

# 『宇宙戦艦開発大戦』

1プレイ  
約60～90分  
重量級！



2～4人で遊べる！開発メインのウォーゲーム！

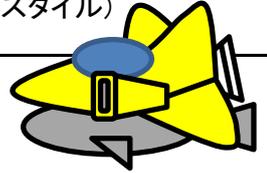
## ★内容物

【ページ:1】

- 表紙&説明書(本紙) ●プレイシート:8枚(2種類x4チーム分)(A4サイズ) ●サイコロ:8個
- 拠点カード:24枚(大カード) ●大砲カード:12枚(小カード)(『大砲』と記載のあるカード)
- ミリタリーカード:150枚(小カード)(P(パーツ)カード:78枚 / C(キャラクター)カード(【Cカード】と記載):72枚)
- 進軍マーカー:12枚(大型艦、中型艦、小型艦3種類x4チーム分) ●耐久値マーカー:12個(ガラススタイル)

## ★物語

科学技術が進歩し、宇宙、そして地球外惑星に人類が住む時代、地球は国家の統合が進み、いくつかの巨大国家によって統治されていた。プレイヤーは、ある国の宇宙軍司令官である。自軍が持つ大型艦、中型艦、小型艦各1艘を強固にして、宇宙での勢力圏拡大という使命を達成しなくてはならない。



## ★ルール

### ■勝利条件

拠点カードにはI II III IVの4種類が存在し、以下の条件の拠点カードを獲得(占領)すると、ただちに勝利です！  
2人プレイ…4種類 / 3人プレイ…IVを含む3種類 / 4人プレイ…3種類

### ■準備

- 1: 拠点カード&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。)  
(注: 大砲カードとミリタリーカードは混ぜないように、ご注意ください。)
- 2: 各プレイヤーはプレイシート2種、大砲カード3枚、耐久値マーカー3個を受け取り、2ページ目の図2のように配置します。
- 3: 各プレイヤーは進軍マーカーの大型艦、中型艦、小型艦3種類を受け取り、手元に置きます。

場のカード(拠点カード)

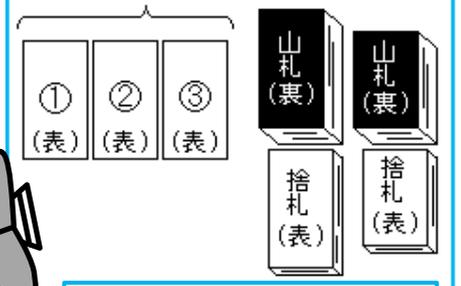


図1: テーブル中央の配置

### ■1ラウンドの流れ

以下の(1)(2)(3)(4)の順番でフェイズを行い、これを1ラウンドとします。後は、ラウンドをひたすら繰り返してください♪

#### (1)「拠点フェイズ」

拠点カードの山札から3枚カードを引き、場のカードとして表向きに並べます。(図1参照)

#### (2)「開発フェイズ」

開発フェイズ中は、自分の開発が終わるまで、他プレイヤーの行動&プレイシートを見てはいけません！

各プレイヤーはミリタリーカードの山札から6枚(初回ラウンドは12枚)ずつカードを引き、自分のプレイシートにて開発を行います。開発の詳細については後述します♪

なお2ラウンド目以降は前のラウンドに進軍しなかった艦数x2枚追加でミリタリーカードをもらえます。(温存作戦！)

#### (3)「交渉フェイズ」

すでに配置したミリタリーカードの交換・贈与をプレイヤー間で行えます。

交換・贈与が発生した場合は、交換・贈与が終了後、全員が開発フェイズと同様の配置を再び行います♪

(開発フェイズと同様、配置中に他プレイヤーの行動&プレイシートは見てはいけません！)

交換・贈与が発生しなかった場合は、ただちに交渉フェイズは終了します。

#### (4)「進軍フェイズ」←拠点カード『休戦協定』が場にある場合、行いません。

場に並んでいる拠点カード3枚に対して、左側から順番に以下の処理を行います。

1: 現在の拠点カードに進軍する大型艦、中型艦、小型艦を選び、全プレイヤー一斉に進軍マーカーを同時出します。

(すでに他の拠点カードに進軍した艦は、進軍できません！)

2: 進軍した艦で戦闘を行います。戦闘の詳細については後述します♪

3-1: 戦闘で勝利したプレイヤーがいた場合

・拠点カードがI II III IVの場合は、拠点カードを獲得(占領)したとしてプレイシートに配置してください。

・拠点カードが上記以外の場合は、拠点カードに記載された効果を行い、拠点カードを捨札へ送ってください。

3-2: 戦闘で勝利したプレイヤーがいない場合(引き分けの場合)

