

## SHIPS & TACTICS ～艦隊決戦～ ゲーム手順

### 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. 特殊兵器攻撃フェイズ

手札の特殊兵器カードを使用して任意の敵艦隊を攻撃します。攻撃を行った艦船カードはタップしません。

### 3. 艦載機攻撃フェイズ

手札の艦載機カードを使っ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。攻撃されたプレイヤーは「リアクションドロー1枚」を選択可。

### 4. 艦隊攻撃フェイズ

手札の主砲またはミサイルカードを使って、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。攻撃を行った艦船カードは全てタップします。攻撃されたプレイヤーは「リアクションドロー1枚」を選択できます(但し、リアクションドローは1プレイヤーターンには1回のみ)。

### 5. 接舷宣言・白兵戦フェイズ

接舷戦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を宣言し生き残った艦は接舷戦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。

### 6. 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衛・後衛間で変更することができます。「突撃陣形」への変更を行えます。

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。[1回のみ選択可能]

C. 場に出ているキャラクターカードを手札に戻せます。

### 7. 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7枚になるように調整します(7枚より多ければその枚数分捨て札にし、少なければ7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。

※キャラクターカードは自軍ターン1～5の間に艦船カードに配置可能です。