

# か る 艦。

かる〜く遊べる艦隊戦ゲームを作ってみた。

## 概略

ジャンル:かる〜く遊べる艦隊決戦カードゲーム

プレイ人数:1~4人(最適人数2人)※q1

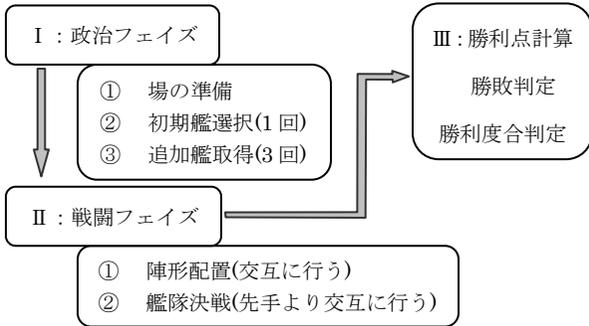
プレイ時間:1回15分程度(通常ルール時)

内容品:艦艇カード16枚、政治/戦術カード8枚、損害コマ8個

ゲーム目的:2陣営に分かれて、相手より強力な艦隊を編成し

艦隊決戦での勝利を目指す。

## ○ ゲームの流れ



## ○ コンポーネント一覧

### ● 艦艇カード (16枚)

番号	裏面艦種	艦種	艦名	砲	航	雷	耐	勝
1	戦艦	戦艦	大和	6	2	0	8	8
2	戦艦	戦艦	長門	5	1	0	7	7
3	戦艦	航空戦艦	日向	4	4	0	6	6
4	空母	正規空母	赤城	2	8	0	6	8
5	空母	正規空母	瑞鶴	0	8	0	6	8
6	空母	軽空母	隼鷹	0	6	0	5	7
7	戦艦	戦艦	金剛	4	2	0	5	6
8	巡洋艦	重巡洋艦	高雄	3	1	5	4	4
9	巡洋艦	重巡洋艦	利根	3	2	4	4	4
10	巡洋艦	重雷装艦	北上	1	0	7	3	3
11	巡洋艦	軽巡洋艦	神通	2	0	4	3	3
12	巡洋艦	軽巡洋艦	夕張	2	1	2	2	2
13	駆逐艦	駆逐艦	島風	1	0	5	2	2
14	駆逐艦	駆逐艦	雪風	1	1	4	1	1
15	駆逐艦	駆逐艦	夕立	1	0	3	1	1
16	駆逐艦	駆逐艦	綾波	1	0	2	1	1

## 政治/戦術カード (8枚)

2陣営分(甲・乙)の「0/転進」「1/雷撃」「2/航空」「3/砲撃」

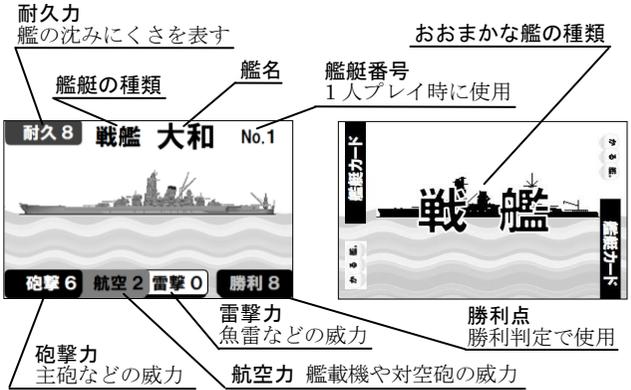
## 損害コマ (8個)

赤×4個:火災を表します。損害3として扱います。

黒×4個:黒煙を表します。損害1として扱います。

## ○ カード説明

- 艦艇カード(左:表面、右:裏面)



## ● 艦種別の特徴

一部の例外を除いた基本的な特徴を述べます。

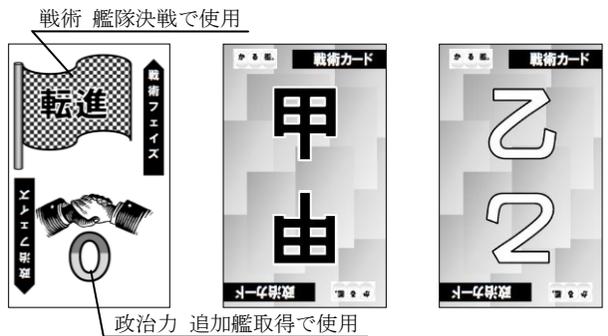
**戦艦** 砲撃力と耐久力が特に優れています。大型艦のため勝利点も高いです。雷撃力はありません。

**空母** 航空力が特に優れており、勝利点も高いです。例外を除いて砲撃力と雷撃力はありません。

**巡洋艦** 砲撃力と雷撃力が優れています。比較的バランスがよく、幅広い状況に対応できる艦種です。

**駆逐艦** 小型で耐久力は低めですが、雷撃力が優れています。勝利点が低いため、盾としても有用です。

- 政治/戦術カード(左:表面、中:甲側裏面、右:乙側裏面)



