

『ミリタリー開発大戦』

2セット分買うと
5~8人でも
遊べますが、
未テストプレイ!



2~4人で遊べる! 開発メインのウォーゲーム!

1プレイ
約120分
重量級!

★「ミリタリー開発大戦」の内容物(1セット分)

【ページ:1】

- 表紙&説明書(本紙)
- サイコロ8個
- ネームプレート20枚
- 戦場カード(赤)36枚
- ミリタリーカード(黒)306枚
(開発カード216枚/ユニットカード90枚)
- 収納BOX

★「ミリタリー開発大戦」のルール

■概要

兵器を開発&生産して、戦場で勝利し、完全勝利条件を達成せよ!

■準備

戦場カード&ミリタリーカードをよくシャッフルし、
テーブル中央に山札として置いてください。(図1参照)
(ちなみに、ゲーム中に山札が切れた場合は、
ただちに捨札をシャッフルし、新たな山札とします。)

(崩れやすいミリタリーカード山札は2つに分けてもOK♪)

■勝利条件

戦場カードにある1~9の数字を持つ「ヴィクトリー列島」のうち、
連続する3つの数字を入手(占領)すれば、ただちに完全勝利です!

■ターンの流れ

以下の(1)(2)(3)のフェイズをひたすら繰り返してください♪

(1)「戦場フェイズ」

戦場カードの山札(赤)からプレイ人数に1を足した枚数カードを引き、
場のカードとして表向きに並べます。(図1参照)

(2)「開発生産フェイズ」

開発生産フェイズ中は、自分の開発生産が終わるまで、
他プレイヤーの陣営ゾーンを見てはいけません!

全プレイヤーはミリタリーカードの山札(黒)から6枚ずつカードを引き、
自分の陣営ゾーンにて開発生産を行います。
開発生産の詳細については後述します♪

(3)「戦闘フェイズ」

場に並んでいる戦場カード全てに対して、
左側から順番に戦闘を行います。

1:現在の戦場カードに投入するユニットカード(開発完了した兵器)を選び、
全プレイヤー一斉に同時出します。(すでに他の戦場カードに投入したユニットカードは出せません!)

2:投入されたユニットで戦闘を行います。
戦闘の詳細については後述します♪

3:戦闘で勝利したプレイヤーは、占領条件を満たせば、戦場カードを入手(占領)できます。
(戦闘で生き残った兵器の中に、占領条件の兵器があれば条件クリアです♪)
(戦闘で勝利しても占領条件を満たせないと、戦場カードは捨札へいきます。)
(戦闘で引き分けの場合も、戦場カードは捨札へいきます。)

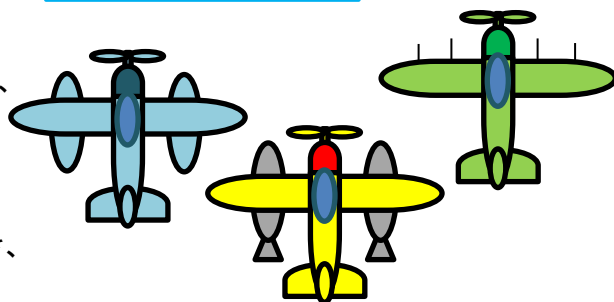
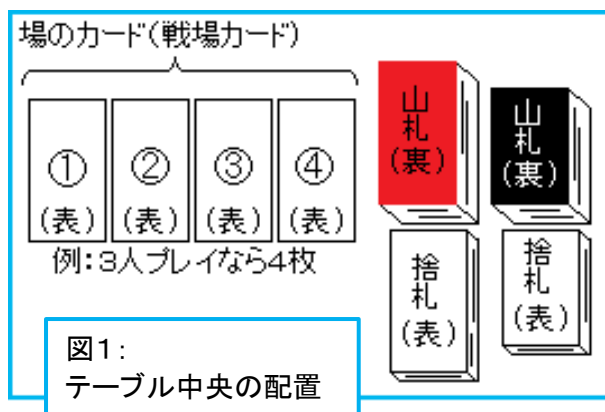
4:戦場カードの処理を行います。

