

■戦場カード36枚

No	カード名	地形	占領条件	即/常	効果内容
1	ヴィクトリー列島1	空	なし	常時効果	完全勝利条件 & 飛行場ルール
2	ヴィクトリー列島2	海	水上兵器	常時効果	
3	ヴィクトリー列島3	陸海	空中兵器以外	常時効果	
4	ヴィクトリー列島4	陸海	水上兵器or陸上兵器	常時効果	
5	ヴィクトリー列島5	陸海空	陸上兵器	常時効果	
6	ヴィクトリー列島6	陸海	水上兵器or陸上兵器	常時効果	
7	ヴィクトリー列島7	陸海	空中兵器以外	常時効果	
8	ヴィクトリー列島8	海	水上兵器	常時効果	
9	ヴィクトリー列島9	空	なし	常時効果	
10	倉庫A	陸海	なし	常時効果	倉庫の最大枚数+2枚
11	倉庫B	陸海	なし	常時効果	
12	倉庫C	陸海	なし	常時効果	
13	倉庫D	陸海	陸上兵器	常時効果	
14	海上電波塔	海	水上兵器or水中兵器	常時効果	開発生産フェイズで 他プレイヤーの陣営ゾーンを見れる。
15	開発施設A	陸海	なし	常時効果	開発生産フェイズで 2枚多くミリタリーカードを引き ただちに不要な2枚を捨てる。
16	開発施設B	陸海	陸上兵器	常時効果	
17	開発施設C	海	水上兵器or水中兵器	常時効果	
18	開発施設D	空	なし	常時効果	
19	補給施設A	陸海	陸上兵器	常時効果	開発生産フェイズで 1枚多くミリタリーカードを引ける
20	補給施設B	陸海	陸上兵器	常時効果	
21	補給施設C	陸海	水上兵器or陸上兵器	常時効果	
22	補給施設D	海	水上兵器or水中兵器	常時効果	
23	軍事学校	陸海	陸上兵器	常時効果	全ユニットカードの速度+0.5
24	兵器工場攻撃!A	陸海	なし	即時効果	好きな開発カード1枚捨てる。 (誰のでもOK)
25	兵器工場攻撃!B	陸海	なし	即時効果	
26	兵器工場攻撃!C	陸海	なし	即時効果	
27	兵器工場攻撃!D	陸海	なし	即時効果	
28	軍事施設占領!A	陸海	なし	即時効果	他プレイヤーが占領中の ヴィクトリー列島以外の戦場カードを 1枚奪えます。
29	軍事施設占領!B	陸海	なし	即時効果	
30	軍事施設破壊!A	陸海	なし	即時効果	他プレイヤーが占領中の ヴィクトリー列島以外の戦場カードを 1枚捨札へ送ります。
31	軍事施設破壊!B	陸海	なし	即時効果	
32	ヴィクトリー列島占領!A	陸海	陸上兵器	即時効果	他プレイヤーが占領中の ヴィクトリー列島の戦場カードを 1枚奪えます。
33	ヴィクトリー列島占領!B	陸海	陸上兵器	即時効果	
34	ヴィクトリー列島占領!C	陸海	水上兵器or陸上兵器	即時効果	
35	ヴィクトリー列島占領!D	陸海	水上兵器or陸上兵器	即時効果	
36	偵察飛行!	空	なし	即時効果	次の戦場カードへの ユニットカード投入で 他の全プレイヤーの カードを見てから 後出しで投入可能♪ (ターンまたいでOK!)

■ユニットカード(90枚)

カード名	枚数	生産時コスト
戦艦級	8	4
巡洋艦級	12	3
駆逐艦級	16	2
小型艦級	18	1
戦車	12	0
飛行機A	12	0
飛行機B	12	0

■開発カード(216枚)

※飛行機=[空中兵器]

