

外惑星動乱記

第二版

1. はじめに

このゲームは谷甲州氏の航空宇宙軍史シリーズで描かれた地球＝航空宇宙軍と外惑星植民地との戦争である第一次外惑星動乱を題材にした2人用の戦略級ウォーゲームです。プレイヤーは航空宇宙軍もしくは外惑星連合軍の司令官として、太陽系の治安維持もしくは地球勢力からの独立を目指して戦います。

1ターンは1～2ヶ月、1ユニットは主力艦1隻もしくは補助艦艇数隻、輸送船10隻程度の宇宙艦を表します。

第二版ルールでは、ご質問、ご指摘をうけた点を調整し、また、用語が不明瞭であった点をリライトしました。

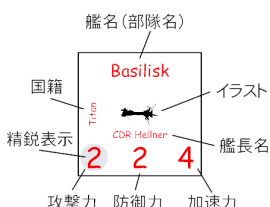
2. 備品と用語

このゲームセットにはカウンターシート大小2枚、カードシート5枚、マップ4枚、ルール5枚、カードリスト1枚が付属します。

カードスリーブと6面体ダイスはセットに含まれていませんので各自でご用意ください。

2-1 カウンター

裏打ちされたA4サイズのユニットシート1枚と1/3サイズのマーカーシート1枚が付属します。



サイズのマーカーシート1枚が付属します。

2-1-1 ユニット: 1～数隻程度の宇宙艦を表します。外惑星連合軍に1ユニットだけ、陸戦隊「タナトス戦闘団」を表すユニットがあ

ります。

2-1-2 宇宙艦ユニット:

艦名: 上段。色が薄くなっている艦名は原作に基づかない独自の艦名です。

国籍: 中段左。外惑星連合軍のみ。

イラスト: 中央。そのユニットに含まれる代表的な艦種のシルエット

艦長: 中央下。特定ユニットのみ。一部のイベントカードに影響します。

攻撃力: 主に爆雷による攻撃力を表します。グレーの○がついている場合、そのユニットが精鋭であることを表します。

防御力: 防御力と同数のダメージを受けると大破状態と

なり、さらに1打撃を受けると沈没します。

加速力: 艦船の速度性能です。

2-2 マーカー

支配マーカー: 両軍のシンボルと名前が入っていて、エリアの支配陣営を表示するのに使用します。また、勝利得点とゲームターン、作戦ステップを表示する固有のマーカーを用意していないので余剰のマーカーで代用してください。

司令部マーカー: 戦力を柔軟に運用するための指揮中枢です。

損傷マーカー: ユニットの上に乗せて損傷状態を表します。

撤退マーカー: 敗走状態に陥ったユニットを表します。

爆雷切れマーカー: イベントで爆雷切れを起こしたユニットを表示します。

2-3 戦略カード

5シート計45枚のカードが含まれます。カードは戦略資源を抽象的に表します。

2-3-1 1シートに9枚のカードが印刷されているので分割線に沿って切り離し、印刷面保護のためにTCG用のカードスリーブを用意して収納してください。

2-3-2 戦略カードには、作戦指揮レベル、カード番号、攻勢指揮レベル(一部のみ)、イベント名、プレーバータキスト、イベントテキストが記述されています。

2-3-3 指揮レベルやイベント名の色はそのカードを使える軍を表します。赤は外惑星連合軍が使える機能、青は航空宇宙軍、緑は両軍が使えます。例 35番のカードは作戦指揮が緑、イベント名が青なので、作戦カードとしては両軍が、イベントカードとしては航空宇宙軍が使えます。

2-3-4 作戦指揮は通常の軍事作戦入可能なユニットを表します。

2-3-5 攻勢指揮はイベント効果の一部としてユニットを行動させる場合の投入可能数で、多くの場合、イベントテキストにより使用範囲に制限があります。

2-3-6 イベントテキストは記述された内容を実行できます。

2-3-7 山札の残り枚数、および捨て札になっているカードの内容はいつでも確認できます。

2-4 マップ

マップには木星、土星軌道の一部を含む太陽系主要部がエリア方式で描かれています。

2-4-1 マップは4枚に分割して印刷されているので、余白を切って、つなぎ合わせてください。

2-4-2 エリアは移動や支配状態の単位で、紺色の太い実線で区切られています。エリア内には、エリア名、勝利得点、各種ボックスが表示されています。黒の細い実線は惑星の軌道を表すもので、ゲームには影響を与えません。

2-4-3 港湾ボックスは艦艇の補給、整備を行える両軍の主要な根拠地を表しています。港湾ボックス内には所属エリア、港湾名、工場ボックスが表示されています。レイアウトの都合上、港湾はマップ端に沿って描かれています。実際には記載されたエリア内に存在するものとします。

2-4-4 一部の港湾にあるユニット大の正方形は工場を表します。工場では艦艇を修理したり、小型艦の建造や商船から戦闘艦への改装が行えます。中央の数字はその工場の工作能力です(詳細は7項参照)。