・「即時効果」の戦場カード入手時

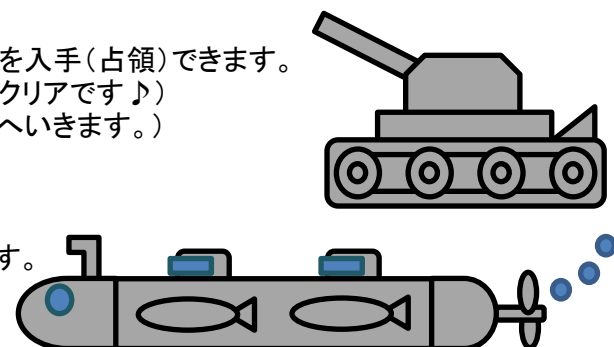
ただちに、「即時効果」を処理し、戦場カードは捨て札へいきます。

・「常時効果」の戦場カード入手時

自分の陣営ゾーンに置きます。「常時効果」が得られます♪



1つのユニットカードは、
1回の戦闘フェイズの間では、
1つの戦場にしか投入できません!



★免責事項

「ルール」に重大な欠陥が見つかった場合は、
変更される可能性もあります。ご了承お願いいたします。

★ルール考案者:あんちっく

★製造メーカー:ゲームメーカー「あんちっく」

<http://antic-main.com/>

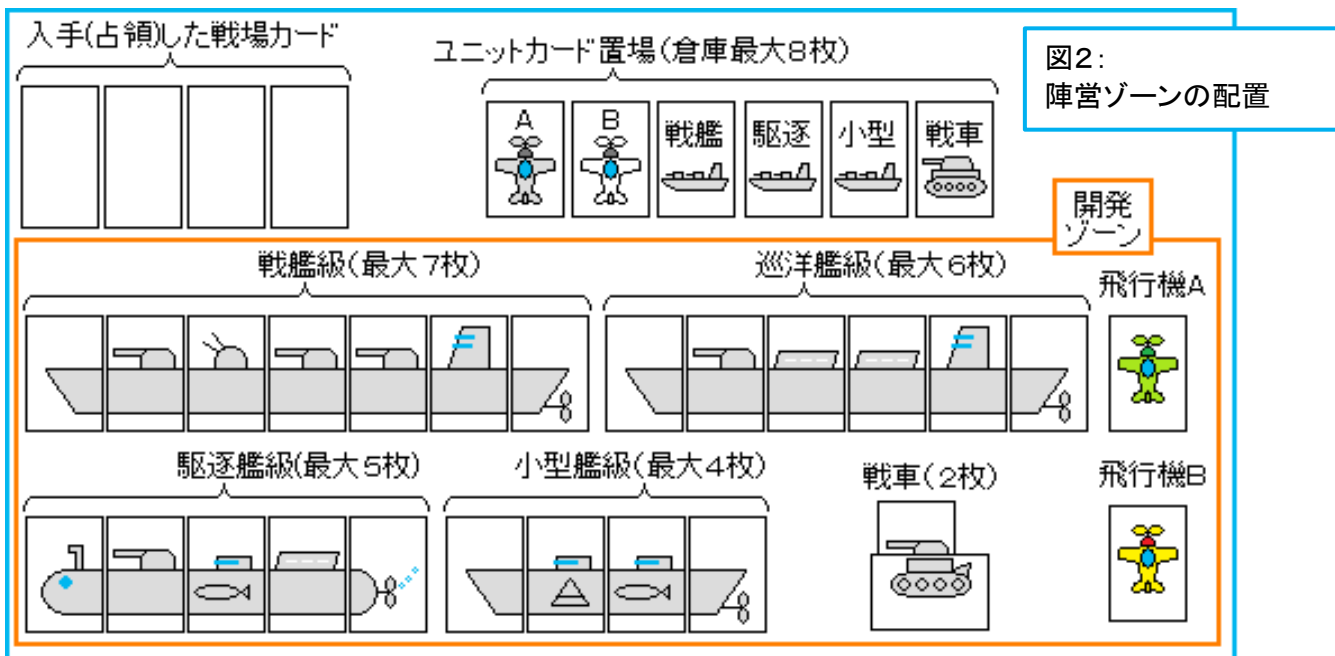


図2:
陣営ゾーンの配置

※開発ゾーンのカードが混ざらないように、「戦艦級」「巡洋艦級」「駆逐艦級」「小型艦級」「戦車」のネームプレートを用意しています♪ご活用ください♪

■開発生産の詳細(図2参照)

