

艦艇紹介

1. 戦艦大和・・・**砲6／航2／雷0／耐8／勝8**
軍艦を知らなくても、大和の名前は知っているという人は多い。戦艦大和を題材とした映画や小説等も数多く、現在では説明不要な程に有名な、帝国海軍最大最強の戦艦。

2. 戦艦長門・・・**砲5／航1／雷0／耐7／勝7**
建造当時はビッグ7の一艦に教えられた世界最高峰の戦艦。大和が軍事機密だったため、戦時中も日本を代表する軍艦として君臨し続けた。終戦時に航行可能な状態で残っていた唯一の戦艦でもある。

3. 航空戦艦日向・・・**砲4／航4／雷0／耐6／勝6**
二度の砲塔爆発、一度の弾薬庫火災という大事故を起こしながらも生き延び、航空戦艦に改装された。危機的狀況から生き残ったエピソードが多く、悪運の強さには定評がある。

4. 正規空母赤城・・・**砲2／航8／雷0／耐6／勝8**
建造当初は巡洋戦艦として建造されたが、改装を繰り返して正規空母となった。第一航空戦隊の旗艦として、戦争序盤の快進撃を支えた。大艦巨砲主義を過去へ追いやった立役者。

5. 正規空母瑞鶴・・・**砲0／航8／雷0／耐6／勝8**
真珠湾攻撃に始まりレイテ沖海戦に終わるまで、最初から最後まで空母機動部隊を支え続けた。マリアナ沖海戦まで一発も被弾しなかったため、幸運艦として定評がある。

6. 軽空母隼鷹・・・**砲0／航6／雷0／耐5／勝7**
貨客船として建造中だったが、開戦に伴い空母へと改装された。速力などに難があり、新鋭機を運用するのは困難だったが航空機搭載量は多く、貴重な航空戦力として運用された。

7. 戦艦金剛・・・**砲4／航2／雷0／耐5／勝6**
日英同盟中、英国のヴィッカーズ社によって建造された巡洋戦艦。金剛に用いられた建造技術は、日本の建造技術を一気に引き上げた。その後、大改装を経て近代化に成功。戦時中は30ノット以上の速力を生かし、各地を転戦。他の戦艦が時代遅れとなって行く中で、多くの武勲を挙げた。

8. 重巡洋艦高雄・・・**砲3／航1／雷5／耐4／勝4**
当時の重巡洋艦は、その高速性からか精悍なイメージがあり、戦艦に勝るとも劣らない程の人気があった。中でも高雄は、大きくて美しい艦橋が有名で、重巡洋艦の中でも特に人気の高い艦であった。終戦まで生き残った数少ない艦でもある。

9. 重巡洋艦利根・・・**砲3／航2／雷4／耐4／勝4**
主砲を艦首に集中配備した設計により、後部の空いた場所に多数の偵察機を配備することができた。そのため偵察能力が高く、艦隊の目として多くの作戦に参加、活躍をした。

10. 重雷装艦北上・・・**砲1／航0／雷7／耐3／勝3**
建造当時は軽巡洋艦だったが、水雷戦を想定して40発もの魚雷を搭載した重雷装艦に改装された。この40発という数量は、通常の軽巡洋艦の約3倍という圧倒的な数量。もっとも、想定された水雷戦自体が、航空機時代の到来によって、過去の遺物となっていたのだが・・・。

11. 軽巡洋艦神通・・・**砲2／航0／雷4／耐3／勝3**
帝国海軍有数の武勲艦として有名。コロンバンガラ島沖海戦では、自身の位置を知らせることを恐れず探照灯で敵艦を照らし、自身の轟沈と引き換えに戦いを勝利に導いた。

12. 軽巡洋艦夕張・・・**砲2／航1／雷2／耐2／勝2**
3000t級の艦に、5500t級巡洋艦と同等の装備を搭載することを試みた、実験要素の強い艦。かなり無理の多い設計ではあったものの、艦の大きさに比しての能力は非常に高く、その能力は世界中を驚かせた。