2-4-5 木星周回軌道のうち、両トロヤ群を挟んで木星と反対側になるセンチリーステーション周辺は主戦場から離れているため、ゲーム上使用可能なエリアとして設定されていません。

2-5 ダイス

このゲームでは6面体ダイスを使用します。頒布物には含まれませんので各自でご用意ください。一人5個づつ程度手元にあれば便利です。

2-6 用語

フリゲート艦: 航空宇宙軍の主力戦闘艦種。最新鋭のゾディアック級(4-7-7)とそれ以前の在来型フリゲート艦(3-5-5)に二分されます。

警備艦: 爆雷攻撃を主体とするフリゲートよりも小型の艦種(2-2-4)。

特設砲艦: 民間商船を改造した艦。機関出力はあるが武装はレーザ砲しかもない(1-3-4)。

正規巡洋艦: 航空宇宙軍のフリゲート艦に相当する外惑星連合軍の正規軍艦。史実ではサラマンダー1隻しか建造されなかった(5-5-6)。

仮装巡洋艦: 商船を改造して戦闘用にした艦で外惑星連合軍の実質的な主力艦。武装商船。

防衛艦隊: 惑星系内防衛用の小型戦闘艦の集団。ユニットによって能力にばらつきがあります。

制宙権: エリアの支配権

3. ゲームの準備

プレイするシナリオと担当する陣営を決め、シナリオの指示通り、初期配置をしてください。また、ターントラックを確認して、登場予定の増援ユニットを配置しておきます。

戦略カードをシャッフルして山札にします。

4. ゲームの目的

4-1 ゲームの終了

ゲームは、シナリオで規定された終了ターンを終えるか、外惑星諸国がすべて戦争から脱落したら終了します。ゲームの終了条件を満たしても進行中のターンは最後まで解決します。

4-2 勝利得点

4-2-1 勝利得点はエリアの支配によって獲得します。勝利判定フェイズでエリアの支配を確認したあと、各陣営は自分が支配するエリアの勝利得点を合計します。

4-2-2 エリアから得られる勝利得点0~3点の範囲で、エリアと陣営毎に戦略的な重要度により設定されています(マップ参照)。

例: 内惑星エリアは、外惑星連合軍が支配することによる政治的な影響が計り知れないので3点ですが、航空宇宙軍にとっては保持していることが当然なので勝利得点は0点です。

4-2-3 両陣営が獲得した勝利得点の差を出し、高い陣営のトラック端に近づくように、勝利得点トラック上でマーカーを調節します。各ターン終了時に記録される勝利得点の上限は10点で、超過した分は失われます。

4-3 勝利判定

4-3-1 勝利得点トラックで自軍寄りにマーカーを保持している側が勝利します。0の時は引き分けです。

4-3-2 国家の脱落は直接勝敗には影響しません。外惑星諸国がすべて脱落しても、それまでに十分な勝利得点を獲得してれば外惑星連合プレイヤーが勝利します。

5. 進行手順

1) 戦略フェイズ

手札の調整し、増援を登場させます。

2) 作戦フェイズ

交互に戦略カードを使用して、移動やイベントを実施します。6回繰り返した後、警備出撃を行います。

3) 戦闘フェイズ

敵味方が存在するエリアで戦闘を解決します。

4) 勝利判定フェイズ

エリアの支配を確認し、勝利得点を集計します。

条件により外惑星諸国が戦争から脱落します。

5) 帰港フェイズ

出撃状態のユニットを帰還させます。

6. 戦略カード

戦略カードは、戦争遂行に必要な資源などを抽象的に表しています。

6-1 手札の調整

6-1-1 戦略フェイズにおいて、戦略カードの補充を行います。補充される枚数は通常6枚ですが、以下の条件によって減少します。

6-1-2 前ターンから持ち越している手札1枚につき、補充枚数が1枚減ります。ただし、保持したいカードとは別に1枚捨て札にすれば、補充枚数を減らさずに保持することができます。また、不要なカードは戦略フェイズに望むだけ捨てることができます。

例:あるターンに3枚のカードを残していたとします。3枚とも手元に残したければ補充枚数は(6-3)で3枚です。2枚を手元に残したい場合、1枚は不要な捨て札で賄うことができるので、(6-1)で5枚を引くことができ、今ターンは7枚の手札を持つことができます。