開発生産フェイズのはじめに入手したミリタリーカード6枚の手札を使用して開発生産を行います。ミリタリーカードには、開発カードとユニットカードの2種類が存在し、開発カードは開発、ユニットカードは生産の対象となります♪
なお、使い切れなかったミリタリーカードは、開発生産フェイズが終わると捨札へいきます！
効率良く使うのがコツです♪

【生産】

ユニットカードに記載しているコストの枚数だけ、手札のミリタリーカードを捨札へ捨てる事で、そのユニットカードを生産してユニットカード置場へ置くことができます♪(開発未完了でも生産は可能です♪)
コストは以下のとおりです。

- ・戦艦級…コスト4
- ・巡洋艦級…コスト3
- ・駆逐艦級…コスト2
- ・小型艦級…コスト1
- ・戦車、飛行機A、飛行機B…コスト0

↓
なお、ユニットカード置場のユニットカードは最大8枚までです。(倉庫の最大枚数と呼びます。)
倉庫の最大枚数を超えた場合は、ただちに不要なユニットカードを選んで捨札に捨ててください。

(戦闘フェイズで倉庫を失った場合にも、同様の処理が発生する事があります！)

【開発】

開発カードを開発ゾーン(設計図であり、対応するユニットカードの性能を表現)に置く事で、兵器開発できます♪
なお、開発カードにはLv(レベル)が存在します。

・Lv1の開発カード

一番はじめに出せる開発カードです。 **新規設計！**

また、どんな開発カードの上にも出す事ができます。(下になった開発カードは捨札へいきます。) **設計変更！**

・Lv2以上の開発カード

同じ名前でLvが1つ低い開発カードの上に出す事ができます。(下になった開発カードは捨札へいきます。)

(例: 同じ名前のLv1Lv2Lv3が手札にあれば、一気にLv3に出来ます♪)

改造♪

また、飛行機、戦車、艦の開発方法は異なります。

●飛行機の開発方法

飛行機タイプの開発カードを開発ゾーンに置けば開発完了です♪(一番簡単です♪)

飛行機は、飛行機Aと飛行機Bの2種類まで開発可能です♪

●戦車の開発方法

戦車を開発するには、戦車タイプの開発カード1枚と[戦車搭載可]の開発カード1枚を開発ゾーンに置けば開発完了です♪

戦車の開発カード2枚は別々に扱いますが、2枚セットで戦車の性能を表しています。

見た目のカッコ良さを意識してカードは図2のように重ねて置きます。

戦車は1種類まで開発可能です♪

●艦の開発方法

艦は、戦艦級、巡洋艦級、駆逐艦級、小型艦級の4種類まで開発可能です♪

艦の開発は、

まず、1枚目の開発カードを出し、

次に、2枚目以降の開発カードを、すでに出された開発カードに隣接するように出す事で行います。

(艦の開発では、飛行機タイプ、戦車タイプの開発カードは使用できません。)