・何もせず拠点カードを捨札へ送ってください。

遠  
「遠」記載の拠点カードへは  
「遠距離拠点へ進軍OK」とある  
Pカードが必要です！

1つの艦は、  
1回の進軍フェイズの間は、  
1つの拠点にしか進軍できません！

## ★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: Hiro L.L.

★製造メーカー: あんちっく

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



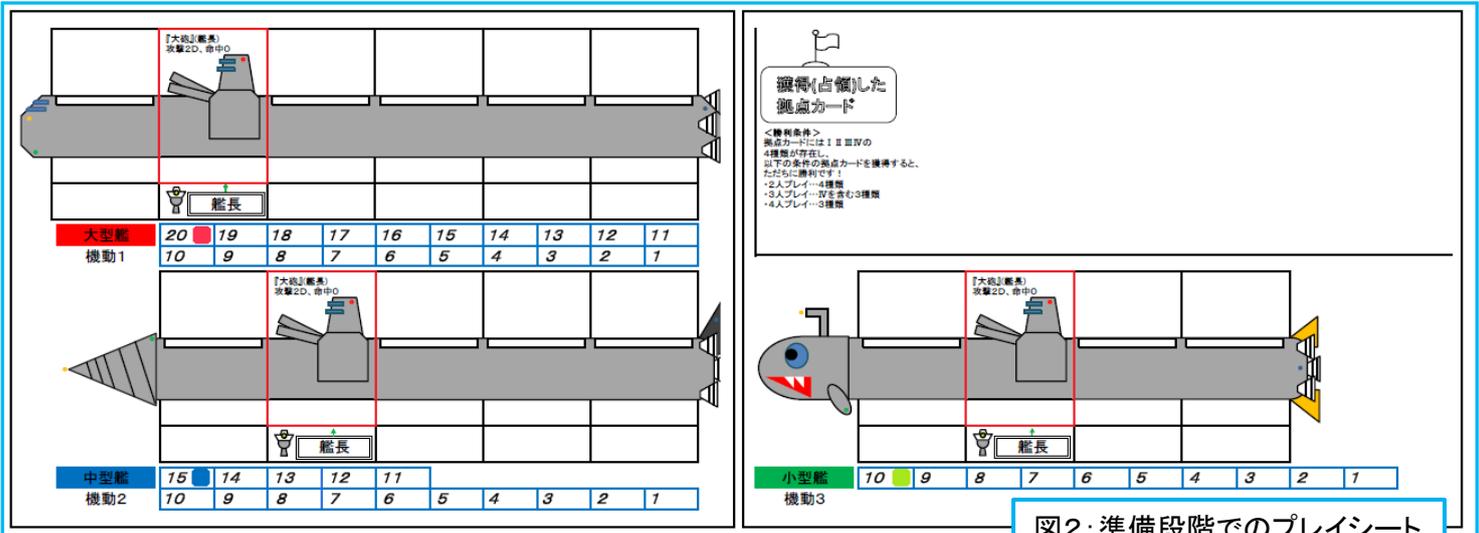


図2:準備段階でのプレイシート

上図のように横に2枚プレイシートを配置します。  
 大砲カード3枚は上図のように各艦の左から2番目のマス(2番ブロックと呼ぶ)に上寄せで配置します。  
 各艦の下側には青マスの耐久値表示があり、  
 ゲーム中は常に、最新の耐久値のマスの耐久値マーカー(ガラススタイル)を配置します。  
 準備段階では、最大値のマスの耐久値マーカーを配置してください。

■開発の詳細(図2参照)

まず最初に各艦の修理を行います。全艦耐久値を最大値にしてください♪  
 また大砲カードが2番ブロックにない艦(大砲を破壊された艦)は、  
 このタイミングで、(破壊されて手元にある)大砲カードを2番ブロックに再配置する事ができます♪

次に、開発フェイズで入手したミリタリーカード(基本6枚)を使用して開発を行います♪  
 ミリタリーカードには、P(パーツ)カードとC(キャラクター)カード(【Cカード】と記載)の2種類が存在します。  
 各艦のブロック1つには、上寄せでPカード1枚、下寄せでCカード1枚を配置できます。  
 同時に配置する場合は、Pカードが上側、Cカードが下側で隠れるように配置します。(図3参照)  
 なお、2番ブロックのみ特殊で、Pカードは大砲カードしか配置できず、  
 Cカードは常時「艦長」カードが配置されているものとして扱うので、配置できません。  
 また、1つの艦に同じ種類のPカードを配置する事は出来ません!【重要】

なぜかと言うと  
 艦の基本設計の構造上  
 同じ種類のパーツは  
 搭載できません!