## ● 戦術カードの効果

転進:攻撃をパスするかわりに、反撃を受けません。

雷撃:「雷撃」による攻撃と「雷撃」による反撃を受けます。

航空:「航空」による攻撃と「航空」による反撃を受けます。

砲撃:「砲撃」による攻撃と「砲撃」による反撃を受けます。

# I : 政治フェイズ

## ① 場の準備

### ● 陣営の決定

最近になんらかのゲームで勝利したプレイヤーを甲陣営とします。\*Q2

### ● 政治/戦術カード

各陣営に1セット4枚ずつ配ります。(図A)

### ● 艦艇カード

シャッフルした状態で、全て裏にして山札として中央に置きます。(図B)

## ② 初期艦選択

4枚の艦艇カードを裏向きに置き、最初に甲陣営が1枚、次に乙陣営が2枚、残りを甲陣営が得ます。得た艦艇カードは相手には見せず裏向きで自分の前に置きます。(図C)

## ③ 追加艦取得

### ● 先手陣営の決定

追加艦取得の1巡目の先手陣営は甲陣営です。2巡目以降の先手は前巡に得た艦艇の合計勝利点が多い陣営です。同じ場合は前巡の後手が先手になります。

### ● 艦艇カードのセット

山から3枚の艦艇を裏向きで場に置きます。(図D)

### ● 政治カードのセット

先手陣営が4枚の政治カードを裏向きで3枚の艦艇に分けて置きます。その後、後手陣営が4枚の政治カードを裏向きで3枚の艦艇に分けて置きます。(図E) \*Q3

### ● 政治カードのオープン

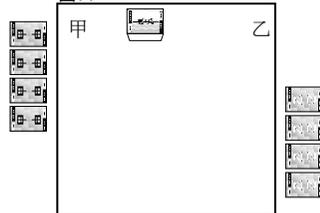
政治カードを表にして、それぞれの艦艇に置かれた政治力を比較します。政治力の大きい陣営が艦艇を得ます。\*Q4  
得た艦艇カードは裏向きで自分の前に置きます。政治力が同じ艦艇は、山札の隣に捨て札として置かれます。政治カードは回収します。(図F)

### ● 追加艦取得の終了

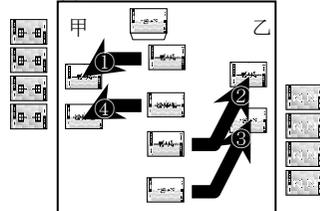
追加艦取得を3巡繰り返した後「戦術フェイズ」に移行します。戦術フェイズでは山札・捨て札ともに使いませんので、邪魔にならない位置に移動してください。



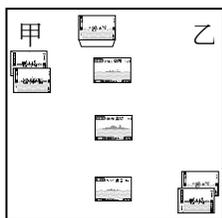
図A



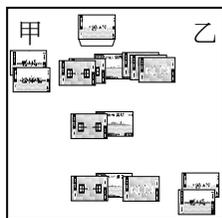
図B



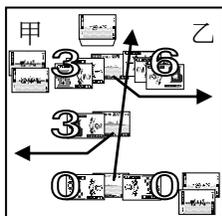
図C



図D



図E



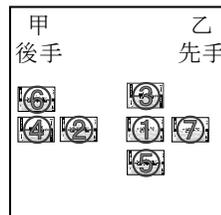
図F

# II : 戦術フェイズ

## ① 陣形配置

### ● 攻撃順の決定と艦艇の配置

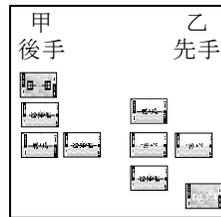
先手陣営は艦艇カードの枚数が**多い**陣営です。枚数が同じ場合は甲陣営を先手陣営とします。先手から艦艇カードを交互に1枚ずつ配置します。艦艇カードを置く際はそれぞれ縦か横が繋がるように裏向き・縦向きで置いて下さい。(図G) \*Q5・Q6



図G

### ● 攻撃方法の決定

手札より1枚の戦術カードを裏向きに出して艦隊決戦の攻撃と反撃で使用する戦術を決めます。お互いにカードを出した後で、戦術及び艦艇カードを表向きにします。(図H・I)



図H

## ② 艦隊決戦

### ● 先手陣営の決定

先手陣営は艦艇カードの枚数が**少ない**陣営です。艦艇カードの枚数が同じ場合は、艦艇の合計勝利点を比較し、合計勝利点が低い陣営を先手陣営とします。枚数も合計勝利点も同じ場合は、甲陣営を先手陣営とします。