※枚数は、艦の枚数(長さ)です。

Lv	カード名	タイプ	能力	枚数	備考
1	機銃	機銃	攻撃力1、命中力1	8	[戦車搭載可]
2	機銃	機銃	攻撃力1、命中力2	4	[戦車搭載可]
3	機銃	機銃	攻撃力1、命中力3	2	[戦車搭載可]
1	Gatリング	機銃	攻撃力3、命中力0	4	[戦車搭載可]
2	Gatリング	機銃	攻撃力3、命中力1	2	[戦車搭載可]
3	Gatリング	機銃	攻撃力3、命中力2	1	[戦車搭載可]
1	砲台	砲台	攻撃力1D、命中力0	12	[戦車搭載可]
2	砲台	砲台	攻撃力2D、命中力0	6	[戦車搭載可]
3	砲台	砲台	攻撃力3D、命中力0	3	[戦車搭載可]
1	魚雷	魚雷	攻撃力2D、命中力0	8	
2	魚雷	魚雷	攻撃力3D、命中力0	4	
3	魚雷	魚雷	攻撃力4D、命中力0	2	
1	爆雷	爆雷	攻撃力2D、命中力1	8	
2	爆雷	爆雷	攻撃力2D、命中力2	4	
3	爆雷	爆雷	攻撃力2D、命中力3	2	
1	艦橋	艦橋		3	本艦の機銃・砲台タイプの命中力+1 (常時&重複可)
1	防水隔壁	装甲		3	本艦への魚雷の攻撃力を1D減らす (例:2D→1D)(常時&重複可)
1	水上艦首	艦首	耐久力=枚数X2	12	[水上兵器]
2	水上艦首	艦首	耐久力=枚数X2	6	[水上兵器]
3	水上艦首	艦首	耐久力=枚数X3	3	[水上兵器]
1	水中艦首	艦首	耐久力=枚数X1	8	[水中兵器]
2	水中艦首	艦首	耐久力=枚数X1	4	[水中兵器]
3	水中艦首	艦首	耐久力=枚数X2	2	[水中兵器]
1	水上艦尾	艦尾	速度=7-枚数、回避力0	12	[水上兵器]
2	水上艦尾	艦尾	速度=9-枚数、回避力0	6	[水上兵器]
3	水上艦尾	艦尾	速度=11-枚数、回避力0	3	[水上兵器]
1	水中艦尾	艦尾	速度=7-枚数、回避力3	8	[水中兵器]
2	水中艦尾	艦尾	速度=9-枚数、回避力4	4	[水中兵器]
3	水中艦尾	艦尾	速度=11-枚数、回避力5	2	[水中兵器]
1	滑走路	滑走路		12	飛行機の出撃条件に影響
1	戦車	戦車	速度3、耐久力3、回避力0	4	[陸上兵器]
2	戦車	戦車	速度3、耐久力5、回避力0	2	[陸上兵器]
3	戦車	戦車	速度3、耐久力7、回避力0	1	[陸上兵器]
1	水陸両用戦車	戦車	速度2、耐久力2、回避力0	4	[陸上兵器]、地形「海」にも出撃可能
2	水陸両用戦車	戦車	速度2、耐久力4、回避力0	2	[陸上兵器]、地形「海」にも出撃可能
3	水陸両用戦車	戦車	速度2、耐久力6、回避力0	1	[陸上兵器]、地形「海」にも出撃可能
1	重戦車	戦車	速度1、耐久力5、回避力0	4	[陸上兵器]
2	重戦車	戦車	速度1、耐久力7、回避力0	2	[陸上兵器]
3	重戦車	戦車	速度1、耐久力9、回避力0	1	[陸上兵器]
1	戦闘機	飛行機	速度4、耐久力1、回避力6	4	攻撃方法:機銃(攻撃力1、命中力3)
2	戦闘機	飛行機	速度6、耐久力1、回避力6	2	攻撃方法:機銃(攻撃力1、命中力3)
3	戦闘機	飛行機	速度8、耐久力1、回避力7	1	攻撃方法:機銃(攻撃力1、命中力3)
1	爆撃機	飛行機	速度3、耐久力1、回避力6	4	攻撃方法:爆弾(攻撃力1D、命中力0)
2	爆撃機	飛行機	速度4、耐久力1、回避力6	2	攻撃方法:爆弾(攻撃力2D、命中力0)
3	爆撃機	飛行機	速度5、耐久力1、回避力6	1	攻撃方法:爆弾(攻撃力3D、命中力0)
1	雷撃機	飛行機	速度3、耐久力1、回避力6	4	攻撃方法:魚雷(攻撃力2D、命中力0)
2	雷撃機	飛行機	速度4、耐久力1、回避力6	2	攻撃方法:魚雷(攻撃力3D、命中力0)
3	雷撃機	飛行機	速度5、耐久力1、回避力6	1	攻撃方法:魚雷(攻撃力4D、命中力0)
1	対潜哨戒機	飛行機	速度3、耐久力1、回避力6	4	攻撃方法:爆雷(攻撃力2D、命中力1)
2	対潜哨戒機	飛行機	速度4、耐久力1、回避力6	2	攻撃方法:爆雷(攻撃力2D、命中力2)
3	対潜哨戒機	飛行機	速度5、耐久力1、回避力6	1	攻撃方法:爆雷(攻撃力2D、命中力3)
1	水上戦闘機	飛行機	速度2、耐久力1、回避力5	3	攻撃方法:機銃(攻撃力1、命中力3) 地形「海」にも出撃可能
1	水上爆撃機	飛行機	速度2、耐久力1、回避力5	2	攻撃方法:爆弾(攻撃力1D、命中力0) 地形「海」にも出撃可能
1	水上雷撃機	飛行機	速度2、耐久力1、回避力5	2	攻撃方法:魚雷(攻撃力2D、命中力0) 地形「海」にも出撃可能
1	水上哨戒機	飛行機	速度2、耐久力1、回避力5	2	攻撃方法:爆雷(攻撃力2D、命中力1) 地形「海」にも出撃可能
			合計枚数	216	