以下の(1)(2)(3)のルールに従って開発する必要があります。

(1)最大枚数

各艦の最大枚数は決まっており、一瞬でも超してはいけません！

・戦艦級…最大7枚 ・巡洋艦級…最大6枚 ・駆逐艦級…最大5枚 ・小型艦級…最大4枚

(2)順番

最終的に以下の順番に仕上げなければ、開発完了と見なされません。

・一番左…艦首タイプ

・中央部分(一番左と一番右以外の部分)…艦首、艦尾、飛行機、戦車以外のタイプ

・一番右…艦尾タイプ

なお、中央部分の順番はゲームに影響しないので、

開発生産フェイズ中に、カッコいいと思った順番に入れ替えてOKです♪

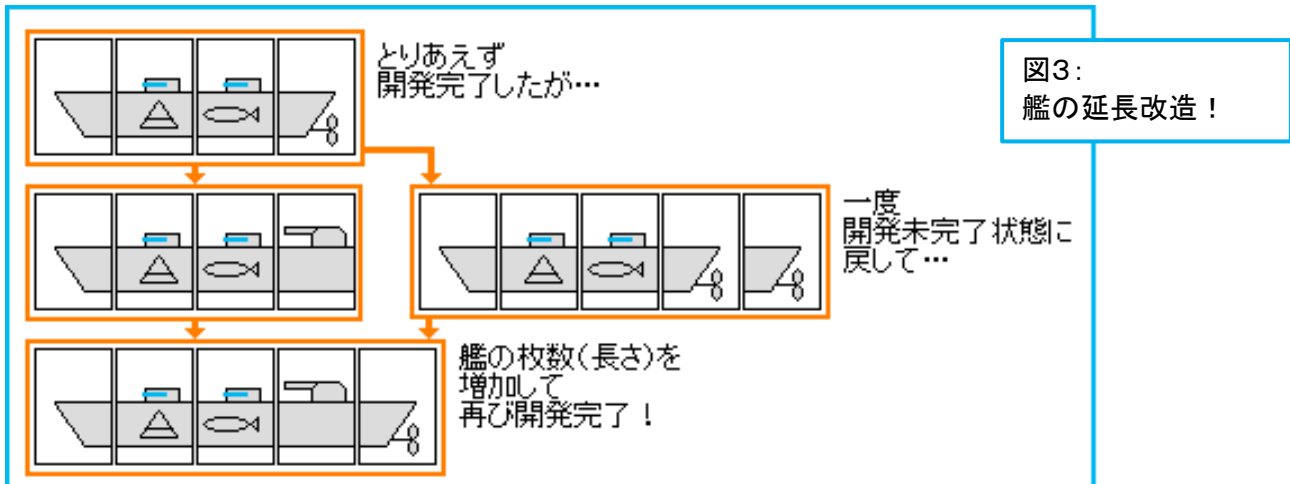
(3)艦首艦尾の一致

艦首タイプと艦尾タイプには[水上兵器]か[水中兵器]かが記載されており、

これらが一致するように仕上げなければ、開発完了と見なされません。

なお、艦の枚数(長さ)を増やすために、

一度開発完了した艦を、開発未完了状態に戻してもOKです♪(図3参照)

