

1. はじめに.....	1
2. セットの備品確認.....	1
3. カードの説明.....	2
3-1 要塞カード.....	2
3-2 要塞特殊兵器カード.....	3
4. 「要塞決戦」ゲーム手順.....	3
4-1 自軍ターンでの行動手順.....	3
5. セットアップ.....	4
5-1 前列と後列.....	4
5-2 第3列.....	4
6. 要塞移動フェイズとその解決.....	5
7. 特殊攻撃フェイズとその解決.....	5
8. 艦載機フェイズとその解決.....	6
9. 艦隊攻撃フェイズと解決.....	6
10. 機動要塞と体当たり攻撃.....	6
11. 要塞と白兵戦.....	6
12. 後詰（ごつめ）艦隊.....	7
13. ゲームの終了と勝敗.....	7
14. その他のルール.....	7
14-1 ガイエスブルグ要塞.....	7
14-2 要塞と行動不能.....	7
14-3 小ワープ.....	7
14-4 要塞決戦差し替え用カード.....	7

## 1. はじめに

このたびはフェニックスキャンペーン/グループ乾坤一擲のゲームをお買い上げいただきありがとうございました。このゲームは、SFアニメ等に出てくる宇宙戦艦同士の艦隊戦をテーマとした「SHIPS & TACTICS～艦隊決戦」に、新たに「宇宙要塞」を加えた拡張セットです。

「要塞決戦」は「艦隊決戦」に追加のカードを追加してプレイする拡張キットです。要塞決戦用カードを追加しない場合、「艦隊決戦」としてそのままプレイできるようになっています。

今後発表される追加陣営デッキについても「要塞決戦拡張キット」が随時発表されますが、こちらについても要塞決戦用カードを使用しないならそのまま「艦隊決戦」としてプレイできます。

もし、「SHIPS & TACTICS～艦隊決戦&要塞決戦スターターセット」をお買い上げいただいた場合、最初は「艦隊決戦」のみをプレイされる事を推奨します。

## 2. セットの備品確認

要塞決戦スターターセットには以下の物が含まれています。もし含まれていない物があれば巻末の連絡先までご一報ください。不足分を送付いたします。

- 要塞カード・・・「地球連邦軍」「ジオン公国軍」「地球防衛軍」「銀河帝国軍」それぞれ1枚、計4枚
- 追加艦艇カード・・・「地球連邦軍」「ジオン公国軍」「地球防衛軍」「銀河帝国軍」それぞれ2枚、計8枚
- 追加アクションカード・・・「地球連邦軍」「ジオン公国軍」「地球防衛軍」「銀河帝国軍」それぞれ5枚、計40枚
- 差し替え用アクションカード・・・「地球防衛軍」1枚、計1枚
- 要塞決戦手順シート・・・小型4枚、
- ルールブック・・・1部（本誌）

