

SUPER海戦略

～Introduction～

1936年のロンドン海軍軍縮条約失効にともない、ネイバルホリデー(Naval Holiday:海軍休日)は終わりを告げ、世界の列強は熾烈な建艦競争を再開した。

194X年、際限なき建艦競争はついに海洋大戦の勃発を招く。列強は世界規模の制海権を巡って激突した。七つの海を制する10の戦略要衝を占領し、世界の海を支配せよ!

プレイ人数:2~5人

プレイ時間:30~60分

プレイ年齢:12歳以上推奨

1. ゲームの目的

各プレイヤーは「艦隊カード」によって艦隊を強化し、より多くの「泊地カード」を占領することで勝利を目指します。ゲームの手番は“戦略フェイズ”と“艦隊フェイズ”からなります。戦略フェイズでは「寄港」中の艦隊を強化し、「外交カード」で他プレイヤーを妨害し、艦隊フェイズでは「出航」中の艦隊で他プレイヤーの「泊地」を攻撃・占領し、あるいは他のプレイヤーの艦隊を攻撃します。

2. 内容物

マニュアル:2枚 カード:100枚

状態カード:5枚 泊地カード:10枚

外交カード:15枚 陸戦隊カード:15枚

艦隊カード:55枚

(1)状態カード:全5枚。各プレイヤーの艦隊の状態を示します。プレイヤーの艦隊が母港に「寄港」しているか、外洋に「出航」しているかを示すカードです。「寄港」中の艦隊は増強す

ることができますが、行動するために「出航」する必要があります。

(2)泊地カード:全10枚。世界各地の戦略要衝です。ゲームの勝利条件となります。「占領」している泊地カードの枚数に応じて勝利点が得られます。泊地カードを5枚占領したプレイヤーがゲームの勝者となります。

(3)外交カード:全15枚。“戦略フェイズ”に使用できる手札です。それぞれカードに書かれた効果を発動します。

(4)陸戦隊カード:全15枚。「占領」している泊地の守備、または他のプレイヤーが占領している泊地カードを攻撃して「占領」するために必要な陸戦部隊のカードです。能力値は“耐久”です。

(5)艦隊カード:全55枚。各プレイヤーの「艦隊」を構成する艦艇のカードです。能力値は“攻撃”“耐久”“索敵”“属性”です。

3. ゲームの準備

(1)全てのプレイヤーに「状態カード」を1枚ずつ配ります。状態カードは「寄港」を表にして、他のプレイヤーからよく見えるように自分の場においてください。余った状態カードは使用しません。

(2)残り95枚のカードをよく切って山札を作ります。各プレイヤーは山札から初期手札として5枚ずつカードを引きます。

(3)初期手札に「泊地カード」があった場合、ただちに他のプレイヤーからよく見えるように公開してください。

※初期手札に泊地カードが2枚以上あるプレイヤーいた場合、(2)の手順に戻って手札を配りなおしてください。

(4)最初に泊地カードを公開したプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。誰もいなかった場合、適当な方法で決めてください。

4. ゲームの進行:ゲームの手番は

“戦略フェイズ”と“艦隊フェイズ”からなります。

(1)スタートプレイヤーから“戦略フェイズ”を開始し、**左回りに**各プレイヤーが“戦略フェイズ”を行います。

(2)最後に“戦略フェイズ”を行ったプレイヤー(スタートプレイヤーの右隣)から、“艦隊フェイズ”を開始し、**右回りに**各プレイヤーが“艦隊フェイズ”を行い、スタートプレイヤーが最後に“艦隊フェイズ”を行います。

(3)次の手番では、前の手番のスタートプレイヤーの**左隣のプレイヤーが、スタートプレイヤーとなります。**

(4)山札が無くなるまで(1)~(3)を繰り返します。山札がなくなった手番の“艦隊フェイズ”が終了した時点で、ゲームは終了します。

5. 勝利条件:勝利条件は次のとおりです。

(1)手番が終了した時点で、泊地カードを5枚占領しているプレイヤーを勝者とする。

(2)ゲームの終了時に、最も多くの泊地カード占領しているプレイヤーを勝者とする。複数人の場合は同率一位で勝者と見なす。

(3)ゲームの終了時に泊地カードを誰も占領していない場合、捨て札をよく切って山札を作りゲームを継続する。継続ゲームでは**最初に泊地カードを占領したプレイヤー**がその時点で勝者となる。

