

Samurais of the Sky 改訂ルール v1.1

1.1 改訂版ルールの分類について（新規）

改訂版ルールには（新規）（更新）（追加）という3つの種類があります。以下に解説します。

（新規）以前の版にはなく、改訂版で新たに生まれたルールです。

（更新）以前の版はすべて破棄し、改訂版ですべて上書きするルールです。

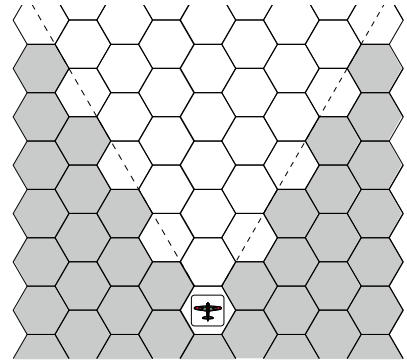
（追加）以前の版はそのまま残し、さらに改訂版の文言が追加されるルールです。

4.2.1 ユニットの前方（新規）

セットアップや勝敗判定に際し「敵を前方に捉える」という記述が現れます。

前方とはユニットの機首から広がる前方60度の扇形の範囲（左右30度ずつ。右図の明るい範囲）を指します。距離や高度差は考慮しません。

「敵を前方に捉える」とは上述の範囲内に敵ユニットが存在する状態にあることを言います。



5.0 手順（更新）

ゲームはターンと呼ばれる手順を繰り返すことで進行します。ターンは更に1～4のフェイズと呼ばれる細かい手順に分かれており、これを順番に解決し終わったら1ターンが終了し次のターンにすすみます。

5.1 ゲームの終了と勝敗（新規）

ゲームは10ターン終了するか一方の陣営のユニットが盤上からなくなった瞬間に終了し、勝敗を判定します。以下に示す得点（VP）を合計し、より多い陣営の勝利です。

- ①盤上に残っている機体に対し：1VP
- ②敵を前方に捉えている機体につき：0.5VP
- ③撃墜された自軍機体につき：-1VP
- ④損傷となった自軍機体につき：-0.5VP

5.1.1 補則（新規）

シナリオによっては固有の終了条件と勝敗基準が設けられている場合があります。5.1の規定とシナリオルールが食い違う場合はシナリオルールを優先します。

10.1 性能評価試験

③初期配置情報 (追加)

連合軍機の向きは日本軍機を前方に捉えるように配置する。

④勝利条件 (更新)

同点の場合は引き分け。

10.2 日本の侵攻

③初期配置情報 (追加)

その後すべての連合軍機の向きを1機以上の日本軍機を前方に捉えるよう位置を変えずに変更する。

④勝利条件 (更新)

同点の場合は連合軍勝利。

10.3 ポート・ダーウィン空襲

③初期配置情報 (追加)

さらにすべての連合軍機の向きを1機以上の日本軍機を前方に捉えるよう位置を変えずに変更する。

その後すべての日本軍機の向きを1機以上の連合軍機を前方に捉えるよう位置を変えずに変更する。

④勝利条件 (更新)

同点の場合は日本軍勝利。

10.4 ミッドウェイ海戦

③初期配置情報 (追加)

さらにすべての日本軍機の向きを1機以上の連合軍機を前方に捉えるよう位置を変えずに変更する。

その後すべての連合軍機の向きを1機以上の日本軍機を前方に捉えるよう位置を変えずに変更する。

④勝利条件 (更新)

ターン終了時に日本軍が敵を2機以上撃墜しており、かつ自軍の被撃墜機数が1機以下なら即座にゲーム終了し日本軍勝利。

上記サドンデスが生じなかった場合はルール 5.1 の規定に従ってゲーム終了と勝敗を判定。同点の場合は日本軍勝利。

10.5 ガダルカナルの激戦

③初期配置情報 (追加)

さらにすべての連合軍機の向きを1機以上の日本軍機を前方に捉えるよう位置を変えずに変更する。

その後すべての日本軍機の向きを1機以上の連合軍機を前方に捉えるよう位置を変えずに変更する。

④勝利条件 (更新)

同点の場合は引き分け。

Samurais of the Sky 改訂ルール v1.1

ルール作成：takoba39714

デベロッパ：HA

作図、レイアウト：HA