図I

### ● 攻撃及び反撃方法

先手陣営の出した戦術カードの方法で攻撃と反撃を行い、撃沈判定となった艦を相手に渡した後で後手陣営の出した戦術カードの方法で攻撃と反撃を行います。

#### イ. 攻撃順

攻撃と反撃は、前から順に1列ごとに行います。横に並んだ艦の攻撃力は合算し、一度の攻撃として扱います。

#### ロ. 被弾順

被弾は一番前の列にある艦が受けます。一番前の艦が全て撃沈したら次の列の艦が被弾します。一番前の艦が複数ある場合は、どちらが先に被弾するか攻撃を受けた側が選択できますが、一度決めた被弾する艦は、撃沈判定になるまで変更できません。\*Q7

#### ハ. 被弾・撃沈判定

被弾した艦艇は、攻撃力と同じ損害を受け、損害を受けた艦は損害コマを上に乗せます。合計で耐久力以上の損害を受けた艦は撃沈判定となり、損害コマを除去してカードを横向きにします。そして攻撃と反撃の後で勝利点として相手に渡します。\*Q8

#### ニ. 反撃処理の注意点

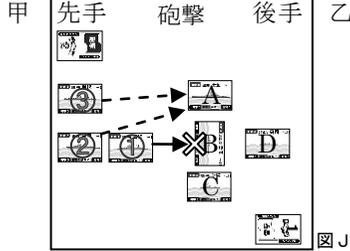
攻撃は手番を持っている陣営から先に行いますが、攻撃で撃沈された艦も反撃を行えます。同時攻撃とお考え下さい。

## 艦隊決戦の例

### イ. 先手（甲陣営：甲陣営の戦術カードは砲撃）

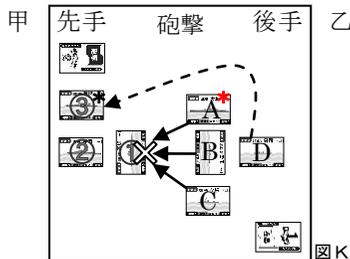
甲の砲撃による攻撃は①→②+③の2回

乙の被弾は A・B・C→D の順、A・B・C の被弾は乙が任意に決定(Bが①の攻撃で撃沈し、Aを次の目標とする、Aは被弾し損害コマが置かれる) (図J)



乙の砲撃による反撃は A+B+C→D の2回攻撃

甲の被弾は①→②・③の順、②・③は甲が任意に決定(①が A+B+C の攻撃で撃沈し、③を次の目標とする、③は被弾し損害コマが置かれる) (図K)

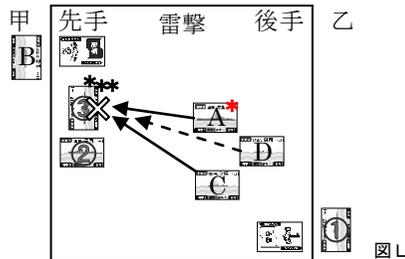


### ロ. 後手（乙陣営：乙陣営の戦術カードは雷撃）

先手攻撃で撃沈された艦艇を相手に渡します。

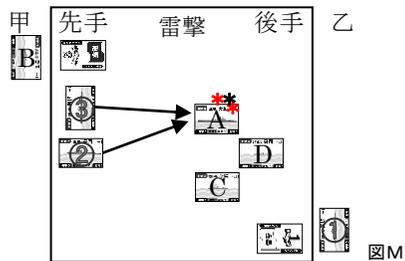
乙の雷撃は A+C→D の2回(Bは先手の攻撃で撃沈)

甲の被弾は先手番の反撃時で選択した③(③はこの攻撃により撃沈し、損害コマは取り除かれる) (図L)



甲の雷撃による反撃は②+③の1回(①は先手の反撃で撃沈)

乙の被弾は先手番の攻撃時で選択した A(Aは被弾しさらに損害を受け、追加の損害コマが置かれる) (図M)



### ハ. 勝敗判定

上記の例の場合、甲の勝利点は②+B、乙の勝利点は①+③+A+C+Dとして、後述の勝敗判定を行います。

## Ⅲ: 勝敗判定・勝利度合表

お互いの自陣営に残った艦艇の勝利点と、撃沈した艦艇の勝利点を合計し、比較して行います。なお、損害コマがある撃沈していない艦艇の勝利点もそのまま計算します。お互いの合計勝利点の点差によって、勝敗および勝利の度合いが決定します。

