

# 超弩級『ミリタリー開発大戦改』

戦略性と面白さが  
パワーアップだ〜！！

約60~180分

『ミリタリー開発大戦』  
(ファイナルオフセット)  
とほぼ同じ仕様です！  
※前作所有ならば  
自力で改造が  
お薦めです♪

## 自由に設計できるぞ♪

### 2~4人で遊べる！開発メインのウォーゲーム！

考案製造：  
あんちっく  
([antic-main.com](http://antic-main.com))

【ページ:1】

#### ★『ミリタリー開発大戦改』の内容物

- 説明書(本紙)6枚 ●カード一覧表2枚 ●プレイシート8枚(各人2枚X4人分) ●サイコロ8個
- 戦場カード(裏黒)30枚 ●ユニットカード(正方形)105枚 ●開発カード(裏白)216枚

#### ★『ミリタリー開発大戦改』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

- 1: 全プレイヤーはプレイシート2枚を手元に配置します。  
(各プレイヤーの陣営ゾーンと呼びます。)
- 2: 戦場カード&開発カードをよくシャッフルし、  
テーブル中央に山札として配置します。(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。)  
(崩れやすい開発カード山札は複数に分けてもOK♪)
- 3: ユニットカードはカード名ごとに分けて山札(表向き)を作り、  
テーブル中央に配置します。(図1参照)

##### ■完全勝利条件

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(ゲームの流れ)

ゲームでは、以下のフェイズで構成されるターン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)

##### (2-1)「開発フェイズ」

開発フェイズ中は他プレイヤーの陣営ゾーンを見てはいけません！  
全プレイヤーは開発カードの山札から6枚(1ターン目は12枚)カードを引き、  
自分の陣営ゾーンにて開発フェイズ(詳細後述)を行います。  
開発フェイズが終了したら「開発フェイズ完了！」と宣言します♪

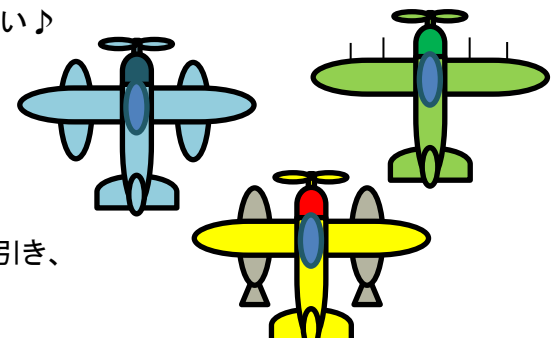
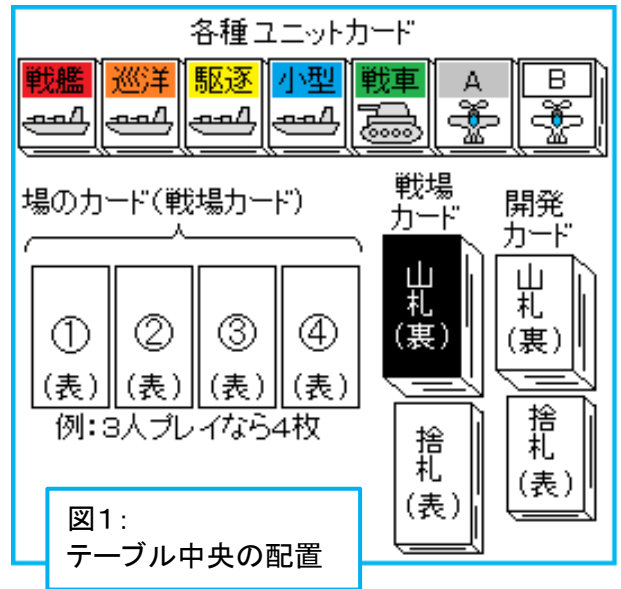
##### (2-2)「生産フェイズ」

生産フェイズ(詳細後述)は「開発フェイズ完了！」宣言の順番で行います。  
(全員の開発フェイズ完了を待たずに、生産フェイズは進めてOKです♪)