6-1-3 航空宇宙軍は、以下の条件を満たしていない場合に補充枚数が1枚ずつ減ります。両方の条件とも満たしていなければ2枚減ります。

- (1)小惑星帯エリアを3ヶ所全て支配
- (2)土星系エリアとタイタン、レアの全てを支配

6-1-4 外惑星連合軍は、以下の状況に合致する場合に補充枚数が1枚ずつ減ります。両方の条件に合致すれば2枚減ります。

- (1)前方、後方の両トロヤ群が降伏している
- (2)タイタンが降伏している

6-1-5 山札を使い切った場合、ゲームから取り除かれたカードを除く捨て札をシャッフルして新しい山札にします。

7. 工場と増援

工場は艦艇を修理したり、小型艦を建造や商船を戦闘艦に改装することができます。

7-1 工作能力

7-1-1 工場の工作能力は艦艇の修理に使用します。改装は工作力に関係なく行えます。同じ港湾に工場が2つある場合、それぞれ独立した施設とみなし能

力を合計することはできません。

7-2 修理

7-2-1 艦艇ユニットを修理するには、戦略フェイズに入港中の港湾にある工場ボックスに配置しておかなければなりません。

7-2-2 工場に配置した艦艇は必要になれば出撃させることができますが、当然ながら修理は行われませんし空いた工場ボックスに他のユニットを置き直すこともできません。

7-2-3 帰港フェイズに工場ボックスに配置されている艦艇は、そのボックスの工作能力分の損害マーカースを取り除くことができます。使われなかった工作能力は保存することはできず、失われます。

7-2-4 修理は国籍に関係なく行えます。

7-3 増援

7-3-1 ターントラックにはそのターンに登場する予定の増援ユニット名が記載されています。該当のターンになれば準備しておいたユニットを、航空宇宙軍の増援はアトランティックステーションに、外惑星連合軍の増援はそのユニットの母国に登場します。

7-3-2 一部のユニットはイベントカードのプレイによって、予定よりも早く登場することがありますが、これは完成時期が繰り上がるだけなので、本来の登場時期になってもこれらのユニットが再登場することはありません。補足:巡洋艦サラマンダーがターントラックの記載によって登場した場合、それまでにプレイされていた巡洋艦開発カードはサラマンダーに使われたものとして、いったん捨て札になります。

7-3-3 増援ユニットのうち、輸送船団(CONVOI)は6ユニットまでしか同時に登場しません。盤上に5つないし6つの船団がある場合、不足の分はゲームに登場しません(前線の船団を自発的に除去することはできません)。戦闘や補給で除去された船団は以後のターンの増援として再登場可能です。

7-4 改装

工場ではターン指定による増援とは別に小型艦を建造したり、商船を武装改装して登場させることができます。ルールではこれらを総称して改装と呼びます。

7-4-1 航空宇宙軍は内惑星エリア内の根拠地にある工場で警備艦(2-2-4)と特設砲艦(1-3-4)を改装できません。センチュリーステーションや占領した外惑星の港湾にある工場はこの目的には使用できません。航空宇宙軍の警備艦と特設砲艦は、艦長名が入っているユニッ

トを除き、何度でも再生産できます。

7-4-2 外惑星連合軍は両トロヤ群の仮装巡洋艦(2-2-4)とタイタン、ガニメデ、カリストの二線級仮装巡洋艦(2-2-3)を改装によって登場させることができます。それぞれ自国籍のユニットを1ターンに1ユニットだけ改装できます。外惑星連合軍のユニットは、戦略カードの指示による場合を除き、一度除去されたら再使用できません。

7-4-3 改装する場合、戦略フェイズに改装するユニットを裏向きで配置します。すでに修理ユニットが置かれているボックスは使用できません。また、修理ユニットと違い改装中のユニットは改装終了まで出撃できません。

8. 作戦

8-1 概要

8-1-1 作戦フェイズは6回のステップを繰り返して、戦略カードを使用します。

8-1-2 毎ターン、外惑星連合軍が第1プレイを行います。航空宇宙軍が望むなら、「攻勢イベント」を使用することで先手番を取ることができます。

8-1-3 自分の手番になったら、手札から1枚プレイして、イベントか作戦のいずれかを行います。パスをしてもかまいません。使用したカードは捨て札にします。なお、フェイズの途中でパスが連続しても作戦ステップは必ず第6ステップまで実施されます。

8-2 イベント

8-2-1 戦略カードはイベントとして使う場合、カード名が自陣営色(航空宇宙軍＝青、外惑星連合軍＝赤)か中立色(緑)でなければなりません。相手陣営のカードは作戦カードとしてしか使えません。

8-2-2 強制イベントと指定されているカードが手札にある場合、そのターン中にイベントカードとして使用しなければなりません。ただし、何枚目に使うかは所有者の自由です。

8-2-3 自動イベントと指定されているカードは、相手プレイヤーが作戦カードとして使用した場合にも効果が適用されます。

8-2-4 カード名が白抜きカードは戦闘時や相手のカードプレイに対抗して使うなど、自分の手番以外で使用するカードです。

8-2-5 一部のカードはイベントとして使用したらプレイから取り除くことが指定されています。イベント以外の目的で使用したり、捨て札になった場合はプレイに留まります。

8-3 作戦行動

8-3-1 カードの作戦値を使ってユニットを移動させることができます。強制イベントカードでない限り、どのカードでも作戦カードとして使うことができます。

8-3-2 1枚のカードで行動させることができるのは、ひとつの港湾にいる作戦値までのユニットです。ただし、攻勢イベントカードに特別な記述があれば、その指示に従います。

