

RING BUSTER

リング バスター

かつて聖王は、自身を守護する聖皇艦隊と、
広大な国土を守る帝国艦隊を統帥していた。
しかし、帝国艦隊を率いる皇帝が聖王の圧制に反抗。
帝国派と聖王派の対立は深まり、ついに両艦隊の交戦が始まった。

『RING BUSTER リングバスター』は聖王派あるいは帝国派の
艦隊司令官となり、麾下の宇宙艦隊を用いて勝利を競う2人用の
対戦ゲームです。

指令室のモニターに見立てた回転する円盤に、艦艇を表すアイコン
に扮したオモリをかけて勝負します。

■初期配置

1. 赤陣営と緑陣営どちらを担当するか決める

① 担当する陣営を決める

聖王艦隊(以降「緑陣営」)が帝国艦隊(以降「赤陣営」)
を決め、円盤をはさんで座ります。円盤の自分に向いている
面にだけ、自陣営の艦艇アイコンを配置できます。

② プレーキを配る

緑陣営には緑色の制服のキャラクターを、赤陣営には黒色
の制服のキャラクターを配ります。各陣営2種類ありますが、
使用するのはいずれか1種類です。お好みのキャラクターをご使用
ください。円盤の円周に沿って置き、プレーキをかけます。

③ 艦艇アイコンを配る

緑陣営には緑の印刷がある艦艇アイコンを、赤陣営には赤
色の印刷がある艦艇アイコンを配ります。

※3 箱の蓋の内側に緑陣営の、身の内側に赤陣営の艦艇ア
イコンの絵があります。艦艇アイコンのトレーとしてご利用
ください。

2. 任意の方法で先手を決める

3. 3隻のDD(駆逐艦)と1隻のTS(ターゲット艦)を配置する

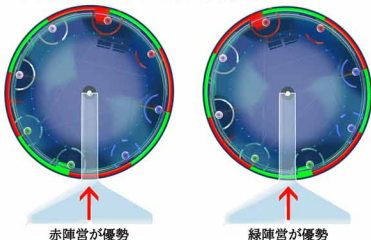
すでに両陣営それぞれDD3隻がエリアに展開しています。
また、戦闘宙域から遠く離れた基地から、遠距離支援攻撃も
準備されています。支援攻撃はTSが配置されたエリアに戦
闘の最終局面で着弾し、敵味方ともに、そのエリアを消滅
させます。

先手→先手→後手→後手→後手→後手→先手→先手
の順で、DD3隻とTS1隻の艦艇アイコンを好きなエリアへ配
置します。

※4 自分に向いている面なら、どのエリアへ配置してもか
まいません

※5 同じエリアへ複数隻配置してもかまいません

4. プレーキを外して戦況を確認し、再度プレーキをかける
円盤下端の色の陣営が「優勢な陣営」です。



■ゲームの流れ

1から3の手順が1つのラウンドです。5ラウンド行います。

1ラウンド目 手順1～3

2ラウンド目 手順1～3、戦況確認

3ラウンド目 手順1～3

4ラウンド目 手順1～3、戦況確認

5ラウンド目 手順1～3

TS艦を配置したエリアのエリアピンを抜く

戦況確認、勝敗決定

1. 優勢な陣営が先手となり、円盤上半分に位置するエリアの なから艦艇アイコンの配置数が4隻以下のエリアを1つ選び、 未配置の任意の艦艇アイコンを1つ配置する

※6 1つのエリアに配置できる艦艇アイコンの上限は、
両陣営とも5隻ずつです。両陣営合計の上限が5隻
ではありませんのでご注意ください。

※7 配置済の艦艇アイコンを別のエリアへ再配置するこ
とはできません。

2. 後手が、円盤上半分に位置するエリアのなから艦艇ア イコンの配置数が4隻以下のエリアを1つ選び、未配置の任意の 艦艇アイコンを1つ配置する

3. 現在のラウンド数に応じて処理する

- ・1, 3ラウンド目の場合は手順1へ戻り次のラウンドへ進みます。
- ・2, 4ラウンド目の場合はプレーキを解除し、戦況を確認して
から再度プレーキをかけ、手順1へ戻り次のラウンドへ進みます。

※8 すなわち、戦闘途中の戦況は、2ラウンドと4ラウンド
の終わりにしか確認できません。

・5ラウンド目の場合は手順4へ進みます。

4. 優勢な陣営が先手となり、自軍のTSを配置したエリアのピン を抜く

5. 後手が自軍のTSを配置したエリアのピンを抜く

6. プレーキを解除し戦況を確認する

戦闘終了です。この時点で優勢な陣営の勝利です。

RING BUSTER リングバスター

第1版 2025年4月6日(マニュアル1.0版)

原案・イラスト: shizukuf

制作: しほまる屋

X: @shipomaruya

Mail: shipomaruya1@gmail.com

ご質問等ございましたら、上記Xアカウントへのリプライまたはダイレク
トメッセージ、もしくはメールアドレスへメールにてご連絡ください。