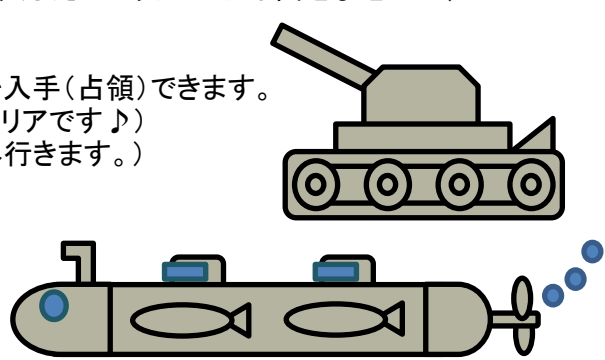
##### (3)「戦闘フェイズ」

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(詳細後述)を行います。  
(誰もユニットカードを出さなかった場合、引き分けと扱います。)
- 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行きます。)  
(引き分けの場合、戦場カードは捨札へ行きます。)
- 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、戦場カードは捨札へ行きます。
  - ・「常時効果」の戦場カード入手時  
自分の陣営ゾーンに配置します。「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！



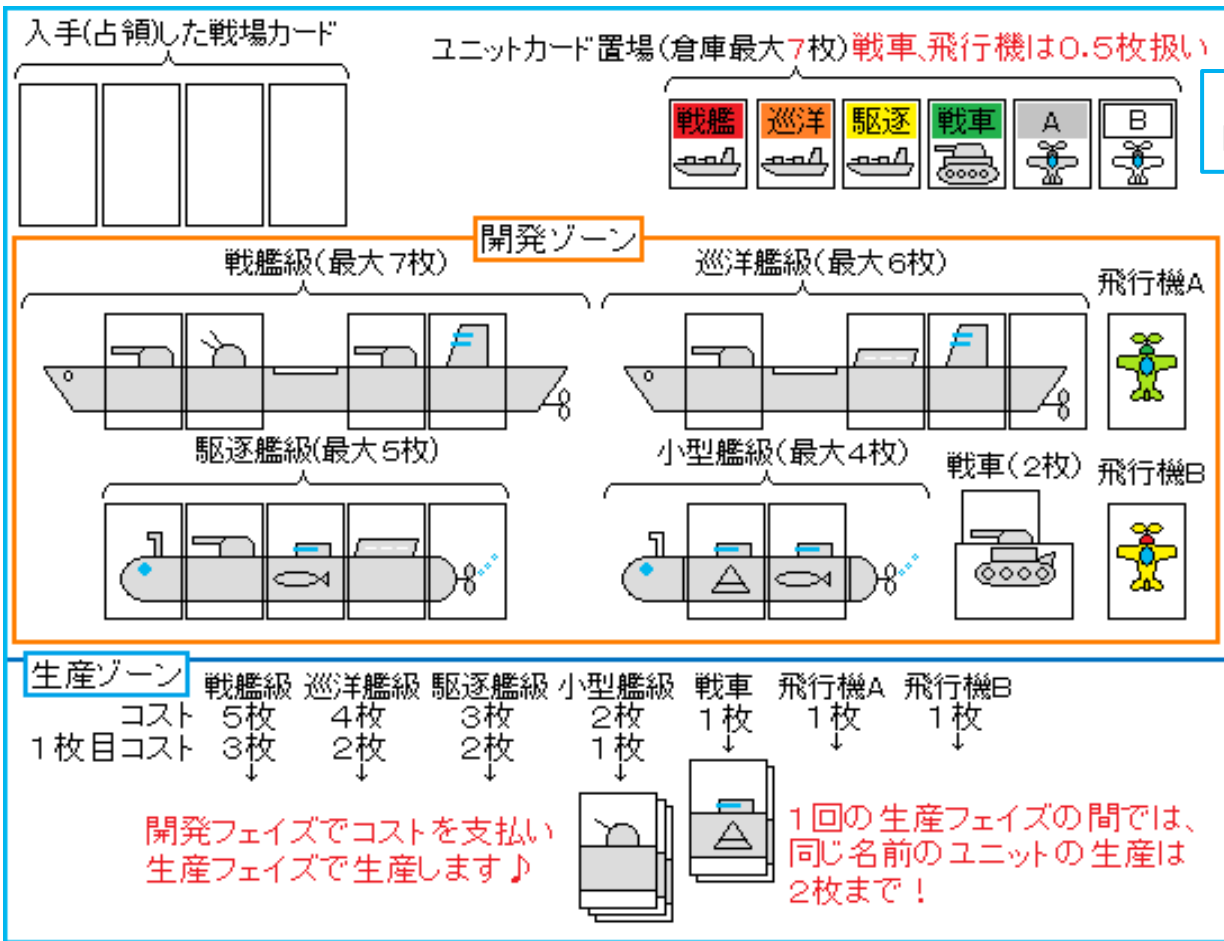


図2:  
陣営ゾーンの配置

※実際には  
プレイシート2枚  
があります♪

■開発フェイズの詳細(図2参照)