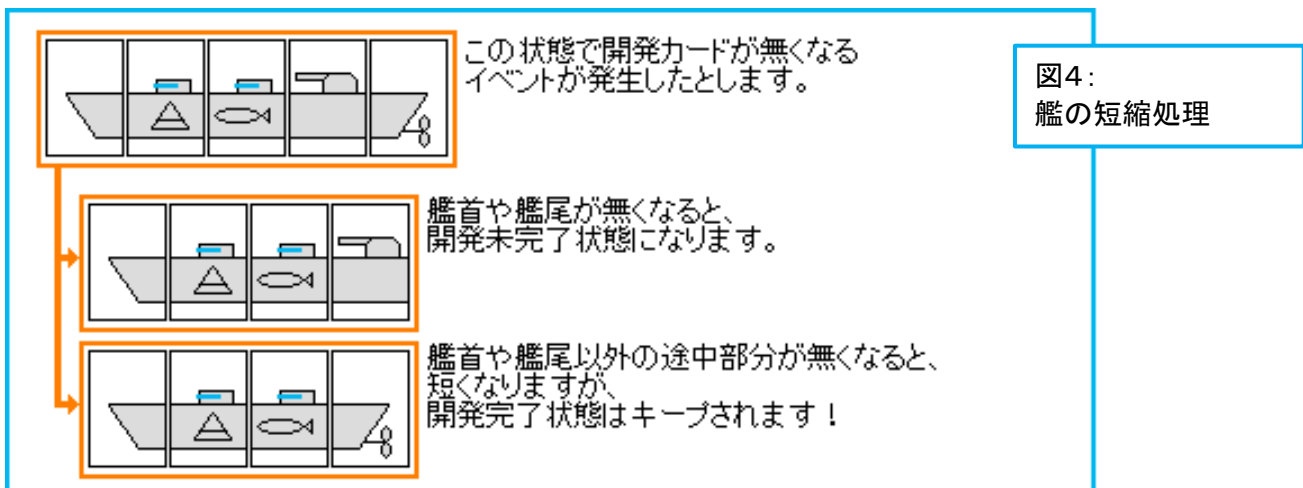


(注)間に挿入して延長するような事は出来ないので要注意です！！

また、通常時は、艦の枚数(長さ)を減らすことは出来ませんが、

開発カードが無くなるイベントが発生した場合は、

無くなった部分を詰めて短くします!(図4参照)



■戦闘の詳細

戦闘は以下の順番で行います。

(1) 戦闘フォーメーション

まず、戦場カードに投入したユニットカードを、
図5のように上から
飛行機、艦[水上兵器]、艦[水中兵器]、戦車の順で並べます。

(2) 出撃条件チェック

戦場カードには、
地形:「陸」「海」「空」が記載されています。
ユニットカードは以下のとおり分類でき、
戦場カードに以下の地形の記載があれば、
出撃可能です♪

- ・[空中兵器]…地形「空」
- ・[水上兵器]…地形「海」
- ・[水中兵器]…地形「海」
- ・[陸上兵器]…地形「陸」

注:[地形「●」]にも出撃可能]の文字があれば、
その地形にも出撃可能になります。(例:水陸両用戦車など)

なお、地形「空」は圧倒的に少ないですが、
[空中兵器]は以下の方法で出撃させる事ができます♪

●「ヴィクトリー列島」の飛行場！

もし、「ヴィクトリー列島」を入手(占領)していれば、
入手している数字の隣の数字の「ヴィクトリー列島」が
戦場となった場合は、好きな数だけ[空中兵器]を投入できます！
(例:4を入手していたら、3, 5が対象です。
なお、1と9は隣と見なしません！)

●味方兵器の「滑走路」の利用！

味方兵器が「滑走路」を持っていれば、
「滑走路」の合計数だけ[空中兵器]を投入できます！
(例:滑走路2個の巡洋艦2隻、滑走路1個の駆逐艦1隻なら、滑走路は5個！)

もし、誤って、出撃条件を満たさないユニットを1枚でも出してしまったプレイヤーは、
今回の戦場カードに投入したユニットカード全てを、
陣営ゾーンのユニットカード置場に戻し、すでに戦場カードに投入したユニットカードとして扱ってください。

(3) 攻撃！

(3-1) 攻撃の順番について

図5のように、飛行機→艦[水上兵器]→艦[水中兵器]→戦車の順番で攻撃が出来ます。

(「攻撃しない」を選択する事もできます。)

ユニットカードには「速度」の記載があり、
飛行機どうし、艦[水上兵器]どうし、艦[水中兵器]どうし、戦車どうしの攻撃の順番は、
「速度」の数値が大きい方が先に攻撃出来ます。

同一プレイヤーのユニットカードの「速度」の数値が同じになった場合は、
好きな順番で攻撃して構いません。

複数プレイヤーのユニットカードの「速度」の数値が同じになった場合は、
対象となるユニットカード全てに対してサイコロを振り、まず順番を決めてください。

(サイコロの数値が大きいユニットカードが先に攻撃できます。

サイコロ同数の場合は、同数どうしで再度サイコロを振り直して順番を決めてください。)

例:例えば、飛行機(速度8)が1台、飛行機(速度5)が4台いたら、
まず、飛行機(速度8)1台が攻撃を行います。
次に、飛行機(速度5)は4台いるので、サイコロで4台の順番を決めます。
その後、飛行機(速度5)4台が順番に攻撃をしていきます。