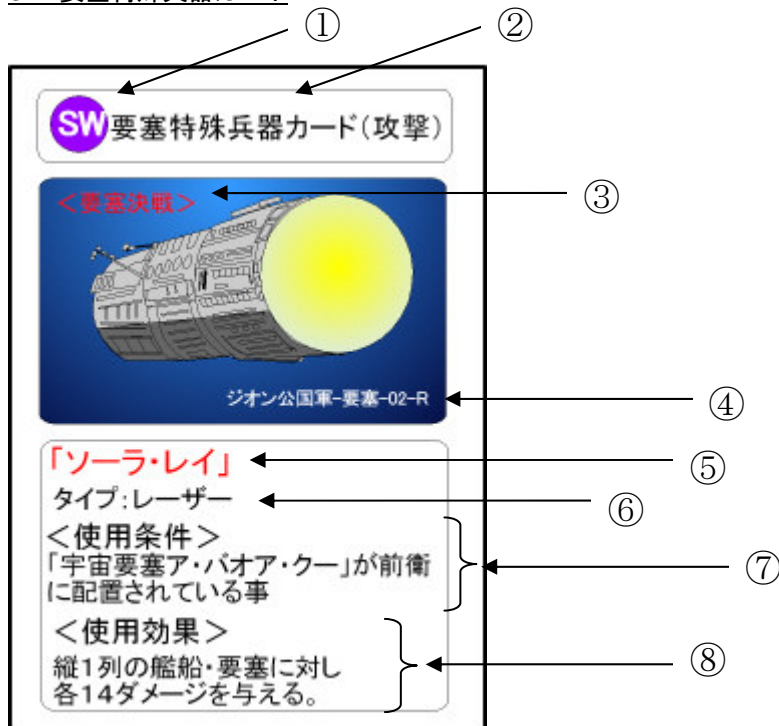
### 3. カードの説明

#### 3-1 要塞カード



- ①兵器アイコン：紫マルは要塞関連カードを表しています。
- ②カード種別：このカードが何のジャンルの何のカードかを表します。「機動要塞」の場合ここに「機動要塞」と明記されています。
- ③要塞決戦ロゴ：このカードが「要塞決戦」専用カードである事を表しています。
- ④要塞名：その要塞の名前を表します。
- ⑤耐久力・VP：その艦を撃沈した時に得られる勝利ポイント（VP）を表します。
- ⑥搭載兵器欄：その艦が使用可能な兵器が何かを表しています。
- (搭載兵器欄の見方)
- 兵器アイコン：赤マルが攻撃カード、青マルが防御カード、紫マルが要塞関連カードを表しています。マルの中の英字は兵器略称です。
  - 攻撃カードタイプ：攻撃カードの名称(特殊兵器・主砲・ミサイル・艦載機)とタイプを表しています。
  - 艦載機搭載可能サイズ・使用可能枚数：艦載機欄の／左側が艦載機カードの搭載可能レベル（L・M・S）を表します。搭載可能レベルを超える艦載機カードはその艦では運用できません。／の右側はその艦から使用可能な艦載機カードの枚数を表しています。
  - 防御カード使用可能レベル；防御カード欄の使用可能レベル（S、A～C。Sが最上位）を表しています。尚、電子戦カードはスターターセットのデッキには収録されていません。
- ⑦特別装備欄：使用可能な特殊兵器カードの種類と特殊兵器カードを使用せずに使える特殊効果についての説明が表記されています。

### 3-2 要塞特殊兵器カード



- ①兵器アイコン: 赤マルが攻撃カード、青マルが防御カードを表しています。紫マルが要塞関連カードを表しています。マルの中の英字は兵器略称です。
- ②カード種別: このカードが何のジャンルの何のカードかを表します。
- ③要塞決戦ロゴ: このカードが「要塞決戦」専用カードである事を表しています。
- ④レアリティ表示: 左から「陣営」-「通し番号」-「レアリティ」となっています。今後実装予定の「デッキ構築」ルールの為の値です。現時点の基本ルールでは使用しません。
- ⑤兵器名称: この兵器の名称を表しています。
- ⑥兵器タイプ: 攻撃兵器のタイプを表します。タイプにより効果が変わる防御兵器等があります。
- ⑦使用条件: このカードの使用条件を表します。
- ⑧使用効果: このカードが与えるダメージ・効果を表しています。

## 4. 「要塞決戦」ゲーム手順

ゲーム手順は、各プレイヤーが「手番」毎に攻撃を行い、解決していきます。自分の「手番」の事を「自軍ターン」と呼びます。また他プレイヤーの手番を「他プレイヤーターン」と呼びます。

### 4-1 自軍ターンでの行動手順

※赤字部分が要塞決戦追加部分です。

#### 1. ドローフェイズ

アクションカードを山札から1枚ドローします。もし、すべての手札が防御カードのみとなった場合、手札を全員に公開した後、もう一枚ドローできます。

#### 2. 要塞移動フェイズ

要塞の前面または後面にいる艦隊を移動させることで要塞の位置を第3列・後列・前列に移動させます。移動させた艦隊はタップされます。

#### 3. 特殊兵器攻撃フェイズ

手札の「特殊兵器カード(攻撃)」を使用して任意の敵艦隊を攻撃できます。攻撃効果と・防御方法は各「特殊兵器カード(攻撃)」を参照してください。

#### 4. 艦載機攻撃フェイズ

手札の艦載機カードを使用して、任意の敵艦隊の艦船カード1枚に対して攻撃を行えます。

艦載機を発進させた艦船カードは全てタップします。

#### 5. 艦隊攻撃フェイズ

手札の攻撃カード（艦砲）及び攻撃カード（ミサイル）を使用して、任意の艦隊の艦船カード1枚を攻撃できます。

#### 6. 接舷攻撃宣言・白兵戦フェイズ

接舷戦闘を行う操船力を持つキャラを乗せた艦船カード1枚を宣言し、艦隊の前に出します。接舷戦闘を仕掛ける艦は受けるダメージは+1ずつされます。前のこのフェイズに接舷戦闘を宣言し生き残った艦は接舷戦闘を仕掛ける事が可能。衝突判定ダメージ（仕掛ける側の残り耐久力の1/3 [端数切り上げ]）後、白兵戦を実施します。