開発フェイズのはじめに入手した開発カード6枚(1ターン目は12枚)の手札を使用して開発生産を行います。  
なお、使わなかった手札は、開発フェイズが終わると捨札へ行きます!  
(もし…開発カードの裏が白いので、汚れなどが目印になってしまう場合は、  
開発カードを引く直前に、毎回軽くシャッフルしてください♪)

シャッフルドロー!

【生産】

手札の開発カードを、生産ゾーンの各ユニットカードに対応する箇所に、コストの支払いとして配置する事で、  
生産フェイズにて生産できるようになります♪

●コストはプレイシートに記載されています♪

●各艦は1枚目のコストのみ安くなります♪「1枚目ボーナス」と呼びます♪  
(0枚の状態から生産する時、何度でも「1枚目ボーナス」は適用されます♪)

初号機祝い! やったね♪

(例:図2では、小型艦級のユニットカードを持っていないので、1枚目の生産はコスト1枚です。  
2枚目の生産はコスト2枚で合計コスト3枚を支払って、小型艦級2枚を生産しています♪)

●1回の生産フェイズの間では、同じ名前のユニットの生産は2枚までです!  
(例えば、戦車3枚を一度に生産する事はできません!)

生産ライン不足!

【開発】

手札の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)に配置する事で、  
兵器開発ができます♪  
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

一番はじめに配置できる開発カードです。 **新規設計!**  
また、どんな開発カードの上にも配置できます。(下になった開発カードは捨札へ行きます。)

設計変更!  
換装!!

・Lv2以上の開発カード

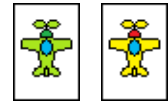
同じ名前でLvが1つ低い開発カードの上に配置できます。(下になった開発カードは捨札へ行きます。)  
(例:同じ名前のLv1Lv2Lv3が手札にあれば、一気にLv3に出来ます♪)

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配置すれば開発完了です♪(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♪

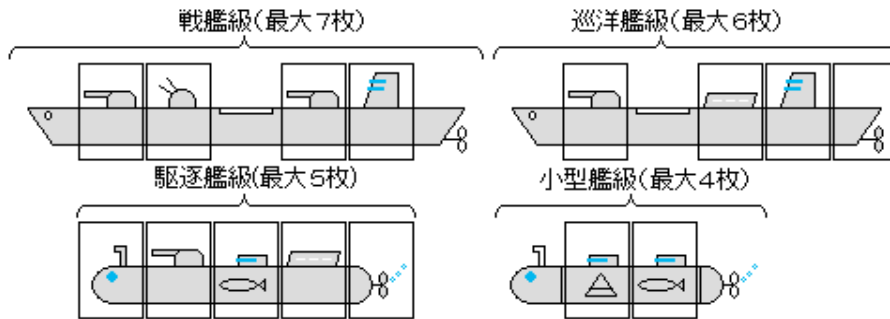


### ●戦車の開発方法

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枚を開発ゾーンに配置すれば開発完了です♪  
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のように重ねて配置します。  
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♪

開発カードは、以下のとおり配置しなければいけません。

- ・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

(中央部分の順番はゲームに影響しないので、開発フェイズ中に、カッコいいと思った順番に入れ替えてOKです♪)  
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、開発カードにある「枚数」という表現は、「その艦に配置中の開発カードの枚数」と解釈してください♪  
(例:艦尾Lv1にて速度=7=枚数のような表現があります♪)

### ・艦首Lv0、艦尾Lv0について(プレイシートに記載)

開発カードが上に無い時に、記載の能力を発揮します♪開発カードではないので「枚数」にはカウントされません。  
艦首Lv0には艦首Lv1、艦尾Lv0には艦尾Lv1の開発カードを上配置することができます♪  
例えば、水上艦首Lv0の上に水中艦首Lv1を配置したりできるので、潜水戦艦や水上小型艦なども開発可能です♪