※艦の「速度」は艦尾をご参照ください。

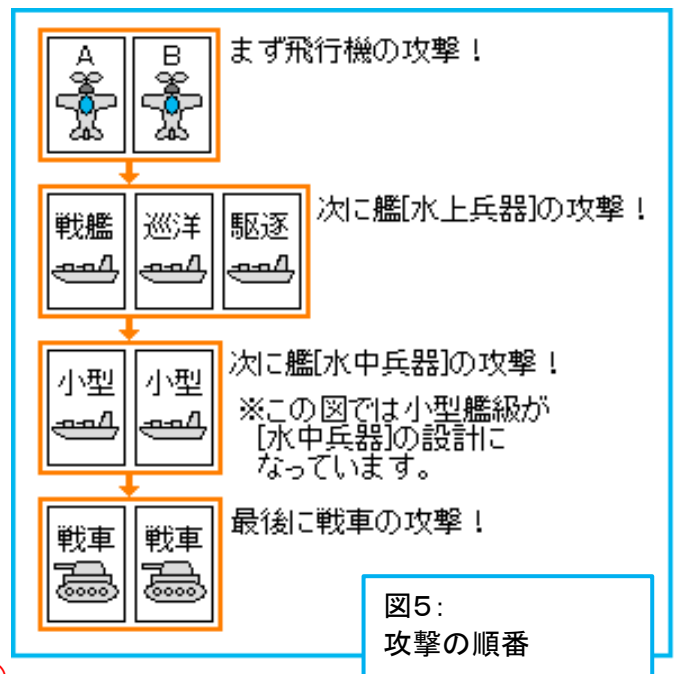


図5:
攻撃の順番

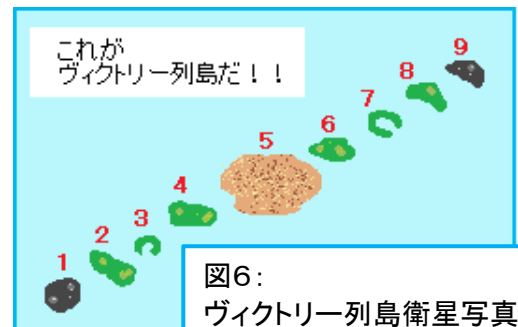


図6:
ヴィクトリー列島衛星写真

出撃ミス!
全軍撤退!

(3-2) 攻撃について

攻撃の順番が回ってきたユニットカード(攻撃側)は、
 攻撃対象のユニットカード(防御側)を決定して、攻撃が可能です。
 (飛行機の攻撃の場合は、後述の(3-5)(3-6)までお読みください♪)

なお、「●D」とは、●個振ったサイコロの合計値であり、攻撃しているプレイヤーがサイコロを振ります。

まず

攻撃側命中力+1D>防御側回避力

で攻撃が命中します。(1D=6でも命中しない場合は、サイコロは振らず、攻撃出来なかった事になります！)

次に

防御側耐久力-攻撃側攻撃力=0以下

で破壊となり、防御側ユニットカードを捨札へ送れます。

(なお、振らなくても結果が分かる場合は、サイコロを振らなくてOKです♪)

※艦の「耐久力」は艦首をご参照ください。

※艦の「回避力」は艦尾をご参照ください。

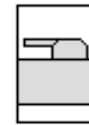
攻撃方法には、以下の5種類が存在します。(攻撃条件を満たせないと、攻撃出来なかった事になります！)

●機銃

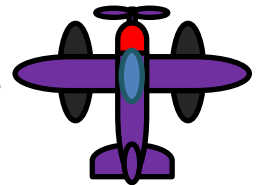
[水中兵器]以外全て攻撃できます。攻撃力は低いですが、命中力が高めです。
 (例:攻撃力1、命中力1~3)

**●砲台**

[水中兵器]以外全て攻撃できます。攻撃力は高いですが、命中力が低めです。
 (例:攻撃力1D~3D、命中力0)

