

1. はじめに	1
2. セットアップとゲームの開始	1
2.1 デッキの構築	1
2.2 プレイの準備	1
3. ゲームの手順 (SHIPS イージー編)	2
4. 艦船・その他のカードの配置	2
4.1 艦船の配置	2
4.2 その他のカードの配置	2
5. 補給	3
5.1 艦船・艦載機の補給	3
5.2 艦載機の補給	3
6. 修理	3
7. 戦闘 (艦隊戦)	3
7.1 戦闘の準備	3
8. キャラクターカード	3
9. 本拠地戦	3
10. 地形効果	4
11. 勝利と敗北	4

1. はじめに

このル - ルブックは、初めてこのゲームをプレイするプレイヤー同士がプレイするのに最適な「SHIPS イージー」のルールを収録しています。SHIPS イージーは、「SHIPS キャンペーン」に対し、使用可能なカードの制限等をはじめ、ルールが大幅に簡略化されています。またプレイ時間もSHIPS キャンペーンに比べて約半分の時間(30分~1時間)で終了するので、時間がない時にプレイするのも最適です。

また同じ簡略版である「SHIPS リミテッド」と比較しても、より難易度が低く設定されています。

2. セットアップとゲームの開始

2.1 デッキの構築

「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。

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。SHIPS イージーでは、残ったカードの中から、30枚を使用してデッキを構築してください。

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。

2.2 プレイの準備

SHIPS イージー用プレイシートを広げます。

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 (SHIPS イージー編)

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. 補給フェイズ

場に配置している艦船カードをすべて「補給状態」にします。

3. カード配置・修理フェイズ

以下の行動を選択して行えます

- a: 艦船カードの配置
- b: 艦船以外のカードの配置
- c: 損傷した艦船カードの修理

上記1～3をまず先攻側が行い、続いて後攻側が行います。

4. 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)

< 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: 攻撃側本拠地占領(fで本拠地の耐久力が0になるか、白兵戦で攻撃側が勝利した時)

上記4を攻撃側が2回行った後、防御側が2回行います。

< 戦闘フェイズ(艦隊戦・本拠地攻撃)手順 >

戦闘に関するルールは、共通ルールに準じます。

4. 艦船・その他のカードの配置

4.1 艦船の配置

SHIPS イージーでは艦船カードを「生産」という概念はありません。

SHIPS イージーでは、艦船カードは無条件に1枚、本拠地配置エリアに「補給状態(カードを横置き)」に配置できます。

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。

4.2 その他のカードの配置

SHIPS イージーでは艦載機カードも無条件に1枚、本拠地配置エリアに「補給状態(カードを縦置き)」に配置できます。この時、キャラクターカード等のカードを艦載機の代わりに1枚配置できます。

5. 補給

5.1 艦船・艦載機の補給

艦船カードは、戦闘フェイズに戦闘を行うと「非補給状態(カードを縦置き)」になります。艦船カードは、「非補給状態」のままどいつさいの戦闘行動(攻撃・防御)を行えません。

艦船カードは「補給フェイズ」に自動的に「補給状態(カードを横置き)」になります。

5.2 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。

6. 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、対象となる艦船カード1枚毎にダイスを振ります。この時

耐久力が10未満の艦船...1D分、耐久力が10～19の艦船...2D分、

耐久力が20～29の艦船...3D分、耐久力が30～39の艦船...4D分、

耐久力が40～49の艦船...5D分、耐久力が50～59の艦船...6D分、

(以降、省略)

というように、「耐久力の1/10(端数切り捨て)+1D」分のダメージが回復します。

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。

7. 戦闘(艦隊戦)

「SHIPSイージー」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。

7.1 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。

まず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: 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、本拠地戦を挑む。

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。

補給状態でない艦船及び艦載機は、その戦闘フェイズには出撃できません。

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)

戦闘に関するルールは、共通ルールに準じます。共通ルールを参照してください。

8. キャラクターカード

キャラクターカードに関するルールは、共通ルールを参照してください。

9. 本拠地戦

SHIPSイージーにおいては、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100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。

SHIPSイージーにおける本拠地は、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。

10. 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。但し、SHIPSイージーではバトルフィールドが「宙」「地」両方に対応している本拠地のみのため、通常は地形効果は適用されません。

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
 - ・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。

デザイナーズノート(SHIPSイージー編)

「SHIPS & TACTICS」の簡易版カテゴリー「SHIPSイージー」いかがだったでしょうか？おそらくSHIPSを初めてプレイしようとしている初心者の方がこのルールブックを見ているケースが多いと思いますが、中には「イージーとはいいいながら易しくないじゃないか！」という方も多いかもしれません。また本来SHIPSイージーは、SHIPSキャンペーンの練習用・戦闘ルール修得用に作ったカテゴリーなので、スターターセットはSHIPSイージー用には調整されていないのも事実です。とはいえ、SHIPSキャンペーンは、戦闘やキャラクターのルール以外にも生産や要塞戦等のルールがあり、かなり敷居が高くなった事は否めません。そこで、せめて生産ルールや拠点等のルールを省いて戦闘ルールオンリーで遊べ、短時間で終わるSHIPSイージーというカテゴリーを作ったわけです。これでSHIPSの敷居が少しでも低くなれば...と思っています。

「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

2004年8月13日SHIPSイージールール初版発行。

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

住所：235-0013 神奈川県横浜市磯子区広地町10-37 大庭一人