8-4 移動

8-4-1 ユニットは盤上をエリアを辿って移動します。すべてのユニットは最大3エリアまで移動することができます。

8-4-2 すべてのユニットは出撃する港湾に接するエリアには無条件で移動できます。

8-4-3 最初のエリアが自軍支配の場合、無条件に2エリア目に移動できます。そうでなければ、移動可能な距離は2エリアで、2エリア目に入るためには加速判定が必要です。

8-4-4 3エリア目に入るためには常に加速判定が必要です。

8-4-5 敵軍支配下エリアに敵ユニットが存在する場合、敵と同数以上の味方ユニットがそのエリアに留まらなければ、そのエリアを越えて移動できません。

8-4-6 加速力判定はダイスを振って、そのユニットの加速力より小さい値が出れば成功です。失敗したユニットは出撃地点に戻り、その回の戦闘には一切関与しません。

8-4-7 ユニットは直接別の港湾に入港するような移動は行えません。港湾に入るには帰港フェイズを待たなければなりません。

8-5 警備出撃

8-5-1 6回の作戦ステップを終えた後で、自軍ユニットを港湾の属するエリアに出撃させることができます。この移動はカードを必要としませんが、2エリア以上の移動はできません。順番が重要な場合は、その回に先にカードを使った方が先にすべての出撃を解決します。

8-6 通商破壊

通商破壊作戦は、外惑星連合軍だけが実施できる特殊な艦隊作戦で、マップ上に登場しないタンカーラインや民間商船に対する攻撃を表します。

8-6-1 外惑星連合軍は艦艇を出撃させるとき、エリアの支配を目指す通常任務の代わりに、通商破壊作戦

に従事させることができます。

8-6-2 通商破壊作戦を実施できるのは、通商破壊ボックスのあるエリアだけです。エリアの支配権は関係ありません。移動距離を数えるときは、エリアの移動だけを数え、通商破壊ボックスに入るために移動距離を数えたり、追加の判定をする必要はありません。

8-6-3 通商破壊作戦に投入するかどうかはその艦艇の加速判定を行う前に宣言しなければなりません。判定方法は通常の艦隊作戦と同じです。

8-7 戦力の集中

このゲームではエリア、港湾および通商破壊ボックスにはいくつでもユニットを置くことができます。例外として、工場ボックスだけは一つのボックスに同時に複数のユニットを配置することはできません。

8-8 補給の制限

8-8-1 航空宇宙軍は占領した基地(外枠が赤い港湾)から出撃する場合、輸送船団を必要とします。

8-8-2 資源センターのある木星系、土星系の基地から出撃する場合、そのエリアに属する港湾(自分の出撃する港湾でなくても構わない)に、輸送船団が1ユニット存在しなければなりません。

8-8-3 両トロヤ群から出撃する場合、戦略カードを1枚使う毎に輸送船団1ユニットを取り除かなければなりません。

8-8-4 警備出撃(8-5)はこれら補給の制限は課せられません。

9. 戦闘

9-1 戦闘の発生

9-1-1 戦闘フェイズに、同じエリアに敵味方のユニットが存在する場合、必ず戦闘が発生します。

9-1-2 戦闘はどちらか一方のユニットが、そのエリアからいなくなるまで戦闘解決手順を繰り返します。

9-1-3 港湾および通商破壊ボックス内のユニットは通常戦闘の対象となりませんが、戦闘で排除された場合も含めてそのエリアの通常ゾーンに敵軍ユニットが存在しない場合、港湾もしくは通商破壊ボックスにいる敵ユニットを攻撃することができます。

9-1-4 複数のエリアで戦闘が発生する場合、航空宇宙軍プレイヤーから交互にどのエリアで戦闘を解決するか選択します。最初の戦闘を解決したら、次は外惑星連合軍プレイヤーが戦闘解決エリアを選びます。

9-2 戦闘ラウンドの手順

(1)航空宇宙軍攻撃ステップ

(2)外惑星連合軍攻撃ステップ

(3)損害適用ステップ

(4)戦闘離脱ステップ

9-3 戦闘の組み合わせ

9-3-1 攻撃の判定を行う前に、攻撃に参加するすべてのユニットについて攻撃対象が決定されなければなりません。攻撃する側が自由に自分のユニットそれぞれがどの敵ユニットを攻撃するのかを決定します。

9-3-2 輸送船団(CONVOI)は自軍の攻撃時に攻撃に参加せずに退避を選ぶことができます。退避した輸送船団を攻撃するためには、9-3-1の例外で、船団以外のすべての防御側ユニットを攻撃していなければ、攻撃対象に選べません。船団が攻撃に参加した場合は、通常通り攻撃対象に選べます。

9-4 攻撃判定

9-4-1 攻撃力と同じ数のダイスを振ります。5の目が出ると目標は戦闘から撤退します。6の目が出ると攻撃が命中します。精鋭ユニットが攻撃する場合、すべてのダイスの出目に+1の修整を加えます。