**機動要塞による体当たり攻撃を解決します。要塞に対しても接舷白兵戦を仕掛ける事ができます。**

#### 7. 特殊行動フェイズ

A～Cの行動を任意に複数選択して実行できます。

A. この手番で攻撃に加わらなかった艦船カードを前列←→後列間、**後列←→第3列**で変更することができます。

B. 手札から不要なカードを捨て(最大3枚)、その枚数分山札から補充します[この行動は1回のみ選択可能]。

C. 艦船カードに配置しているまたは艦載機攻撃フェイズにて回収可能な艦載機Pを手札に戻すことができます。

#### 8. 手札調整・アンタップフェイズ

手番プレイヤー及びこの手番中にカードを使用したプレイヤーは手札を6枚になるように調整します(6枚より多ければその枚数分捨て札にし、少なければ6枚になるまで山札 から補充します)。

手番プレイヤーはすべての艦船カードをアンタップします。

### 5. セットアップ

●まず各プレイヤーの担当陣営を決定します。

●各プレイヤーはそれぞれ自軍の艦艇カードを下記の指示に従って場に配置します。

●艦船カードの任意の10枚を前列及び後列（5列×2枚）に表向きにアンタップ状態で配置します。

●要塞カードを艦隊中央の「第3列」に残りの艦船カード2枚を要塞カードの両隣に配置します。

●次に全員が自分の山札からアクションカードを7枚引きます。もし配られたカードに1枚も攻撃カードがない場合、アクションカードを1度だけ引き直す事ができます。

●最近「宇宙要塞を見た人」またはランダムに最初の手番プレイヤーを決め、以後時計周りに手番プレイヤーを変更しアクションを実行していきます。

#### 5-1 前列と後列

●前列と後列の違いは、主砲による攻撃を実施する艦及び目標とする艦がともに前列にいないといけないという点にあります。ミサイル及び艦載機による攻撃は前列・後列どちらでも可能で、目標もどちらからでも選べます。

●もし戦闘の結果、前列の艦船カードが、後列の艦船カードより少なくなってしまった場合、プレイヤーは即座に任意の後列の艦船カードを前列に再配置しなければなりません。

●もし任意の艦を「接舷宣言」した場合、その艦を艦隊の前列より前に配置してください。

●「縦一列」にダメージが適用される特殊兵器の効果は要塞の後面に配置されている艦船には効果が及びません。

仮に要塞を破壊するダメージの攻撃でも要塞が破壊されるのみとなります。

(例：前列に「ガイェスブルグ要塞」が配置され、後列に標準型戦艦が配置されていた時に「ソーラ・レイ」の攻撃を受けた場合、「ガイェスブルグ要塞」のみ14ダメージを受けます)