### ■生産フェイズの詳細(図2参照)

開発フェイズで支払ったコストに対応するユニットカードを、テーブル中央から受け取り、自分のユニットカード置場へ配置してください♪

テーブル中央のユニットカードが枯渇した場合は、「生産失敗」です！

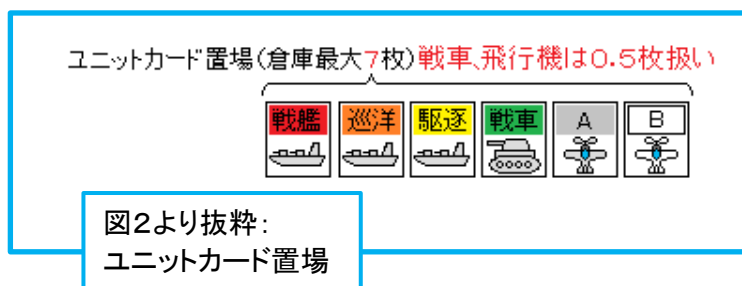
「生産成功」「生産失敗」に関わらず、コストとして支払った開発カードは、開発カードの捨札へ行きます。

なお、ユニットカード置場のユニットカードは最大7枚までです。(倉庫の最大枚数と呼びます。)

(ちなみに倉庫では、戦車、飛行機は0.5枚として扱われます！)

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テーブル中央の山札に戻してください。

(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！)



## ■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Lvの合計数の枚数だけ、[空中兵器]を投入可能にできます！  
(ちなみに「滑走路」はLv1で飛行機1機、Lv2で飛行機2機を出撃可能にします♪)  
(例:滑走路Lv1X2枚の巡洋艦2隻、滑走路Lv2X1枚の駆逐艦1隻なら、合計Lv6なので、  
本来出撃できない[空中兵器]を6枚まで出撃可能にできます♪)

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。

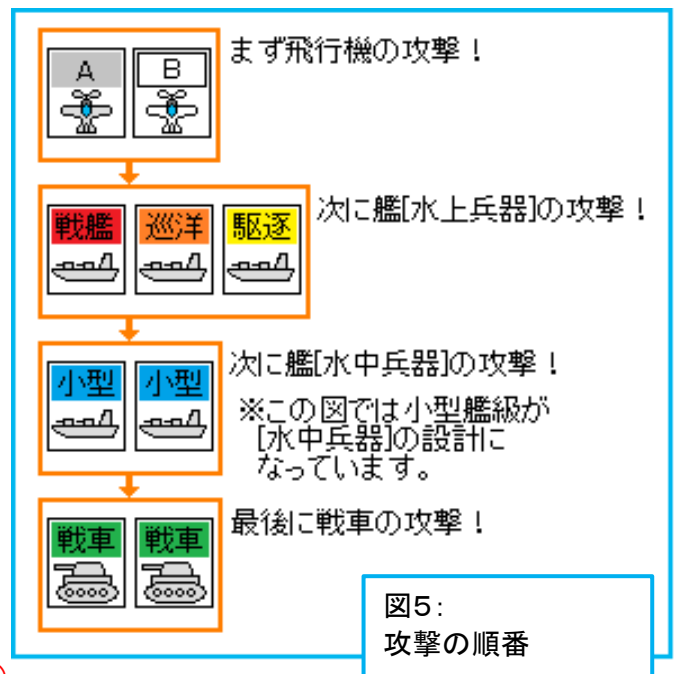
複数プレイヤーのユニットカードの「速度」の数値が同じになった場合は、  
対象となるユニットカード全てに対してサイコロを振り、まず順番を決めてください。

(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。



出撃ミス！  
全軍撤退！

速度ロール！

**(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テーブル中央の山札に戻します。

(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♪)

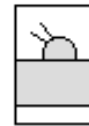
※艦の「耐久力」は艦首をご参照ください。 ※艦の「回避力」は艦尾をご参照ください。

(魚雷が防水隔壁2枚などで攻撃力0になっても、命中はしてるので攻撃対象に攻撃は出来た事になります♪)

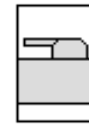
攻撃方法には、以下の5種類が存在します。(攻撃条件を満たせないと、攻撃出来なかった事になります！)