13. 駆逐艦島風・・・**砲1／航0／雷5／耐2／勝2**
艦隊型駆逐艦の最高峰を目指して建造された、速力と魚雷装備が優れた大型駆逐艦。ただし艦隊決戦自体が時代遅れとなった上、量産にも向かない設計だったため、同型艦の建造は中止され、島風型は島風一隻のみとなった。

14. 駆逐艦雪風・・・**砲1／航1／雷4／耐1／勝1**
「奇跡の駆逐艦」の異名を持つほど、幸運なエピソードには事欠かない。数々の戦闘を潜り抜けて終戦まで生き残り、戦後は中華民国（台湾）に引き渡された。そして、丹陽と名を変えて中華民国海軍旗艦としても活躍をした。

15. 駆逐艦夕立・・・**砲1／航0／雷3／耐1／勝1**
綾波同様、第三次ソロモン海戦での活躍が有名。第一夜戦時に単艦で敵艦隊に突入し、敵軍を大きく混乱させる活躍をした。ただし、夕立の突入などによって戦場が混乱していたため、夕立自身の戦果については今なお不詳な部分も多い。

16. 駆逐艦綾波・・・**砲1／航0／雷2／耐1／勝1**
夕立同様、第三次ソロモン海戦での活躍が有名。第二夜戦時に単艦で敵艦隊に突入、圧倒的に不利な状況下で自身の撃沈と引き換えに、敵駆逐艦2隻撃沈1隻大破、敵戦艦1隻損傷と、駆逐艦単艦としては異例の大戦果を挙げた。

奥付

制作・発行・おまけペーパー作成

エヌ氏

カードデザイン・発行代行

植民地戦争+α 千夜一葉

連絡先

http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~usa_neko/
※「植民地戦争+α」で検索してください

chiyakazuha@mail.goo.ne.jp

※スパム対策のため、題目に「かる艦」と入れてください。

※万一、乱丁落丁のある場合は、送料当方負担でお取り替えいたしますので、メールにてご連絡をください。

カード・説明書印刷

萬印堂様

http://www.mnd.co.jp/

この作品はフィクションであり、実在の艦艇・団体・事件・歴史等には一切関係ありません。

かる艦。

かる〜く遊べる艦隊戦ゲームを作ってみた。

おまけペーパー

オプションルール

- **大海戦ルール（再掲）**
プレイ時間：増、難易度：増、人数：1〜4

局地戦を数度繰り返して、大海戦の勝敗を決する、というイメージのルールです。大海戦ルールでは、1回のゲームごとに、勝敗判定時の点差の2乗の大海戦ポイントを勝者が得ます。(例:8点差→8×8=64ポイント)合計ポイントが100以上開いた時点で、大海戦ポイントの多い陣営が最終的な勝者となります。

上級者ルールや1人用超上級ルールとの相性はよく、併用可能です。提督ルールとの併用は可能ですが、運の要素が強くなりすぎるため注意してください。

余談ですが、大海戦ルールは100点差で終了と区切らず、延々チップなどを取り合う遊び方も可能なルールとなっています。ただしリアルマネーを取り合うのは違法行為なので、絶対にしないで下さい。

- **上級者ルール（再掲）**
プレイ時間：ー、難易度：ー、人数：1〜4

ゲームに慣れている上級者プレイヤーが、1人プレイの時や初心者プレイヤーが相手の時に、相手陣営をより有利にするハンデルルールです。上級者ルールでは、追加艦取得が3巡終わったあとで、ハンデを受ける側の陣営が山札の一番上にある艦艇カードを裏の状態相手に見えないように得ることができます。ハンデを受ける側が、カードを得ることで逆に不利になるなどの理由で、あえて艦艇カードを得ないことも可能です。

大海戦ルールや1人用超上級ルールとの相性はよく、併用可能です。提督ルールとの併用は、上級者ルールでカードを受け取る側が必ず後手になってしまうため相性が悪く、お勧めできません。

