出撃する事ができます。もし遠距離砲撃戦セグメント直前に出撃せず、要塞が遠距離砲撃戦で「破壊」された場合、駐留艦隊も共に撃沈されてしまいます。

要塞駐留艦隊が出撃した時点で、もしBOXがすべて埋まっていたのなら、要塞は盤外に置き、通常の「艦隊戦」として、以降の手順通りに進行します。

要塞駐留艦隊の1BOXが全滅した場合、要塞はその位置(右翼・中央・左翼)の後衛BOXに配置されます。

盤外に配置されている状態の要塞は、いっさいの攻撃を受けません(遠距離兵器・歌・ハッキング等無効)。

要塞が配置された位置の前衛BOXの艦が全滅した場合、要塞はあたかも通常の艦隊と同様に更に前衛BOXに移動します。

「要塞攻略戦」は要塞が占領または破壊された時点で終了します。この時点で生き残っている要塞駐留艦隊の各艦船は、自動的に本拠地に退却します。

破壊した拠点は盤外に置き、「破壊した拠点」である事を示してください。

攻撃側は要塞に対して「白兵戦」を仕掛ける事ができます。但し「操船力」のあるキャラが乗った艦が操船力以下のチェックに成功した場合のみ可能です。

要塞に対し白兵戦を行う場合、防御側にキャラクターが配置されていない場合、要塞にいくつ耐久力が残っているかと要塞は「占領」され、そのコロニーは「占領」されます。

### 13.2 要塞・コロニーの占領

コロニーが占領された場合、占領された側のコロニーは1つ減ります。何かしるしになる物をそのコロニーに置き、その地が敵に占領されている事がわかるようにしてください。もし、自軍シート内のコロニーを占領された場合、そのコロニーを占領しない限り、敵地への攻撃はできなくなります。

占領した要塞は、破壊して除去する事も、自軍の「要塞」にする事もできます。自軍の要塞とした場合、そのままの状態に配置しておく事ができます(要塞の受けたダメージもそのまま。修理可能。要塞用追加兵器もつけておく)。但し要塞についていた生産拠点カードはすべて除去してください。但し、赤字の要塞(例:宇宙要塞ア・バオア・クー)が複数になった場合、占領した要塞は必ず除去してください。

占領したコロニーはあたかも自軍シート内のコロニーと同様に拠点カードや要塞を配置する事ができます。但し、コロニーの要塞を破壊し、拠点カードが除去された場合(つまりコロニーに何も置かれていない状態)、その地に攻略した艦隊を置く事で占領した事を表します(艦隊の再補給は必須。補給できない艦船は次の敵軍第1戦闘フェイズ時に全く反撃できません。防御効果も無効。この時占領を諦めて本拠地に撤退してもよい)。

但し次の自軍生産フェイズの時に要塞カードを生産・配置できないと、そのコロニーの占領は無効となります。

要塞が配置された時点で、そのコロニーに駐留していた艦隊の「補給」が実施する事ができます

自軍生産フェイズで要塞を構築した場合、その要塞に駐留できる艦隊及び要塞配備の艦載機の数、その要塞の規模までです(7.2 参照)。自軍再配置フェイズの時点で要塞の規模を超える艦船はただちに本拠地または他のコロニーの要塞へ「非補給状態」のまま撤退させなければなりません。

敵地のコロニーを占領し、要塞を建設すると他の敵要塞に関わりなく敵本拠地を攻撃できるようになります。

尚、敵地のコロニーを占領した場合、そのコロニーを防衛できるのは敵軍第1戦闘フェイズ時ではそのコロニーに

築いた要塞と、要塞駐留艦隊・要塞配備の艦載機・キャラのみとなります。本拠地の艦隊は敵軍第2戦闘フェイズ以降でない限り防衛戦には参加できません。

「機動要塞」は、敵コロニー占領時にただちにそのコロニーへ再配置します。

#### 13.2.1 コロニーの封鎖

コロニーを占領したものの、要塞を構築できないまたはその意図がない場合、攻撃側プレイヤーはそのコロニーを「封鎖」するか否かを判断しなくてはなりません。

そのコロニーの「封鎖」を宣言すると、以後そのコロニーは「封鎖」され、以後どちらのプレイヤーのコロニーでもなくなり、両軍のユニット侵入禁止・要塞&拠点カード配置不可となります。