9-4-2 撤退の結果を受けたユニットは撤退マーカーを置いて表示します。既に撤退状態のユニットが再び同じ結果を受けても追加の影響はありません。

9-4-3 命中の結果が出る毎にダイスを1個振り、出目に等しい損害を目標に与えます。損害マーカーを置いて表します。目標が既に損傷していた場合、損害の値は合計されます。

9-4-4 防御力と等しい損害を受けたユニットは大破状態となり、攻撃力と加速力が1となります。防御力を上回る損害を受けたユニットは除去されます。

9-5 損害の適用

9-5-1 両軍の攻撃は同時に行われたとみなし、損害も同時に適用します。すなわち、航空宇宙軍の攻撃で大破もしくは撃沈されたユニットでもあっても、その戦闘ラウンドにおいては通常通り戦闘を解決できます。

9-5-3 撤退の結果を受けているユニットは直ちに自軍港湾に帰還しなければなりません。帰還はルール 12に従って行います。撤退するユニットはタンカーからの補給は受けられませんが、中立港には入れます。

9-6 戦闘離脱

9-6-1 戦闘離脱ステップに、戦闘に参加しているユニットの離脱を宣言できます。宣言は外惑星連合軍が先

に行います。

9-6-2 離脱側は離脱させるユニットを複数のグループに編成します。グループが複数のユニットで構成される場合、グループの加速力は最低の加速力をもつユニットに合わされます。

9-6-3 追撃側はそれぞれの離脱グループに対し、撤退グループの加速力と同じか上回る加速力を持つユニットを割り当てて追撃することができます。この段階で追撃ユニットが割り当てられなかった離脱グループは戦闘離脱に成功します。9-5-3の手順に従い、自軍港湾に帰還させます。

9-6-4 追撃されている離脱グループは、次の戦闘ラウンド以降、追撃艦と離脱グループとの間で通常の戦闘の手順を解決します。離脱側も攻撃を行うことができます。離脱中のユニットは、撤退の戦闘結果を受けるか、9-6-3の段階で追撃してくる敵がいない状態になるまで、戦闘手順を繰り返します。

9-6-5 一度宣言した離脱を取り消すことはできません。

9-7 通商破壊艦の追跡と泊地攻撃

9-7-1 戦闘で排除した場合も含め、通常ゾーンに相手の戦闘ユニットが存在しない場合、残っている自軍ユニットを通商破壊艦の追撃もしくは港湾攻撃に従事させることができます。

9-7-2 通商破壊艦との戦闘では、通常の戦闘手順と同じですが、戦闘は1ラウンドしか行えません。通商破壊艦は一切攻撃を行えませんが、攻撃される前に撤退を宣言することができ、その場合は同等の加速力を持つ敵ユニットから1ラウンドだけ攻撃されたあと、港湾へ帰還します。

9-7-3 港湾に対する攻撃も1ラウンドだけの戦闘解決となります。入港中のユニットは一切反撃できませんし撤退もできません。

9-8 機雷攻撃

9-8-1 機雷攻撃を受けることになった場合、対象のプレイヤーは、そのエリアにいるユニットから任意の6ユニットを「前衛」として取り出し、一列に並べ、先頭艦を明確にします。もし、ユニットが6隻未満の場合、すべてのユニットが前衛になります。

9-8-2 機雷攻撃を受けるプレイヤーはダイスを1個振ります。先頭艦から数えてダイスの目に等しい順番のユニットが被雷します。前衛のユニット数より大きな目が出た場合は損害は発生しません。被雷したユニットは1命中を受けたとみなし、9-4-3の方法で損害を決定します。

9-8-3 同時に複数回の攻撃が実施される場合、一回づつ損害を確定させなければなりません。この結果、ユニットが除去され、他にユニットがある場合、6ユニットになるように新しい前衛を割り当てねばなりません。補充はユニットが除去された場合だけで、損傷した前衛ユニットを自発的に交代させることはできません。

9-9 不確定な標的(選択ルール)

標準ルールでは、敵の旗艦や精鋭艦に火力を集中して撃破することができます。このことが不自然だと感じられる場合は、以下のルールを使用してください。

9-9-1 戦闘の組み合わせを決める際、すべての能力数値が同一の敵ユニットが複数いる場合、特定のユニットを狙って攻撃することはできず、実際に攻撃される対象はランダムに割り当てるものとします。同一の種類を決める場合、(攻撃力-防御力-加速力)の数値のみを見て、艦名、艦長名、精鋭および旗艦か否かは区別しません。

例:バシリスク(2-2-4)と通常のAMC(2-2-4)は同じ種類として攻撃を受けます。艦名の有無や精鋭かどうかはこの区別には関係ないからです。

9-9-2 同一種類の敵ユニットが複数いる場合、その種類の敵の数以下の攻撃グループを形成します。それぞれの攻撃グループは一体となって、その種類の敵ユニットのうち一つを攻撃しますが、実際にどのユニットを攻撃するかはランダムに割り当てます。別のグループ同士が同じユニットを攻撃することはありません。また、種類の異なる敵ユニットは確実に区別して攻撃できます。