#### 5-2 第3列

●「要塞決戦」では前列・後列に加え「第3列」が加わります。

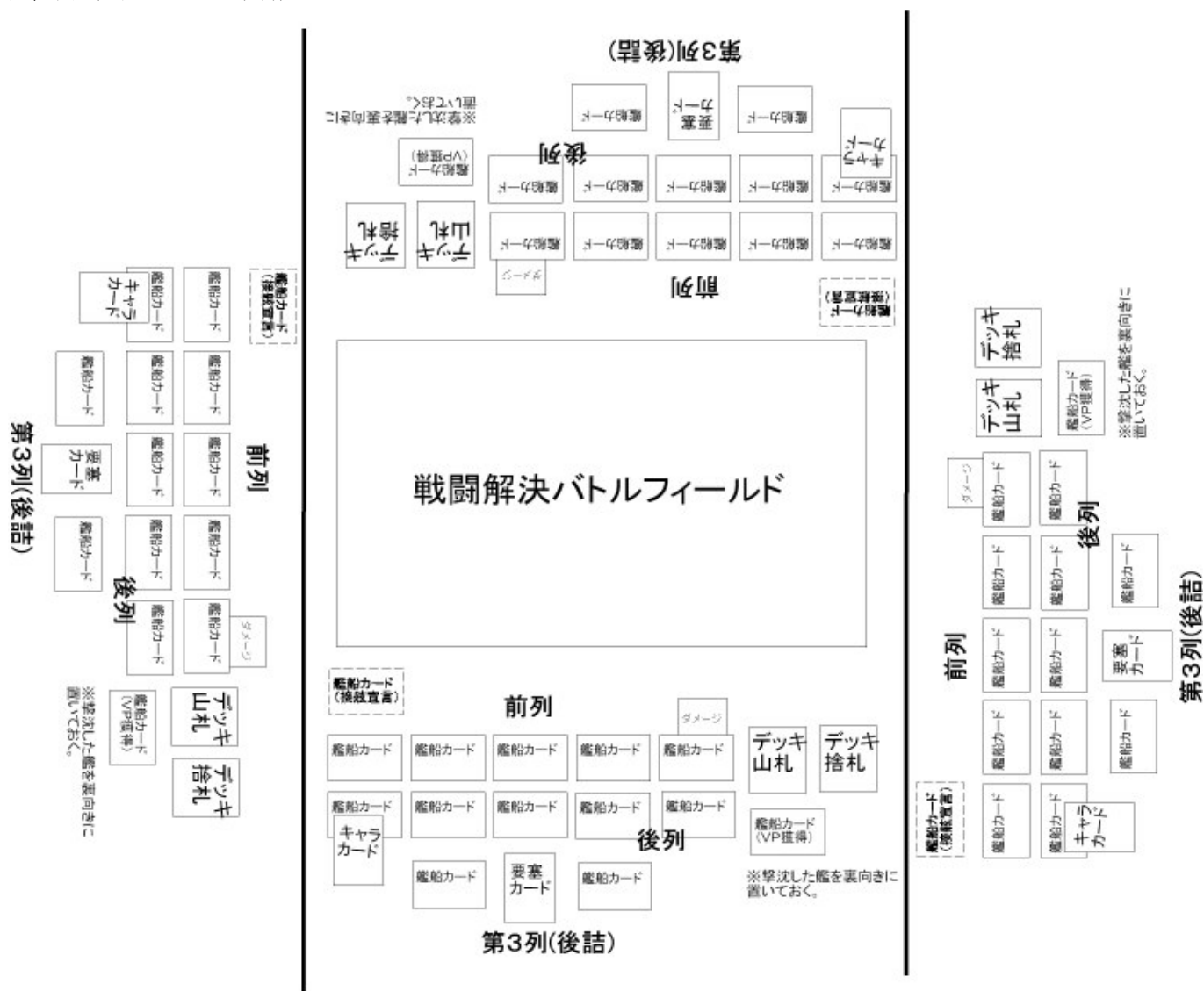
●第3列には「要塞」と2枚の艦船カードをセットアップで配置します。

●第3列にいる要塞及び艦船は自ら攻撃をできず、攻撃を受けることはありません。

●但し例外として「特殊兵器カード」「要塞特殊兵器カード」「要塞攻略特殊兵器カード」「要塞体当たり」にて要塞が攻撃された場合は攻撃を受けなければなりません。

●もし艦隊の総枚数が6枚未満となった場合、要塞は第3列に配置することができなくなり、後列または前列に戦闘後再配置をする必要があります。

## 配置例（4人プレイの場合）



## 6. 要塞移動フェイズとその解決

- 「要塞決戦」では新たに「要塞移動フェイズ」が設けられています。
- ゲームセッアップ時は「第3列」に配置されている要塞ですが、このフェイズにて要塞前面にいる艦隊を要塞の後方に移動させる事で要塞の位置を「前列」または「後列」に移動させる事ができます。
- 逆に要塞特殊兵器を使用して要塞を後方に退避させたい場合、要塞の後方にある艦隊を要塞の前に移動させる事で要塞の位置を「後列」または「第3列」に移動させる事が出来ます。
- 移動させた艦船はタップします。
- このフェイズで移動させる事ができるのは要塞とその前面または後面にいる艦隊のみです。要塞の横にある艦隊を要塞の前面・後方に移動させるには特殊行動フェイズか戦闘後再配置の時となります。

## 7. 特殊攻撃フェイズとその解決

- 「要塞決戦」では要塞固有の兵器である「要塞特殊兵器カード」及び要塞攻略用の特殊兵器である「要塞攻略特殊兵器カード」を特殊攻撃フェイズにて使用可能です。
- 「要塞特殊兵器カード」「要塞攻略特殊兵器カード」については通常の特攻兵器カードと同様に判定処理を行ってください。
- 特殊兵器フェイズで使用できるのは原則として「特殊兵器カード(攻撃)」「要塞特殊兵器カード」「要塞攻略特殊兵器カード」の中から1枚のカードだけです。