開発フェイズでは以下の事が行えます。

- 入手したミリタリーカードを空きブロックに配置する。もしくは捨札へ送る。
- すでに配置したミリタリーカードを他の空きブロックに移動する。もしくは捨札へ送る。(他の艦への移動も可能!)
- すでに配置したミリタリーカード2枚のお互いの配置を入れ替える。(他の艦とも可能♪)

なお、今回の開発フェイズで入手したミリタリーカードは、  
 手元に残して持ち越す事はできません!  
 必ず、配置するか、捨札へ送るかを選択してください。

【C(キャラクター)カードの役割】(図3参照)

Cカードには「砲撃手」「操舵手」「技師」「パイロット」の4職種が存在します。  
 次にPカードですが、名称の直後に、  
 必要となる職種が( )内に記載されており、  
 同じブロックに対応する職種のCカードがいないと、  
 Pカードは全く機能せず無いものとして扱います!  
 (つまり対応しない職種の配置は可能ですが、機能しません。)  
 また、各職種には、A(エース級)が追記されたものがあり、  
 Pカードの能力を高めたり(A:の能力になる)、  
 エース級でなければ扱えないPカード(例:超巨大砲)  
 も存在します!  
 (なおA(エース級)に関わる記載は赤字になっています♪)

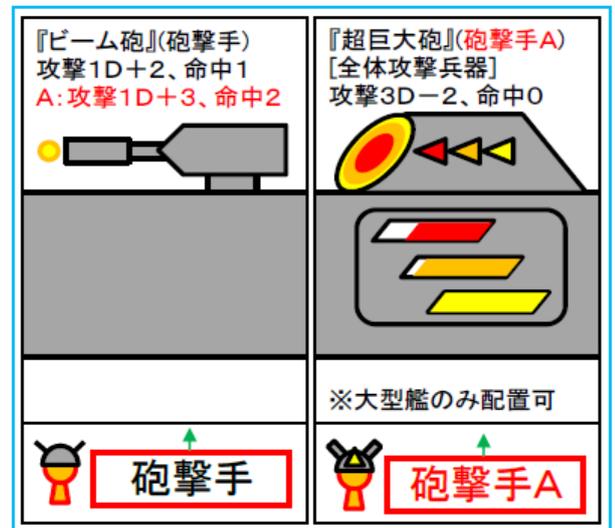


図3:ミリタリーカード

【大砲カードについて】

基本的に「艦長」のみが扱えるPカードで、  
 2番ブロック以外に配置できません!  
 また、ミリタリーカードのPカードと混ぜてはいけません!  
 何らかの手段で破壊された場合も、  
 捨札ではなく(プレイシート外の)手元に置いて残しておいてください。  
 (2番ブロックの破壊/非破壊を表示するためだけのカードとも言えます♪)

ちなみに『超巨大砲』のみ  
 ※大型艦のみ配置可  
 という追加の配置条件があり  
 要注意です♪

## ■戦闘の詳細

まずプレイヤー1人のみが進軍した場合は、即勝利となります♪

複数のプレイヤーが進軍した場合は、戦闘を行い、破壊・撤退によりプレイヤー1人の艦のみが残れば勝利です♪

なお機動上限は6となっており、機動7以上は常に機動6として扱ってください。

### 【行動順の決定】

戦闘はターン制となっており、1ターンの間に機動6→5→4→3→2→1の順に各兵器(艦・飛行兵器)が行動します。同一プレイヤーの兵器の機動の数値が同じになった場合は、好きな順番で行動して構いません。

複数プレイヤーの兵器の機動の数値が同じになった場合は、対象となる兵器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兵器が先に行動できます。)

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

#### <補足1:戦闘中の機動ダウン>

戦闘中にPカードを破壊されて機動が下がった場合は、ただちに反映されます！

例えば、機動6の兵器ABCがあり、サイコロの結果、A→B→Cの順番になったとします。

ここで兵器Aの行動(攻撃)で、兵器Bの機動が6→4にダウンした場合、兵器Bは機動6での行動の権利を失うので、次は兵器Cの行動となります。

その後、機動4の時に兵器Bは行動する事が出来ます♪

(なお、行動済みの兵器は、次のターンになるまで行動できません！)