補足ですが、通常の1人プレイの場合は、お互いに配られるカードの合計枚数が13枚と奇数になるため、両陣営のカード枚数が同数になることはなく、カード枚数でどちらが先手になるかが確定してしまいます。この上級者ルールを使うことで、カード枚数が偶数となり、両陣営のカード枚数が同数になる可能性が出てくるため、どちらが先手になるか読みにくくなります。このため、特に1人プレイ時にこのルールを採用すると、よりスリリングな展開になります。

- **1人用超上級ルール**
プレイ時間：増、難易度：増、人数：1

1人プレイに慣れている上級者プレイヤーが、相手をより強力にする、真の上級者ルールです。1人用超上級者ルールでは、相手陣営の戦術カードがランダムではなく計算によって決定されます。決定方法は、陣形配置の終了後、相手の艦艇カードが全て表になった時点で、相手陣営の艦艇の合計砲撃力と、合計航空力と、合計雷撃力を比較して行います。この3つのうち最も高い数値の攻撃方法が選択されます。最も高い数値が複数ある場合は、転進が選択されます。

このルールは、他の全てのオプションルールと併用可能です。

補足ですが、このルールを採用すると相手陣営が自滅するような戦術を選択しなくなるため、難易度が大幅に上がります。

- **提督ルール**
プレイ時間：減、難易度：ー、人数：1〜2

プレイヤーが陣営司令部ではなく提督となって、用意された艦艇を用いて戦う、というイメージのルールです。提督ルールでは、政治フェイズを行わずに、お互いに6枚ずつの艦艇カードを裏の状態で配ってから、即座に戦術フェイズに移行します。

1人用超上級ルールとの相性はよく、併用可能です。大海戦ルールとの併用は可能ですが、運の要素が強くなりすぎるため注意してください。上級者ルールとの併用は、上級者ルールでカードを受け取る側が必ず後手になってしまうため相性が悪く、お勧めできません。

補足ですが、このルールを採用するとお互いの艦艇が運だけで決まるため戦略性は低下しますが、プレイ時間を大幅に減らすことができます。また、お互いの合計勝利点がわからない状態で戦うため、お互いの艦艇カードを表にするまでどちらが先手になるかわからず、よりスリリングな展開になります。

艦艇カードの数値について

ぶっちゃけると、言い訳コーナーです（滝汗）艦艇カードの能力については、おそらくどのような数値にしても、全員が納得できる数値にはできないとは思っていますが、こちらで把握している問題点もいくつかあります。最も大きな問題点は、耐久力の問題です。耐久力は、排水量を基準にしているのですが、排水量は武装と装甲の合計重量のため、重武装のため耐久が増えている艦もあります。また16隻の合計砲撃力と合計航空力と合計雷撃力を同じ数値(36)に揃えるために、ゲームバランスを優先した能力値設定になっています。上記の理由などにより、艦艇の能力値に納得できない人もいるかとは思いますが、そういう少し能力値が怪しい部分も含めて「かる艦。」というゲームを楽しんで頂けたらと考えています。よろしく願います。

リプレイ

～概略～

某月某日。ここに「かる艦。」を手にとって、一人のプレイヤーが立ち上がった。入手したばかりで対戦相手がいないため、まずは1人プレイでゲームに慣れつつも、1人プレイごときで負けるわけにはいかないと、無駄に意気込んでいるメガネである。メガネは、いきなりオプションルールの大海戦ルールと上級者ルールを両方とも採用して、1人プレイでの完勝を目論んだ。そして大海戦の緒戦が幕を開けたのであった。

～初期艦選択～

ゲームは、まず初期艦選択から始まる。場に出る4枚の艦艇カードから、1枚を甲陣営のNPCが得て、次に乙陣営のメガネが2枚を選んで、最後の1枚を甲陣営のNPCが得る、という流れである。2人プレイの場合は、場に置かれる艦艇カードは裏で置かれるが、1人プレイの場合は表で置かれる。

場に出た艦艇カードは、**高雄・夕張・夕立・綾波**の4枚。

そして、NPCが選んだ艦艇カードは、艦艇番号が一番小さい**高雄**である。

(微妙なカードしか残ってないなあ・・・)
カード運の悪さを嘆きつつ、メガネは**夕張**と**夕立**を選択。残った**綾波**をNPCが取って、初期艦選択が終了した。