## 8. 艦載機フェイズとその解決

- 各要塞は艦載機の運用能力を持っていて、他の艦船カードと同様に艦載機を運用できます。
- 第3列にいる艦隊及び要塞は艦載機攻撃の対象目標外となります。
- 要塞は艦載機による攻撃を受けた場合、回避カードを使用できません。対空カードで対処してください。
- 要塞は艦載機を運用してもタップしません。

## 9. 艦隊攻撃フェイズと解決

- 各要塞は他の艦船カードと同様に主砲やミサイルを使用して艦隊を攻撃できます。
- 要塞は艦載機による攻撃を受けた場合、回避カードを使用できません。従って主砲カードの攻撃は防御不可です。
- 要塞は艦隊戦を行ってもタップしません。

## 10. 機動要塞と体当たり攻撃

- 要塞の中には「機動要塞」と記載された要塞があります。
- 機動要塞は自ら移動し、その質量を以って敵要塞に対し「体当たり攻撃」を行う事ができます。
- 「体当たり攻撃」を行う場合、必ず要塞に操船力を持つキャラが配置されていなければなりません。
- 「接舷宣言・白兵戦フェイズ」にて、機動要塞は「前進」することを宣言し、前列の前に置き「前進宣言」している要塞だとわかるようにしてください。
- 前進宣言した機動要塞は接舷宣言した艦船カードと同様に「被ダメージ+1」「前進中は一切の攻撃不可」となります。
- 次の自分の手番の「接舷宣言・白兵戦フェイズ」にて宣言した要塞が健在なら、任意のプレイヤーの任意の要塞に対し「体当たり攻撃」を行います。操船力による接舷判定は行わず、必ず「命中」します。
- 体当たりする要塞の残り耐久力分のダメージを目標の要塞に与えます。体当たりする要塞は残り耐久力分のダメージの半分（端数切り上げ）を受けます。もし体当たりした要塞が破壊された場合、誰のVPにもなりません。
- 体当たり攻撃が終了した場合、仕掛けた側は以下の選択のどちらかを選択します。
  - a. 体当たりした要塞を自軍エリアに退避させます。条件を満たせば第3列（艦隊に6枚以上健在なら）、後列・前列のいずれかに再配置します。艦の場合と同様「戦闘後再配置」ルールに準じます。
  - b. 要塞をこの場所に留め、敵要塞に白兵戦を仕掛けます。2ターン連続で乗り込んだ要塞が健在ならその要塞を占領（＝拿捕）となります。ただちに目標要塞を除去しVPを獲得します。その後aと同様に要塞を退避させます。
- もし体当たり攻撃を受けた要塞が「第3列」に配置されていて体当たり後に白兵戦となった時、その要塞に攻撃できるのは攻撃を受けた陣営のみとなります。この場合前列扱いで攻撃できます。
- 尚、攻撃を受けた要塞が白兵戦になった場合、そのプレイヤーの要塞移動フェイズにて攻撃を受けている要塞の位置を移動させる事で、攻撃を仕掛けている要塞を他陣営からも攻撃可能とすることができます。

（例：4人プレイで「ガイェスブルグ要塞」が「宇宙要塞ア・バオア・クー」に体当たり攻撃を行った。「宇宙要塞ア・バオア・クー」は第3列に配置されていた。「宇宙要塞ア・バオア・クー」は体当たり攻撃で破壊できなかつた為、「ガイェスブルグ要塞」は白兵戦を選択した。ジオン軍プレイヤーは要塞移動フェイズで要塞の前面にいた艦隊の内、後列に配置していた「グワジン級戦艦」を「宇宙要塞ア・バオア・クー」の後ろに移動させた。これにより「宇宙要塞ア・バオア・クー」は「後列」に配置された為、白兵戦中の「ガイェスブルグ要塞」も後列に配置された事となり、他プレイヤー（地球連邦軍・地球防衛軍）も「ガイェスブルグ要塞」を「後列」として攻撃可能となった）

## 11. 要塞と白兵戦

- 手番プレイヤーは艦船により敵要塞に対し接舷白兵戦を仕掛ける事が出来ます。但し目標の要塞が「前列」または「後列」に配置されている物のみ対象です。
- 接舷白兵戦の方法は艦船によるものと基本的に同じです。
- 但し白兵戦は発生せず、乗り込んだ側の艦船が2ターン健在なら自動的に乗り込んだ側の艦船により要塞は占領（＝拿捕）されます。要塞を除去しVPを獲得します。