**●爆弾(飛行機のみ)**

[水中兵器][空中兵器]以外全て攻撃できます。攻撃力は高いですが、命中力が低めです。
 (例:攻撃力1D~3D、命中力0)

**●魚雷**

[水上兵器]を攻撃できます。
 もし、攻撃側が[水中兵器]ならば、[水中兵器]も攻撃できます。
 攻撃力は非常に高いです。
 (例:攻撃力2D~4D、命中力0)

**●爆雷**

[水中兵器]を攻撃できます。
 攻撃力、命中力ともに高いです。
 (例:攻撃力2D、命中力1~3)



注:[水中兵器]は、攻撃時のみ浮上しているイメージです♪

「機銃」「砲台」「魚雷」「爆雷」さらに「滑走路」まで使用可能です！

(3-3) 複数武装兵器

複数の攻撃方法を持つユニットカード(艦など)は、
 攻撃の順番が回ってきたら、全ての攻撃方法を好きな順番で実施できます♪(複数の対象を攻撃できます。)

(3-4) 「耐久力の回復のタイミング」と「チェーンコンボ」

攻撃を受けると耐久力は一時的に攻撃力分低下します。
 攻撃対象が切り替わった瞬間に、耐久力は全回復します。

このため、同一の攻撃対象を狙い続ける事で、

耐久力の高い兵器の耐久力を削り続け倒す事ができます！(これを「チェーンコンボ」と呼びます。)

ちなみに後述の1周目→2周目も
 チェーンコンボは継続するよ♪

(3-5) 編隊攻撃(飛行機の攻撃について)

飛行機が攻撃する場合は、後述(3-6)対空防御で先に攻撃されてしまいます。

これにより攻撃対象が切り替わってしまうので基本的に飛行機は「チェーンコンボ」が成立しにくいですが…。

これを解決する攻撃方法こそが「編隊攻撃」です！

同一プレイヤーの同じ速度の飛行機で攻撃の順番が連続した場合、

そのプレイヤーは、それらの飛行機から自由に複数選択し、飛行編隊を作る事ができます。(しなくてもOK♪)

その後、飛行編隊の攻撃対象を1つ決定し、「編隊攻撃」を宣言してください。

効果のほどは、(3-6)対空防御で説明しますが、「チェーンコンボ」が成立しやすくなります♪

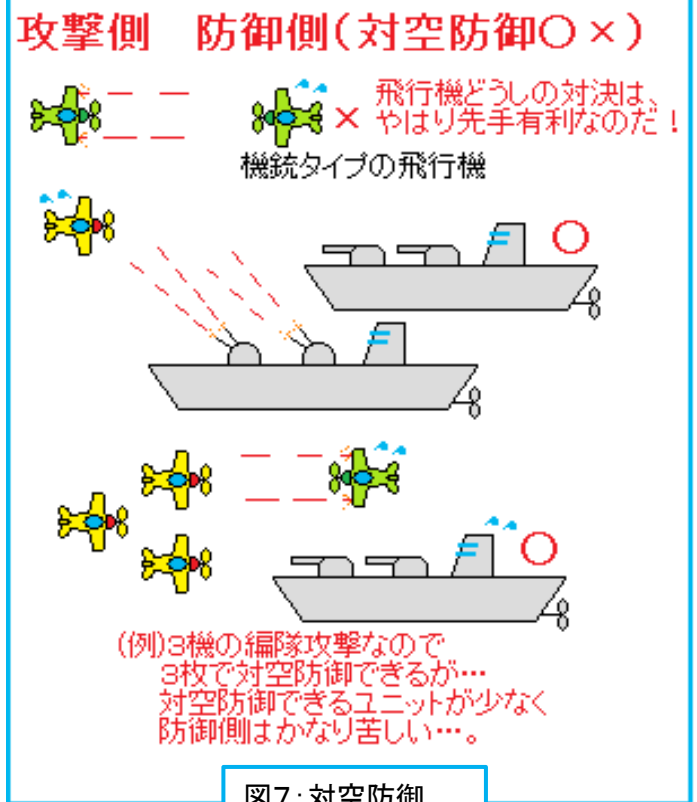
(3-6) 対空防御(飛行機の攻撃について)