コロニーの封鎖を宣言した艦隊は、ただちに本拠地または他の要塞へ退却します。

封鎖されたコロニーを表すには、使用済みの捨て札を裏返してそのコロニーに置く事で表します。

封鎖されていない、占領が無効になったコロニーは元の陣営に復帰します。

### 14. 地形効果

各艦船・艦載機カードには、「宙」または「地」、あるいは両方が描かれています。

コロニーの地形と違う艦艇を戦闘に使用した場合、すべての命中値が - 1されます。また艦載機カードも同様に、すべての命中値が - 1され、更に回避能力も - 1されます。

生産拠点 / 要塞カードやキャンペーンカードの中には「特殊な地形効果」が示されているカードがあります。原則として、その地形の条件に合致しない艦船や艦載機は上記の命中値や回避能力の修正を受けます。

何も置かれていないコロニーは、「宙」「地」として扱います。

### 15. 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の山札に残っているカード1枚につき5VP
- ・VPが設定されている要塞を占領・破壊した時(占領の場合、ゲーム終了時に保持していた場合に限る)
- ・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。

### 16. 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。



デザイナーズノート(2005年3月版)

SHIPSシリーズのスタンダードカテゴリー「SHIPSキャンペーン」いかがだったでしょうか？今回初めて購入された方にはなかなか複雑なシステムで、プレイ不可なのでは？と不安になられる方も多いと思います。SHIPSシリーズの戦闘ルールはかなり複雑な物になっていますので、まずSHIPSイージーで戦闘ルールを修得した後にSHIPSキャンペーンをプレイする事を是非オススメします。

このSHIPSキャンペーンの特徴は要塞構築と、生産ルールを採用した点にあります。SHIPSイージーでは船や艦載機をノーコストで配置できましたが、SHIPSキャンペーンでは資源コストを支払わねば船や艦載機を生産・配備できませんし、SHIPSイージーでは各艦船の特殊兵器を無制限に使用できましたが、大半の特殊兵器は燃料コストを支払わねば使用できません。また敵地への侵攻や領土の防衛を行った場合、補給コストを支払わねば艦隊を再度行動させる事はできません。この「経済」ルールがあるため、各プレイヤーは慎重かつ大胆な軍事行動を行う必要が出てきます。たとえ大規模な艦隊を有していても、燃料が底を尽くと全く艦隊としての機能を果たせなくなるからです。

このゲームのコンセプトはまあ「異種格闘技戦」なわけですし、違う世界観の「SF / SFロボットアニメ」を可能な限り網羅し一定のルール下でそれぞれの世界の特徴を再現していく、というきわめて無茶な企画でして、テストプレイ初期の段階からかなりシステムの変更等を行ってきました。その成果として多少まったりとしたゲーム展開になりましたが、各陣営の超兵器等が飛び交う派手な展開が楽しめるようになったかと思います(特にヤマト系は派手です) スターター間の相性については結構バラツキがあるため、意外とワンサイドゲームになるパターンも多いです。もし構築済みデッキのゲームバランスに納得のできない方は、全デッキが構築対象になるカテゴリー「SHIPSフリースタイル」を是非オススメします。「SHIPSフリースタイル」については我々の方でも本格的なテストプレイが開始されたばかりでして、私の想像を超える様々なデッキが数多く出現するのではないかと考えています。しばらくはスターターやブースターの製作は続けていく予定なので、これからもSHIPSシリーズへの応援よろしくをお願いします。

「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

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日キャンペーンルール初版発行。

2004年3月27日キャンペーンルール改訂第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