例:旗艦を含む3隻の航空宇宙軍フリゲート艦を攻撃する場合、仮想の敵A、B、Cをそれぞれ攻撃するグループを形成します(実際には、均等に戦力を割り振る能登も、集中して一部だけを攻撃するのも自由です)。実際に、A、B、Cがどのフリゲート艦に当たるかはすべての攻撃グループの組み合わせが決めてから割り当てます。

10. 司令部

作戦に司令部を投入することで、多数の戦力をまとめて運用することができます。

10-1 指揮

10-1-1 攻勢カードを使用する場合に、司令部の投入を宣言すれば、作戦カード1枚を追加で出し、その作戦値を攻勢値に加算して使用できます。

10-1-2 司令部と一緒に行動するユニットはすべて加速力が1増加します。移動の場合は、その戦略カードで移動するグループ全体、戦闘の場合はそのエリアに

いるユニット全体が恩恵を受けます。

10-2 旗艦

10-2-1 司令部を投入する場合、司令部を任意のユニットにつけて旗艦としなければなりません。旗艦が戦闘で撃破された場合、全ユニットが戦闘離脱の結果を受けた状態となります。

10-2-2 複数の司令部が同じエリアにある場合、ひとつを総旗艦と指定します。旗艦の撃破による撤退は総旗艦だけが対象となります。

10-2-3 司令部を移動させる目的の場合も旗艦として艦艇ユニットに搭乗させて移動せねばなりません。

10-3 司令部の再建

除去された司令部は2ターン後の戦略フェイズに増援として再登場します。

10-4 無人戦闘艦

航空宇宙軍のオルカキラー、外惑星連合軍のオルカ戦隊とヴァルキリーは独自の無人指揮システムで動作しているため、司令部による影響を一切受けません。

11. 勝利判定

11-1 制宙権の確保

11-1-1 勝利判定フェイズに、いったん支配マーカーをすべて取り除きます。その後、エリア内にユニットを保持する側がそのエリアの制宙権(支配権)を得ます。通商破壊艦は敵の支配を妨げますが、(他に自軍ユニットが存在しなければ)エリアを支配することはできません。港湾内に留まっているユニットと陸戦隊は制宙権には何ら影響を与えません。

11-1-2 制宙権を得たら、そのエリア内に支配マーカーを置いて表します。一度配置された支配マーカーは次の勝利判定まで有効です。

11-1-3 エリアの支配を確定したら、得点を集計します(4項参照)。

11-2 外惑星諸国の降伏

大気に守られていない衛星上の都市や軌道都市は周辺の制宙権を奪われると軍事的に抵抗する術はなく、大部分の国家は制宙権を奪われると降伏してしまいます。

11-2-1 外惑星連合は、木星系ガリレオ衛星群のガニメデ、カリスト、エウロパ、イオの4カ国、前方トロヤ群、後方トロヤ群、土星系のタイタンの7つの国家で構成されます。これらはそれぞれ独立国であり、個別に戦争

から脱落する可能性があります。7つの国家がすべて降伏した場合、直ちにゲームは終了します。

11-2-2 前方トロヤ群と後方トロヤ群は、エリアの制宙権を奪われれば守備隊の存在に関係なく降伏します。

11-2-3 タイタンは濃密な大気で覆われており、軌道を制圧されただけでは降伏しない可能性がありました。土星系エリアが航空宇宙軍の制宙権エリアとなった場合、タイタン降伏判定表を参照して動向を決定します。

タイタン降伏判定表	
1-3	タイタンは降伏
4-5	タイタンで政変。以後の降伏判定に-2
6	戦争継続
修整:	カリストとガニメデが降伏している:-2
	タイタン航空隊が投入されている:-2
	以前の判定で政変が発生:-2

11-2-4 木星諸国(ガニメデ、カリスト、エウロパ、イオ)は外惑星連合の中核であり、厳しい包囲網の中でも抵抗を続けました。このため、木星諸国は、両トロヤ群とタイタンがすべて降伏し、かつ、木星圏エリアの制宙権を支配されている場合のみ降伏します。

11-2-5 前記 11-2-2~4とは別に、所属するエリアが支配され、かつ港湾ボックス内にいかなるユニットも配置されていない港湾は軍事的に占領されたとみなし、相手陣営の支配になります。国家名のついた港湾(例:カリスト)が占領されたら、その国家は降伏します。