- 第3勢力が同じ要塞に乗り込んだ場合、先に乗り込んだ艦船が撃沈すると占領権利がその第3勢力に移ります。つまり最終的に乗り込んだ艦船が2ターン健在となった陣営がその要塞を「占領」します。
- 上記の「機動要塞による体当たり」後に発生する白兵戦も「要塞占領レース」の対象となります。
- 要塞に対して白兵戦を仕掛けていても他陣営がその要塞を破壊した場合はそちらの方が優先となります。

## 12. 後詰（ごづめ）艦隊

- セットアップ時、2枚の艦船カードを第3列に配置します。これを「後詰艦隊」と呼びます。
- 後詰艦隊はゲーム中攻撃をすることができず攻撃を受けることもありません。
- 特殊行動フェイズの「隊列変更」にてアンタップ状態の後列の艦船と後詰艦隊とを交換することができます。
- 戦闘により艦船カードが1枚失われると後詰艦隊の内の1枚を戦闘後再配置にて後列に配置します。
- 艦船カードが2枚失われると残りの後詰艦隊も戦闘後再配置にて後列に配置され、後詰艦隊は消滅します。
- 以後要塞移動の際、要塞の前面にいる艦隊を退避させる場合を除き第3列に艦船カードを配置することは禁止となります。

## 13. ゲームの終了と勝敗

- ゲームのサドンデス終了条件が「要塞+艦隊が全滅した時、サドンデスでゲーム終了」という条件に変更になった以外、終了条件に変わりはありません。
- ゲームの勝敗方法で「要塞によるVP獲得」が追加された以外勝敗方法は変わりはありません。

## 14. その他のルール

### 14-1 ガイエスブルグ要塞

- 銀河帝国の「ガイェスブルグ要塞」は要塞決戦スターターセット唯一の「機動要塞」です。
- 「ガイェスブルグ要塞」は本体以外に「核パルスエンジン」に耐久力を持っています（耐久力20）
- 「核パルスエンジン」を破壊してもVPは獲得できず、本体耐久力は無傷ですが、「ガイェスブルグ要塞」が「前進中」に核パルスエンジンが破壊されると要塞移動ができなくなり「前進中」のままとなります。
- 「ガイェスブルグ要塞」が「白兵戦中」の場合に核パルスエンジンが破壊されると白兵戦終了により敵要塞を占領しても「ガイェスブルグ要塞」はそのまま敵要塞のいた位置に留まります。
- 「ガイェスブルグ要塞」が自軍に配置されている場合も核パルスエンジンが破壊されると「体当たり攻撃」ができなくなります。但し他要塞と同様要塞の前面後面の艦隊による「要塞移動」は可能です。

### 14-2 要塞と行動不能

- 要塞は基本的にタップしない為、「特殊攻撃」「艦載機戦」「艦隊戦」と連続して攻撃カードを使用することができます。
- 但し、要塞の特殊効果（カッシーニの隙間）や特殊兵器の効果等で「行動不能」となる場合、そのカードの指示に従ってタップします。

### 14-3 小ワープ

- このカードを使用した場合、一旦戦線離脱後そのまま自軍艦隊に復帰するか任意の敵艦または要塞に「接触白兵戦」を挑むことができます。
- 「接触白兵戦」を挑んだ場合、必ず接触判定に「成功」となります。
- 小ワープ使用后、戦闘後再配置のルールに従い、艦隊の再配置を実施します。
- 小ワープ後の「節減白兵戦」終了後、戦闘後再配置のルールに従い、艦隊の再配置を実施します。

### 14-4 要塞決戦差し替え用カード

- <要塞決戦差し替え用>とロゴが入ったカードが要塞決戦差し替え用カードです。
- このカードは艦隊決戦に同梱されている同じ通し番号が振られているカードを要塞決戦適用時のみ差し替えるカードです。艦隊決戦のみプレイされる場合は元のカードをそのまま使用してください。

<SHIPS & TACTICS ～要塞決戦～ 開発スタッフ>

ゲームデザイン&ゲームイラスト：平景虎・鷹網准輝

テストプレイ：ITAK02・たあら、トロイホースコンベンションのテストプレイに参加していただいた皆様

製作：フェニックスキャンペーン／グループ乾坤一擲

2016年8月13日 初版発行 2020年3月8日 第2版発行

E-MAIL: oneman@yk.netlaputa.ne.jp

関連ブログ：<http://kagetora.seesaa.net/> (平景虎の徒然デザイン日記)

フェニックスキャンペーンHP：<http://www.netlaputa.ne.jp/~oneman/index.html>

グループ乾坤一擲HP：<http://kenconnitteki.web.fc2.com/>