～追加艦取得～

次は、追加艦取得が3巡続く。この追加艦取得で艦隊決戦の勝敗が決まると言っても過言ではない。すでに戦いは始まっているのだ。

1巡目の艦艇カードは、**金剛・北上・日向**の3枚。

NPCの選択として、艦艇番号が一番小さい**日向**に2枚、他の2艦に1枚ずつ政治カードが置かれた。

(初期艦選択がお互いに似たような艦だったから、まずは様子見。北上か日向が取れば方向性も見えてくるだろう。)
そして**金剛**は捨てて、**北上**と**日向**に3点ずつの政治カードを配置してから、NPCの政治カードを表にした。

×**金剛**：NPCが2点。NPCの艦艇となる。
×**北上**：NPCが3点。メガネも0・3で計3点。同点だが1人用のためNPCの艦艇となる。
○**日向**：NPCが0・1で計1点。メガネが1・2で計3点。メガネの艦艇となる

(北上に3！？厳しい展開だなあ・・・。)
雷撃力の高い**北上**と、砲撃力の高い**金剛**を取られ、はやくも暗雲が立ち込める中、2巡目の追加艦取得がはじまる。

2巡目の艦艇カードは、**長門・瑞鶴・利根**の3枚。

NPCの選択として、艦艇番号が一番小さい**長門**に2枚、他の2艦に1枚ずつ政治カードが置かれた。

(勝利点8の瑞鶴に1枚！？これはチャンス！)

前巡で、航空4の**日向**を入手していたこともあり、方向を航空戦狙いに定め、確実に**瑞鶴**を入手すべく4点を**瑞鶴**に、残りの2点は**長門**に置いても取れる可能性が低いため、**利根**に置いた。そして、NPCの政治カードを表にした。

×**長門**：NPCが2・3で計5点。NPCの艦艇となる。
○**瑞鶴**：NPCが1点。メガネが0・1・3で計4点。メガネの艦艇となる。
○**利根**：NPCが0点。メガネが2点。メガネの艦艇となる。

(よし、今回はうまく行った)
そして、3巡目・最後の追加艦取得が行われる。

3巡目の艦艇カードは、**隼鷹・雪風・神通**の3枚。

そして、NPCの選択として、艦艇番号が一番小さい**隼鷹**に2枚、他の2艦に1枚ずつ政治カードが置かれたが、**隼鷹**の勝利点が**雪風**と**神通**の合計勝利点よりも多いため、艦艇番号が一番大きい**雪風**に置かれた政治カードが**隼鷹**へ移動する。最終的に、**隼鷹**に3枚、**神通**に1枚、**雪風**に0枚となった。

(げっ！隼鷹に3枚置き！しかも神通は航空0！厳しい！)
メガネは航空戦重視で行くため、軽空母の**隼鷹**を狙って勝負に出つつ、航空力1の**雪風**を確実に取りに行く作戦に出る。**雪風**は1点で確実に取ることができるため、残りの5点を全て**隼鷹**に置いた。そして、NPCの政治カードを表にして、最後の追加艦取得の結果が出た。

×**隼鷹**：NPCが0・2・3で計5点。メガネも2・3で計5点。同点だが1人用のためNPCの艦艇となる。
○**雪風**：メガネが0・1で計1点。メガネの艦艇となる。
×**神通**：NPCが1点。NPCの艦艇となる。

(ぐわあ！隼鷹に5点か！！雪風に1点置かずに全部隼鷹に突っ込めばよかった！痛恨のミス！！)
こうして追加艦取得が終わり、上級者ルールとして、残った山札の一番上にある駆逐艦が、NPCの艦艇カードとなった。