**●機銃**

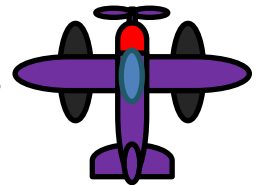
[水中兵器]以外全て攻撃できます。攻撃力は低いですが、命中力が高めです。  
 (例:攻撃力1、命中力1~3)

**●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)



プレイシートにも記載の早見表♪

	空中兵器	陸上兵器	水上兵器	水中兵器
機銃/砲台	○	○	○	×
爆弾	×	○	○	×
魚雷	×	×	○	×(注)
爆雷	×	×	×	○

(注)攻撃側が水中兵器なら○

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。)

ユニットカードに置いたサイコロの出目の合計でダメージ(一時的な耐久力の低下)を表示してください♪

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)**

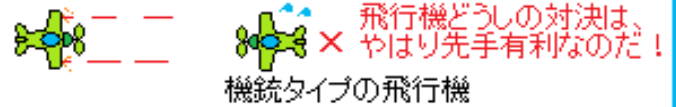
飛行機に攻撃された防御側は、  
 攻撃してきた飛行機の数  
 (編隊攻撃の場合は2以上)だけ、  
 現在の戦場に投入されたユニットカードから  
 ユニットカードを自由に選び、  
 攻撃してきた飛行機を先に攻撃する事が可能です!!  
 (攻撃されたユニットを選んでOKです)

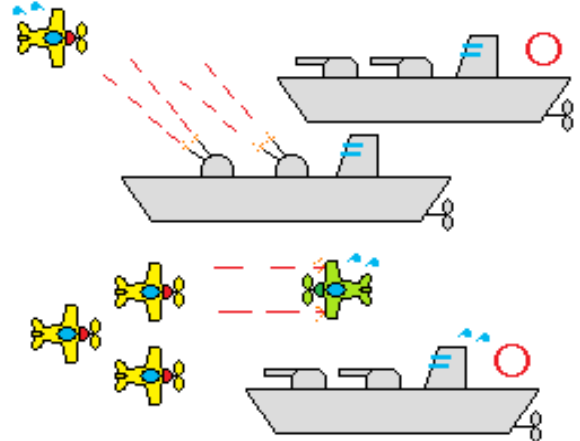
ただし、  
 攻撃方法が「機銃」の飛行機を攻撃された場合は、  
 対空防御のルールは使用できません!!

(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!)

**攻撃側 防御側(対空防御○×)**





(例)3機の編隊攻撃なので  
 3枚で対空防御できるが...  
 対空防御できるユニットが少なく  
 防御側はかなり苦しい...

図7: 対空防御

※飛行機側は弾幕をかくぐって  
 攻撃するイメージ!

**(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周目の攻撃では、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。

**■会話について**

開発フェイズ中のプレイヤーに情報を与えるような会話のみNGです!

それ以外は会話に制限はありません♪ただし、全員に聞こえるように話さないといけません!  
 (ガバガバな無線で傍受し放題...♪)

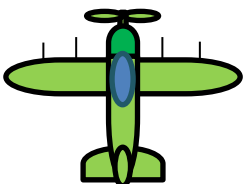
例えば戦場への兵器投入前に同盟交渉などしてもOKです♪

ただし!あくまで口約束であるため、守る義務はなく、破られても怒らないでください♪\(^-^);

ワイワイ  
 かけ引きを  
 楽しもう~♪

**■おまけ情報♪****【飛行機】**

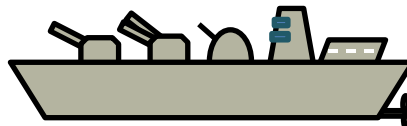
回避力: 高い  
 耐久力: 低い  
 機銃の命中力: 高  
 (対空防御で活躍♪)  
 生産&開発しやすいが、  
 運用面で難あり。  
 占領能力: 低め。

**【艦(水中兵器)】**

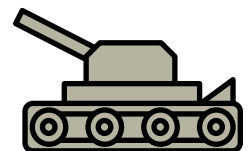
いわゆる潜水艦  
 回避力: 高め  
 耐久力: 低め  
 攻撃対象に  
 しにくく  
 回避力もある!  
 ただし、  
 占領能力: 低い!  
 海の忍者!?

**【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!!  
 これぞ花形兵器!

**【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♪

**★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/>