6. 戦略フェイズ:以下の手順で進行します。

(1)**ドロウ**:山札からカードを1枚引いて手札に加えます。(山札が切れている場合、ドロウの手順はパスします)

※ドロウしたカードが**「泊地カード」**だった場合、

①状態カードが**「出航」**:ただちに占領し、自分の場に置いて、公開します。

②状態カードが**「寄港」**:中立の場(山札の手前)に置いて、公開します。

(2)**アクション**:次からひとつ行うことができます。

①**艦隊配備**:手札の**「艦隊カード」**か**「陸戦隊カード」**を1枚配備します。**状態カードが「寄港」の場合のみ行うことができます。**カードは伏せた状態で配備します。自分の配備したカードはいつ確認しても構いません。

②**陸戦隊派遣**:占領している泊地カードに**「陸戦隊カード」**を守備隊として1枚配備します。カードは表にした状態で、泊地カードに重ねて置きます。**泊地カード1枚に配備できる「陸戦隊カード」は2枚までです。**

③**陸戦隊撤収**:泊地カードに配備している陸戦隊カードを手札に戻します。**一度に撤収できる「陸戦隊カード」は1枚までです。**

④**外交**:手札の**「外交カード」**を公開して捨て札とし、カードに書かれた効果を発動します。

⑤**出航**:**状態カードを「寄港」から「出航」に変更します。**艦隊カードを配備していない場合、**「出航」**できません。艦隊に配備しているカードが陸戦隊カードのみの場合も**「出航」**できません。

⑥**パス**:特に何もしません。

(3)**手札処理**:**戦略フェイズ終了時、手札が5枚**になるよう、越えた手札は捨て札とします。

7. **艦隊フェイズ**: 艦隊フェイズは状態カードが「**出航**」の場合のみ、行うことができます。艦隊フェイズでは次の行動から一つ行うことができます。

(1) **無血占領**: 中立の場に置かれた泊地カードを占領します。艦隊に陸戦隊カードが含まれる場合のみ行うことができます。艦隊に配備された陸戦隊カードを泊地カードの上に置き(守備隊とする)、守備隊の置かれた泊地カードを**中立の場**から、**自分の場**へ移します。

(2) **泊地攻撃**: 他プレイヤーが占領している泊地カードを攻撃・奪取します。以下の手順で進めます。

① 攻撃されたプレイヤーは泊地を防御するか、放棄するかを選択します。放棄を選択した場合、泊地の守備隊は手札に戻ります。攻撃側プレイヤーの艦隊に陸戦隊カードが配備されている場合、(1) **無血占領**の処理に準じます。

陸戦隊カードがない場合、その泊地は占領から「**開放**」されて**中立の場**に移ります。

② 攻撃されたプレイヤーの艦隊が「**出航**」している場合、艦隊戦による迎撃を行うことができます。(「8. **艦隊戦**」で詳述)

③ 艦隊戦後、上陸戦に移行します。(「9. **上陸戦**」で詳述)

(3) **艦隊戦**: 「**出航**」状態にある他プレイヤーの艦隊を攻撃します。「**寄港**」状態にある他プレイヤーの艦隊は攻撃できません。(「8. **艦隊戦**」で詳述)

(4) **偵察航行**: 「**寄港**」状態にある他プレイヤーの伏せられた艦隊カードのうち、任意の1枚を表にします。「**出航**」状態にある他プレイヤーの艦隊カードは表にできません。