機動ダウンを利用して複数回行動をする事はできません！)

#### <補足2:艦の機動とは？>

各艦の機動はプレイシートに記載されています♪大型艦…機動1／中型艦…機動2／小型艦…機動3です♪

### 【行動について】

行動が回ってきたら、敵を攻撃する事ができます♪

艦に複数の攻撃用のPカードがある場合は、好きな順番で好きな対象を攻撃できます♪(複数の対象を攻撃可能♪)

(ちなみに「攻撃」の性能が記載されているものが攻撃用のPカードです♪)

### 【攻撃について】

まず命中の判定を行います。

サイコロ1個を振り、

・出た目が「6」の場合→命中成功！(クリティカル)

・出た目が「1」の場合→命中失敗！(ファンブル)

・それ以外の場合は、「攻撃側の命中+出た目>攻撃された側の機動」ならば命中成功です♪

命中後は攻撃側の攻撃の数値分、攻撃された側の耐久を減らします。耐久0以下になれば破壊です！

なお「●D」とは、●個サイコロを振った合計値であり攻撃側プレイヤーがサイコロを振ります♪

#### 【艦が破壊された場合】

大砲カードのみ手元に残し、その他の艦に配置されたミリタリーカードを全て捨札へ送ります。

#### 【全体攻撃兵器】

指定した1人のプレイヤーの兵器全てに攻撃できます。

命中判定のためのサイコロは1個のみ振り、それを全ての命中判定に適用します。

#### 【飛行兵器】

・各ターンの開始前に出撃する事ができます。

・出撃した飛行兵器(Pカード&Cカード)はプレイシートの外に移動しますが、母艦(出撃した艦)が分かるよう母艦に隣接する位置に配置します。(図4参照)

・飛行機は艦とは別物として扱います。独自の機動で行動順も別物となります。母艦による能力プラスの影響も受けません。

・飛行兵器が破壊されると、Pカード&Cカードは捨札へ送ります。

・母艦が破壊されると出撃中の飛行兵器も即時破壊されます。これは戦闘&航行システムを母艦に完全依存しており、戦闘&航行が困難になるからです。

・行動において、攻撃せずに母艦(出撃した艦)に帰還する(戻る)事もできます。また、戦闘終了後も自動的に帰還します。

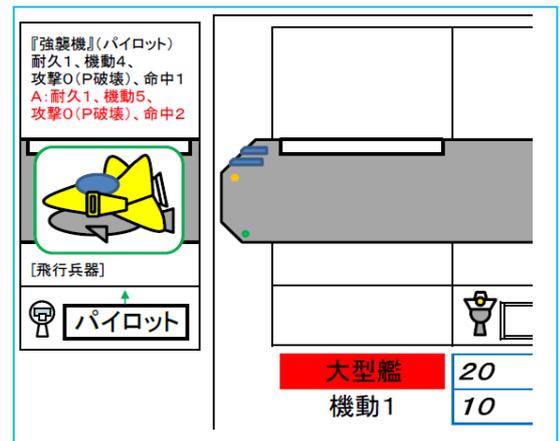


図4: 飛行兵器の出撃

**【強襲機のP(パーツ)破壊】**

攻撃が命中した場合、敵艦のPカードを1枚捨札へ送ります。

(注: 出撃中の飛行兵器には効果がありません！)

**【本艦の…(母艦の…)について】**

例えば「本艦の命中+2」「本艦の攻撃+2」「母艦の命中+2」などの記述があった場合、艦全ての攻撃用Pカードの能力がプラスされます♪

また、これらは常時効果を発動します♪

**【撤退について】**

各艦は行動時に攻撃をしなければ、「撤退」を宣言できます。

(攻撃以外の修理などは行う事ができます♪)

「撤退」宣言したターンの終了まで破壊されなければ、そのまま撤退できます。

(なお、飛行兵器から母艦とされている艦は「撤退」を宣言できません！見捨ててはいけません！)

(航続飛行距離の関係から飛行兵器単独では「撤退」を宣言できません！)

**【引き分けについて】**

以下のターンが終了しても、複数のプレイヤーの艦が残っていた場合、「引き分け」となります。

- ・拠点カードが I II III IV の場合…4ターン
- ・拠点カードが上記以外の場合…3ターン

**【戦闘中交渉】**

ミリタリーカードの交換・贈与は出来ませんが、口約束ができます♪

(例: お互いの戦力を削りたくない時に、

「拠点カードはあげるから撤退させて欲しい」「お互いに撤退しよう」などの交渉が出来ます♪)