11-2-6 国家の降伏、あるいは、軍事的な占領によって支配した港湾は直ちに自軍の港湾として使用可能となります。

11-2-7 国家が降伏した場合、降伏した国の港湾内にいたユニットは同盟国籍も含めてすべて除去されます。出撃中だったユニットはユニット毎に動向判定を行います。

降伏国艦艇動向判定表	
1-3	そのユニットは戦闘を継続
4-6	降伏を受諾(ゲームから取り除く)
修整:	精鋭ユニット -2

11-2-8 降伏した国(港湾)は、11-2-5の条件によって外惑星側が再占領することができますが、港湾として使用可能になるだけで、降伏した国家は二度と戦争に復帰しません。

11-3 航空宇宙軍

青枠で囲まれた航空宇宙軍固有の港湾は降伏することも占領されることもありません。赤枠で囲まれた元外惑星連合の港湾は軍事的に占領されることがあります。

12. 帰港

出撃しているユニットを帰港させます。

12-1 帰港

12-1-1 艦船は現在いるエリアか隣接するエリアにある自軍港湾には、通過するエリアの支配状態に関係なく帰港できます。

12-1-2 現在地から2エリア先にある港湾に帰港する場合は加速度判定に成功しなければなりません。

12-1-3 タンカーや中立入港も含めて帰港すべき港湾がないユニットは除去されます。

12-2 タンカー

12-2-1 外惑星連合軍は木星系とそれに隣接する小惑星帯を支配している場合、支配している小惑星帯に正規巡洋艦と仮装巡洋艦ユニットを留める試みが行えます。各ユニットごとにダイスを振り、3以下ができれば補給成功でそのエリアに留まることができます。4以上ができれば、通常の手順に従って帰港せねばなりません。補給を試みるユニットを予めすべて宣言してから補給判定を行います。

12-2-2 戦略カードによって補給を受ける場合、12-2-1の判定を行う前にカードを使わなければなりません。

12-3 中立港

12-3-1 タンカーによる補給(12-2)と長距離帰港判定(12-1-2)に失敗し、帰港すべき港湾がないユニットは中立港に入港できます。

12-3-2 中立港に入港したユニットは次のターンに必ず出撃しなければなりません。警備出撃でも構いません。

12-3-3 中立港の入港では爆雷切れなどの戦闘力低下状態は回復できません。

13. 奇襲攻撃

キャンペーンゲームの第1ターン(2099年6月)は外惑星連合軍の奇襲攻撃として特別なルールが適用されます。

13-1 戦略・作戦の制限

13-1-1 奇襲ターンは作戦フェイズの第5ステップから、外惑星連合軍先手として開始します。戦略フェイズと第4までの作戦ステップは実施されません。

13-1-2 奇襲ターンに外惑星連合軍は1番「奇襲攻撃」カードか警備出撃によってのみユニットを移動させることができます。奇襲攻撃で移動するユニットはエリアではなく、直接攻撃する港湾を対象にして(必要なら分

割して)配置します。

13-1-3 奇襲ターンに航空宇宙軍は19番「欺瞞情報」カードか警備出撃によってのみユニットを移動させることができます。欺瞞情報でエリアに再配置されたユニットは第1ラウンドの追撃の割り当て(9-6-3)から戦闘に参加できます。港湾に再配置されたユニットは初期配置ユニットと同様とみなします。航空宇宙軍の警備出撃は戦闘フェイズの第2ラウンドまで延期されます。

注記:通常ターンではユニットを単に再配置します。エリアに配置されたユニットは移動済みとみなしますが、港湾に配置されたユニットは他のカードによって移動可能です。

13-2 戦闘の手順

奇襲ターンの戦闘は以下の手順で解決します。

13-2-1 第1ラウンドは、外惑星連合軍の港湾攻撃と航空宇宙軍の急襲を解決します。これらは同時攻撃であり、急襲を受け(撃破され)たユニットも港湾攻撃を実施できます。「欺瞞情報」でエリアに再配置されたユニットは追撃の割り当て(9-6-3)から戦闘に関与できます。同一エリアにある複数の港湾が攻撃される場合、エリア単位で並行して解決します。例えば、離脱時には別の港湾を攻撃したユニットと離脱グループを組むことができます。

13-2-2 第2ラウンド以降はエリア単位で、航空宇宙軍側で戦闘参加できるのは急襲で出撃したユニットと欺瞞情報で再配置されたユニットだけです。離脱宣言の前に、航空宇宙軍側の警備出撃を行い、それらの追撃の割り当てに参加できます。

13-2-3 第3ラウンド以降は通常の戦闘解決手順を行います。ただし、港湾攻撃は既に解決されているため発生しません。

奇襲ターンの手順

第1戦闘ラウンド

(1)航空宇宙軍攻撃ステップ

急襲カードで出撃した艦艇のみ

(2)外惑星連合軍攻撃ステップ

港湾攻撃のみ

(3)損害適用ステップ

(4)戦闘離脱ステップ

欺瞞情報カードで配置されたユニットも追撃可能

第2戦闘ラウンド

(1)航空宇宙軍攻撃ステップ

急襲、欺瞞情報による艦艇のみ

(2)外惑星連合軍攻撃ステップ

(3)損害適用ステップ

(4)航空宇宙軍警備出撃

急襲、欺瞞情報に使用されなかった艦艇すべて

(5)戦闘離脱ステップ

第3戦闘ラウンド

以後、通常の戦闘処理

14. 陸戦隊

14-1 陸戦隊は艦艇と同じように移動しますが、戦闘で撃破されることはありません。入港中の港湾が降伏した場合、次のターンの増援としてカリストに登場します。

14-2 陸戦隊は他の艦艇ユニットと同様に、港湾にいることによって軍事的な占領を妨げることができます。陸戦隊で国家の政治的な降伏を防ぐことはできません。また、エリアの支配にはいかなる影響も与えません。