同点	引き分け
1~4 点差	勝利点が多い陣営の辛勝
5~9 点差	勝利点が多い陣営の大勝
10 点差以上	勝利点が多い陣営の完勝

## 1人プレイ時の変更点

### ① 政治フェイズ

#### ● 陣営と初期艦選択

プレイヤーは乙陣営です。初期艦選択で艦艇カードは表で置き、艦艇番号が最少の艦は甲陣営が、次に2枚の任意の艦を乙陣営が得て、最後の1枚は甲陣営が得ます。

#### ● 政治カードのセット

必ず甲陣営(=相手陣営)が先手となります。乙陣営(=自陣営)は通常通りにカードのセットを行います。甲陣営はカードをシャッフルしてから艦艇番号が最小の艦に2枚、それ以外の艦に1枚ずつ裏にして置きます。艦艇番号が最小の艦の勝利点が、他の2艦の合計勝利点よりも多い場合は、艦艇番号が最大の艦に置いたカードを最小の艦へ移動させます。勝利点と同じ場合は移動しません。政治力の比較時に、甲陣営と乙陣営の政治力が同じ場合は、艦艇カードは捨て札とならずに甲陣営の艦となります。

### ② 戦術フェイズ

#### ● 陣形配置

乙陣営は通常通りに陣形配置を行います。甲陣営は艦艇をシャッフルして、上から順に取って配置します。甲陣営の艦は前に置いたカードの後に、統一列で配置してください。

#### ● 戦術決定

乙陣営は通常通りに戦術を決定します。甲陣営は4枚の戦術カードをシャッフルして、1枚を選んで裏向きで置いて決定します。

## オプションルール

### ○ 大海戦ルール

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。

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。\*q9

### ○ 上級者ルール

ゲームに慣れている上級者が、初心者が相手の時や1人プレイの時に、相手陣営をより有利にするハンデルールです。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で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。

## Q&A

- Q-1:** 2人以外で遊ぶ際は、どうすればいいの？
- A-1:** 3~4人プレイの時は、ペアを組んでください。ペアを組んだ陣営は1人が「政治フェイズ」、もう1人が「戦術フェイズ」を担当します。1人プレイの時は「1人プレイ時の変更点」を参照してください。
- Q-2:** 「より最近になんらかのゲームで勝利したプレイヤーの陣営」と言われても、覚えていません。
- A-2:** じゃんけんなどをして、勝った側を甲陣営にしてください。
- Q-3:** 追加艦取得で「政治カード」を置かない艦艇があっても大丈夫ですか？また、1枚の艦艇に全部置くことはできますか？
- A-3:** できません。「政治カード」がない艦艇の政治力は0となります。
- Q-4:** 先手陣営がカードを置かなかった艦艇に政治力0のカードを置いて艦艇を得ることはできますか？
- A-4:** できません。政治力0同士の引き分けで艦艇は捨て札となります。
- Q-5:** 陣形配置で縦横の枚数制限はありますか？また、片側陣営のみ2隻以上の未配置艦艇が残っている場合はどうなりますか？
- A-5:** 縦横の枚数制限はありません。片側陣営の艦艇が2隻以上残った際は、連続して残りの全ての艦艇カードを置けます。
- Q-6:** 艦隊の並べ方で何が変わってくるのでしょうか？
- A-6:** 縦に並べると攻撃回数が増えるため、より多くの損害を与えられる場合があります。横に並べると被弾順番を選べるので、損害を抑えられる場合があります。
- Q-7:** 先手陣営の戦術による攻撃が終わり、後手陣営の戦術による攻撃が始まった段階で、被弾する艦を変更して損害を2隻に振り分けることは可能ですか？
- A-7:** 被弾する艦艇を変更することはできません。そのため、損害マーカーが2隻に同時置かれることもありません。
- Q-8:** 耐久力3の神通に、夕立と綾波の砲撃で損害2を与え、残り耐久を1にしたところで、さらに大和で6点の砲撃をしました。撃沈したあと砲撃力が5点余るのですが、この5点はどうなりますか？
- A-8:** 一回の攻撃で被弾する艦は一隻なので、残り耐久1の神通が大和の6点の砲撃を受けて撃沈判定、となります。5点は余剰として扱われ、他の艦へ損害は及びません。もし大和の次の艦の砲撃が残っているならば、その砲撃は神通の次の艦へ行われます。
- Q-9:** 大海戦ルールで、5点差で3回連続勝利をして75大海戦ポイントを先取したあとで、14点差で負けて196大海戦ポイントを失い、最終的に敗北してしまいました。納得がいきません。
- A-9:** 大海戦ルールでは、より大きな点差で勝利することが重要になっています。完勝だと一回で勝敗が決まる場合や、一発逆転が起こる場合もあります。より大差で勝てるようがんばってください。
- Q-10:** ここに載っていない質問があるのですが・・・。
- A-10:** ここに載っていない質問がある場合は、奥付に載っている「植民地戦争+α」のサイトやEメールで、お気軽に聞いてください。

## 奥付

### 制作・発行

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/](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](mailto: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。

### 艦艇カードの絵

隼鷹以外:アイコン工房様

<http://www.warbirds.jp/kiyochan/by-sinn/index.html>

### スペシャルサンクス

ノシ様