飛行機に攻撃された防御側は、
 攻撃してきた飛行機の数
 (編隊攻撃の場合は2以上)だけ、
 現在の戦場に投入されたユニットカードから
 ユニットカードを自由に選び、
 攻撃してきた飛行機を先に攻撃する事が可能です！！
 (攻撃されたユニットを選んでOKです)

ただし、
 攻撃方法が「機銃」の飛行機を攻撃された場合は、
 対空防御のルールは使用できません！！

(複数武装兵器ならば、対空防御でも
 全ての攻撃方法を使って攻撃できます！)
 (なお、対空防御は防御なので、
 攻撃済みの扱いにならず、しかも、
 同じユニットカードで何度でも行えます♪)

↓
 攻撃側の飛行機は対空防御の後に、
 生き残っていれば攻撃が出来ます♪
 編隊攻撃の場合、決定した攻撃対象に
 連続攻撃が可能となり、
 「チェーンコンボ」となります♪
 (なお、編隊攻撃で、攻撃対象を破壊した時点で、
 飛行編隊全てが攻撃済みの扱いとなります！)

**(3-6)2周目！！**

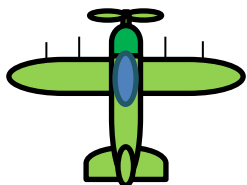
飛行機→艦[水上兵器]→艦[水中兵器]→戦車の順番で攻撃する事を1周とし、
 1周目が終了したら、2周目がはじまります。
 2周目では、攻撃する代わりに「全軍撤退」を宣言できます。
 「全軍撤退」とすると、現在の戦場に投入している自軍の全ユニットカードを、
 自分の陣営ゾーンのユニットカード置場に戻す事ができます。
 (以後、すでに戦場カードに投入したユニットカードとして扱ってください。)

(3-7)「勝利」と「引き分け」

戦闘により自軍のユニットのみが生き残れば勝利です！
 2周目が終了しても、複数プレイヤーのユニットが生き残っている場合は引き分けとなります。

■おまけ情報♪**【飛行機】**

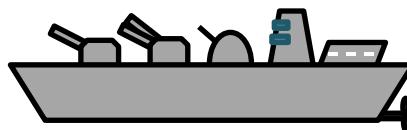
回避力:高い
 耐久力:低い
 機銃の命中率:高
 (対空防御で活躍♪)
 生産&開発しやすいが、
 運用面で難あり。
 占領能力:低め。

**【艦(水中兵器)】**

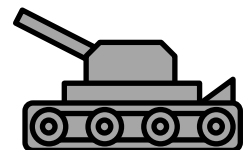
いわゆる潜水艦
 回避力:高め
 耐久力:低め
 攻撃対象に
 しにくく
 回避力もある！
 ただし、
 占領能力:低い！
 海の忍者！？

**【艦(水上兵器)】**

回避力:なし
 耐久力:高い！
 占領能力:普通
 生産コストが高いが、
 育てれば、
 かなり強くなる！！
 花形兵器！
 になれると良いな♪

**【戦車】**

回避力:なし
 耐久力:高め
 占領能力:高め
 攻撃の順番が
 一番遅い兵器と
 言うのが痛い…。
 それ以外は、
 かなり優秀♪

**■あとなぎ**

「ミリタリー開発大戦」は、アナログゲームです！
 ルールはプレイヤーが好きなように改造してしまってください♪\(^.^) <例えば、完全勝利条件の変更など♪
 (これはデジタルゲームでは味わえない醍醐味です♪)

また、「こんなオリジナルルールで遊んだ～♪」「こんなカードが新たに欲しい♪」
 などのご連絡を「あんちっく」にいただくと、
 今後バージョンアップされる時に反映されるかもしれません♪d(^.^)