15. シナリオ

現在のところ、シナリオはキャンペーンだけです。

15-1 外惑星動乱(キャンペーンシナリオ)

ゲームの長さ:7ターン

開始ターン:2099年6月

終了ターン:2100年7月

外惑星連合軍の配置:

・タイタン

タイタン軍仮装巡洋艦(2-2-4)×10

防衛艦隊(3-3-2)×2

タイタン防衛艦隊司令部

・ガニメデ

タイタン軍仮装巡洋艦(2-2-4)×8

防衛艦隊(3-3-2)×2

ガニメデ統合艦隊司令部

・カリスト

カリスト軍仮装巡洋艦(2-2-4)×7

防衛艦隊(3-3-2)×2

カリスト防衛艦隊司令部

タナトス戦闘団

・エウロパ

防衛艦隊(2-2-2)×1

・イオ

防衛艦隊(2-2-2)×1

・先行トロヤ群

防衛艦隊(3-3-2)×1

・後方トロヤ群

防衛艦隊(3-3-2)×1

・戦カプール

前方トロヤ群仮装巡洋艦(2-2-4)×3

後方トロヤ群仮装巡洋艦(2-2-4)×3

タイタン軍仮装巡洋艦(2-2-3)×7

ガニメデ軍仮装巡洋艦(2-2-3)×6

カリスト軍仮装巡洋艦(2-2-3)×5

航空宇宙軍の配置:

・アトランティックステーション

在来型フリゲート(3-5-5)×2

警備艦(2-2-4)×2

・コロンビアステーション

ゾディアック級フリゲート艦(4-7-7)×4(全て精鋭)

(タウラス、スコピオン、アクエリアス、アリエス)

在来型フリゲート(3-5-5)×6

警備艦(2-2-4)×8

第一、第二戦隊司令部

・ワルハラステーション

在来型フリゲート(3-5-5)×5

警備艦(2-2-4)×4

第四戦隊司令部

・水星根拠地

マーキュリースカウト(2-3-2)

・センチュリーステーション

在来型フリゲート(3-5-5)×5

警備艦(2-2-4)×6

第三戦隊司令部

・戦カプール

砲艦(1-3-4)×6

支配状態:

どのエリアも支配されていない

特別ルール:

外惑星連合軍プレイヤーは戦略カード1番、2番と無作為に引いた4枚を持ってゲームを開始します。

航空宇宙軍プレイヤーは19番、20番と無作為に引いた4枚を持ってゲームを開始します。

第1ターンは奇襲攻撃ルール(13項)が適用されます。

FAQ

Q.9-3-2 輸送船団は自らが攻撃されるのを避けるために、任意に攻撃を取りやめることができるのでしょうか？

A.その通りです。輸送船団は航空宇宙軍プレイヤーの任意で、攻撃を避けてもいいし、戦闘に投入しても構いません。

Q.11-2-4 木星諸国は両トロヤ群とタイタンが降伏している場合には木星の制宙権を奪われただけで降伏するのでしょうか？

A.はい。

Q.ゾディアック級の追加建造計画カードを航空宇宙軍プレイヤーが持っているとき、どの段階で使用を強制されるのでしょうか？

A.そのターンの間に使用すればよく、どのステップで使うかは航空宇宙軍プレイヤーの任意です。

保証と免責

不良品、ルール質問、感想などは奥付所もしくはe-mailアドレスへお願いします。

なお、カードやカウンターシートのゲームに使用しない余白部分の汚れについては交換ご容赦ください。プレイに支障のある著しい汚れについては現品を送っていただければ同等新品と交換させていただきます。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

外惑星動乱記

制作: SOLGER

ゲームデザイン: AMI

プレイテスター: はるぜひ、みねさん

印刷: iP4600

初版: 2006年8月11日 (Ver.1.00)

2006年9月8日 (Ver.1.01)

2006年11月20日 (Ver.1.1)

2007年4月8日 (Ver.1.2)

2008年4月3日 (Ver.1.5)

2009年9月18日 (Ver.2.0)

参考文献:

「航空宇宙軍史」シリーズ(谷甲州)

「WAR AT SEA」(AH)

「VICTORY AT SEA」(CMJ)

青年人外協力隊ホームページ

連絡先:

E-mail : ami@solger.sakura.ne.jp

HOME PAGE : <http://solger.sakura.ne.jp>

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