(そういや、大和も出ずじまいか。大和や赤城が相手に行くよりはマシな展開かな。でも残りの駆逐艦ってなんだ?)
戦術フェイズ直前での、お互いの艦艇は以下の通り。

NPC：戦艦×2、空母×1、巡洋艦×3、駆逐艦×2
(裏面のため艦種のみ表記)
メガネ：日向、瑞鶴、利根、夕張、雪風、夕立

(艦艇数に差があるのが苦しいなあ・・・。でも先手で攻撃できるから、そこで挽回を狙おう)
こうして、各陣営が奔走しての艦隊編成が終わり、舞台は陸から海へと変わるのであった。

～陣形配置～

艦隊編成で若干不利な状況に追い込まれたメガネだが、巻き返しを図るべく、陣形配置に挑んだ。

まず艦艇カードの枚数が多いNPCが先に1枚配置。NPCの手持ち艦艇カードの一番上にある**駆逐艦**が一番前に置かれた。

(駆逐艦は耐久1のはず。航空1の艦で倒しておこう。)
そしてメガネは**夕張**を配置。NPCの2枚目は**巡洋艦**。

(巡洋艦は、こっちに夕張がいるから、相手の耐久は3～4。なら・・・って、あれれ?)

ここで、NPCの艦艇カードの山を見たら、3枚目は**駆逐艦**。

(駆逐艦が2枚あるのか・・・って、あっ！島風が出てなかった！上級者ルールの1枚は島風だったのか！やべえ、1枚目が耐久2の島風って可能性もある！)
そこでメガネは、航空1の**雪風**を追加配備することを決定。前に置くか、後に置くか、横に置くかの選択で、NPC側の初撃が1と予測して、**雪風**を**夕張**の後ろに配置。そして、NPCは3枚目の**駆逐艦**を配置した。

(駆逐艦、巡洋艦、駆逐艦の流れだと耐久1～2、耐久3～4、耐久2～1か。・・・あれ？だとすれば、攻撃1・1・2の流れだと、2枚目を撃ちもらす可能性は高い。そうなると3枚目は航空4の日向のほうがいいのか?)
(でも、3枚目が航空4なら、最初の攻撃は1を2回でも、2を1回でも一緒か・・・。うぐっ、雪風を夕張の後に並べたのは失敗！横に並べるべきだった！！)
この時点でひとつミスに気づいたが、後の祭り。仕方がないので、航空4の**日向**を**雪風**の後に置いて、2枚目の**巡洋艦**を確実に沈めに行く作戦に出た。NPCは4枚目の**戦艦**を配置。メガネは、3枚目の**駆逐艦**を沈めるために、航空2の**利根**を**日向**の後に配置。NPCは5枚目の**巡洋艦**を配置した。

メガネは、4枚目の**戦艦**を沈めるために、**瑞鶴**を**利根**の後に配置。NPCは、6枚目の**巡洋艦**を配置。メガネは、最後の**夕立**が航空0のため、他艦の盾として使うことを選択。悩んだ末、耐久力と勝利点の高い**日向**の横に、**夕立**を置いた。最後に、NPCが7枚目の**戦艦**と8枚目の**空母**を配置。こうして陣形配置が終了した。

NPC：甲陣営の配置（前←→後）
駆逐艦、巡洋艦、駆逐艦、戦艦、巡洋艦、巡洋艦、戦艦、空母

メガネ：乙陣営の配置（前←→後）
夕張、雪風、日向＋夕立、利根、瑞鶴
注：日向と夕立は、横に並んでいる

メガネは、**雪風**の配置でミスがあったものの、NPCの配置から必要な攻撃力をほぼ読みきって、4枚目の**戦艦**までを確実に沈められる陣形を組むことに成功。逆転勝利の可能性を残しつつ、艦隊決戦を迎えた。

～艦隊決戦～

いよいよ両陣営の陣形配置が終わり、決戦の火蓋が切られた。そして、両軍の編成と作戦が明らかとなった。

NPC：甲陣営の配置（前←→後）
綾波、北上、島風、金剛、神通、高雄、長門、隼鷹
NPCの作戦：転進

メガネ：乙陣営の配置（前←→後）
夕張、雪風、日向＋夕立、利根、瑞鶴
注：日向と夕立は、横に並んでいる
メガネの作戦：**航空**

まず艦艇カードの少ない乙陣営の航空攻撃が行われる。

両陣営の艦載機が飛び交う中、まず**夕張**の攻撃（航空1）により、**綾波**が撃沈判定（耐久1-1=0）。さらに、**雪風**の攻撃（航空1）により、**北上**が小破（耐久3-1=2）。**日向**と**夕立**による攻撃（航空4+0=4）で、**北上**は撃沈判定（2-4=-2）となった。