(5) **帰港**: 状態カードを「**出航**」から「**寄港**」に変更

します。「**出航**」中、表にされた艦隊カードは**全て伏せられた状態に戻ります**。帰港以外に、表になった艦隊カードを伏せる方法はありません。

8. **艦隊戦**: 以下の手順で進行します。

(1) **開戦か逃亡の選択**: 攻撃されたプレイヤーの艦隊は逃亡を選択できます。逃亡した艦隊の状態カードは「**寄港**」となります。

(2) **会敵**: 開戦を選択した場合、双方のプレイヤーは**伏せられた艦隊カードを全て表にします**。

(3) **先攻・後攻の決定**: 両艦隊の“**索敵**”の合計値を比較します。合計値が多い方が先攻となります。合計値が等しい場合、攻撃したプレイヤーの先攻となります。

(4) **攻撃**: 攻撃目標の艦隊カードを宣言し、先攻艦隊の“**攻撃**”の合計値が、後攻艦隊カードの“**耐久**”を上回った場合、そのカードは沈没し捨て札となります。“**攻撃**”の合計値と“**耐久**”が等しい場合、そのカードは沈没しません。**攻撃は1度に1枚まで**です。その後、後攻艦隊が同様に攻撃を行います。

(5) **3 ラウンド制**: 一回の艦隊戦は3ラウンドからなります。(3)~(4)の手順を3回行った時点で戦闘は終了します。どちらかの艦隊カードが全て沈没した場合も終了となります。

※艦隊に、陸戦隊カードしか残らなかった場合も終了となり、陸戦隊カードも捨て札となります。

(6) **終了処理**: 泊地攻撃での迎撃戦の場合、戦闘終了後、攻撃側プレイヤーは「**上陸戦**」への移行か(「9. **上陸戦**」で詳述)、戦闘の中止かを選択できます。両艦隊とも状態カードは「**出航**」のままです。

9. 上陸戦:以下の手順で進行します。

(1)艦影確認:攻撃側艦隊の伏せられた艦隊カードを全て表にします。

(2)艦砲射撃:攻撃側艦隊の“攻撃”の合計値と守備隊(陸戦隊カード)の“耐久”を比較します。守備隊(陸戦隊カード)が2枚の場合、攻撃側が比較対象を選びます。“攻撃”の合計値が“耐久”を上回った場合、守備隊(陸戦隊カード)は捨て札となります。“攻撃”の合計値と“耐久”が等しい場合、守備隊(陸戦隊カード)は生き残ります。

(3)上陸判定:艦砲射撃後、泊地カードに守備隊がなくなった場合、攻撃側の艦隊に配備された陸戦隊カードが泊地カードを占領し、占領した泊地カードの上に陸戦隊カードを置いた状態で泊地カードを攻撃したプレイヤーの場に移します。攻撃側の艦隊に陸戦隊カードがない場合、泊地カードは中立の場に移ります。守備隊カードが残っている場合、上陸戦は失敗

となります。いずれの場合も、攻撃側艦隊の状態カードは「出航」のままです。

10. 属性と特殊効果

(1)属性:艦隊カードの“属性”により、“攻撃”が加算されない組み合わせがあります。詳細は下表のとおりです。

(2)特殊効果:艦隊カードには特殊効果を持つ艦があります。詳細は下表のとおりです。

11. 奥付

システム & カードデザイン:Gリング

艦艇イラスト提供元:いやぼぼ - Hi-HO 様

http://www.sam-hi-ho.net.jp/t_fukuda/moto_i/sozai/irasuto/index.htm

製作:メンゲ連ハウニ部

印刷:(株)萬印堂

問合せ:@mengere9 または mengere9@gmail.com

発行:平成 29 年 12 月 2 日

艦艇カードの「属性」一覧



艦砲射撃:潜水艦を除く艦艇カード、陸戦隊カードへの攻撃に有効



航空攻撃:潜水艦を除く艦艇カード、陸戦隊カードへの攻撃に有効



魚雷攻撃:潜水艦を除く艦艇カードへの攻撃に有効



爆雷攻撃:潜水艦への攻撃にのみ有効



上陸攻撃:陸戦隊カードへの攻撃にのみ有効



艦隊に配備された陸戦隊カードは、「艦隊戦」での攻撃対象とはならない



この効果を持つ艦隊カードへの攻撃時、攻撃側の航空攻撃は全て無効化される



この効果を持つ艦隊カードへの攻撃時、爆雷攻撃を除く全ての攻撃は全て無効化される