続く**利根**（航空2）は**島風**を撃沈判定（耐久2-2=0）とし、最後尾の**瑞鶴**の艦載機（航空8）が、戦艦**金剛**を撃沈判定（耐久5-8=-3）とした。

ここまでは、陣形配置の時点で四隻撃破の構想を練っていたメガネの目論見通りだったが、ここで甲陣営が航空での反撃を開始。

綾波・北上・島風は航空能力がなく（三隻とも航空0）反撃の間もなく撃沈判定となったが、**金剛**の最期の反撃（航空2）により**夕張**が一撃で撃沈判定（耐久2-2=0）となった。

(なっ！？初撃が2！？しまった！！)
メガネの予想では、最初の攻撃は1点と読んでいて、**夕張**で2発耐える予定だったが、痛恨の読み違い。さらに**神通**からは有効打を受けなかった（航空0）が、**高雄**の攻撃（航空1）で**雪風**が撃沈判定（耐久1-1=0）となった。

甲陣営の残りの攻撃は、**長門**（航空1）と**隼鷹**（航空6）。乙陣営の被弾対象は**日向**（耐久6）と**夕立**（耐久1）。**日向**と**夕立**は横に並んでいるため、どちらが先に被弾するかを選べるのだが、**夕立**が先に被弾すると、**長門**の攻撃で**夕立**が撃沈判定、さらに**隼鷹**の攻撃で**日向**も撃沈判定となるため、やむなく**日向**が先に被弾することを決めた。そして**長門**の攻撃（航空1）と**隼鷹**の艦載機による攻撃（航空6）で、**日向**が撃沈判定となった（耐久6-1-6=-1）。

余談だが、実は先頭の**夕張**と**雪風**を横に並べていたら、**金剛**の攻撃を**雪風**が受けて、**雪風**が撃沈判定（1-2=-1）、**高雄**と**長門**の攻撃を**夕張**が受けて、**夕張**が撃沈判定（2-1-1=0）。残った**隼鷹**の攻撃を**夕立**が受けて撃沈判定（1-6=-5）となり、**日向**は助かっていた。陣形配置で一隻の艦を縦に置くか横に置くかの差が、明暗を分けた形となった。

こうして先手の攻撃が終わり、後手の攻撃となるが、後手は転進だったため攻撃は行われず戦闘終了。勝敗判定に入った。

～勝敗判定～

甲陣営（NPC）：
残存：**長門**(勝7)、**隼鷹**(勝7)、**高雄**(勝4)、**神通**(勝3)
撃破：**日向**(勝6)、**夕張**(勝2)、**雪風**(勝1)

乙陣営（メガネ）；
残存：**瑞鶴**(勝8)、**利根**(勝4)、**夕立**(勝1)
撃破：**金剛**(勝6)、**北上**(勝3)、**島風**(勝2)、**綾波**(勝1)

合計得点は、30対25。甲陣営の大勝（大海戦ポイント5×5=25ポイント）となった。

もし撃破された艦が**日向**ではなく**夕立**だったら、合計得点は25対30と、勝敗も入れ替わっていた。一つの小さなミスが勝敗まで左右するという皮肉な結果となった。

(ぐぬぬ・・・。一人プレイ悔りがたし・・・。だが、まだ決まったわけではない。次に取り返すぞ！)
今回は大海戦ルールを採用しているため、緒戦で大海戦ポイントを25ポイント失ったものの、100点差には届いていない。緒戦を落としたメガネであったが、次戦での一発逆転も充分狙える。敗北が決まったわけではないのだ。

そう。メガネの戦いは、まだ始まったばかりなのである。

～第一部完～