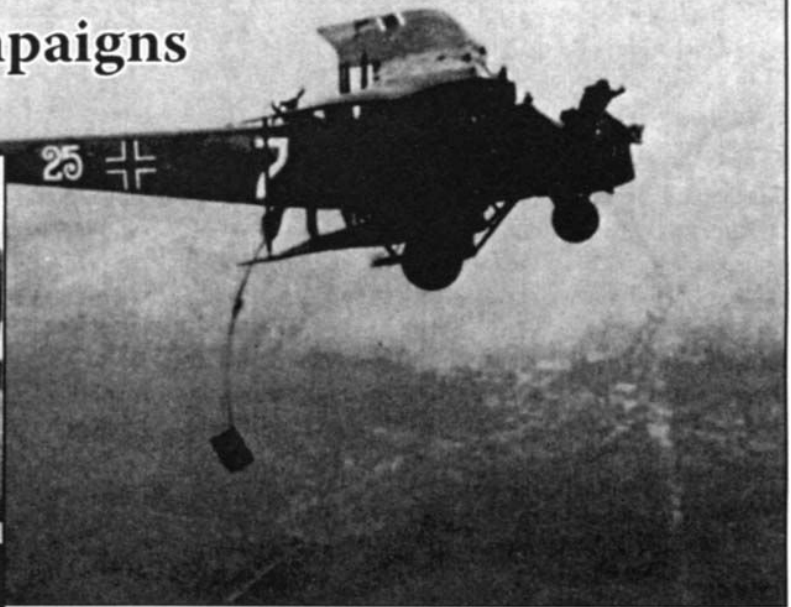


# FLYING CIRCUS: Aerial Combat in WWI Bombers & Campaigns



## イントロダクション

Flying Circus : Aerial Combat in WW I は第一次世界大戦の空戦を扱ったものです。あなたはカラフルで機敏な第一次世界大戦の航空機を操り、世界で初めて戦場での役割を果たした航空機の歴史をやるのです。

これは拡張ゲームです。ボックスに示されているようにこの拡張ゲームをプレイするためには基本ゲームが必要です。これにより、一対一の航空機の決闘から複数機のチームプレイによるドッグファイトまでプレイできます。プレイを始める前におそらくあなたはルールを通読して変更点を見つけるでしょう。大きな変更点は、高度(プレイ手順のステップ2 高度、Vertical Roll)のルールです。さらにパイロットの能力、爆撃機、銃手、偵察、その他のオプションルールがあります。さらにキャンペーンカードが含まれており、複数任務のキャンペーンのルールがあります。

Dan Verssen の WWII Down in Flames シリーズをプレイした事のある方は似ている部分が多いことに気が付くでしょう。新しくこのゲームをプレイする方、ようこそ！いずれにせよこのゲームを楽しまれる事を希望します。

## セットアップ

- 1) プレイヤーの同意によりバトルを行う年次とポイントを決める。基本ゲームでは 1918 年で 22 ポイントのゲームをすると良いだろう。
- 2) 両プレイヤーは相手に秘密にしてリーダー機を 1 機選ぶ。
- 3) 両プレイヤーはポイント上限を越えないようにして、残りのポイントで 1-2 機の僚機を選択する。僚機はリーダー機と同じ種別でなければならない。
- 4) 全ての航空機は同意した年次より新しいものであってはならない。
- 5) 両プレイヤーはリーダー機と僚機を敵のリーダー機と僚機と向かい合うようにテーブルに置く。
- 6) ダイスを振ってプレイ順を決定する。出目が大きい方のプレイヤーが先攻となる。ゲームはターンを交互にプレイする。3 人以上のプレイヤーやリーダー機がいる場合、プレイ順にしたがってテーブルの回りに座るかダイスを使ってプレイ順を示す。
- 7) 各プレイヤーはプレイ順に、他プレイヤーにわかるように高度を選択し、リーダー機の前に小さな高度カードを置く。
- 8) 両プレイヤーは、リーダー機のパフォーマンス値と等しい数だけカードを引く。高高度を選んだ場合、1 枚少なくカードを引く。低高度を選んだ場合、1 枚多くカードを引く。

## How To Win

敵のリーダー機を撃墜した側が勝利する。

### プレイ手順

#### 1. 僚機の攻撃

- 僚機カードの攻撃値と等しい数だけカードを引く
- 目標の宣言
- カードのプレイヤーアクション/レスポンスサイクル
- 必要なだけ b, c を繰り返す
- 複数の僚機がいる場合、1機の僚機のカードプレイを全て解決した後、次の僚機のカードをプレイする

#### 2. リーダー機の高度の変更

- 優位態勢、追尾態勢の敵リーダー機のどれを追尾するか選択する

#### 3. リーダー機の攻撃

- リーダー機は優位態勢・追尾態勢をあきらめることができる
  - 目標の宣言
  - リーダー機のカードのプレイヤーアクション/レスポンスサイクル
  - 必要なだけ b, c を繰り返す
- 捨て札
  - 手札を引く

## 航空機カード

航空機カードは表裏がある。表はダメージを受けていない状態を表し、裏（煙を引いている）はダメージを受けて能力が減少した状態を表す。

### 機体

この値は航空機がどれだけ頑丈でダメージに耐えられるかを表している。表面には裏返して煙を引いている「損傷」面になるまで何ポイントのダメージを受けられるかが示されている。裏面にはこの機体が撃墜されるまでに何ポイントのダメージを受けられるかが示されている。

いくつかの機体にはなんらかのボーナスが与えられている。「上昇」と「降下」の効果は基本ゲームでは使用しない。

### 航空機種別

このゲームでは3種類の航空機がある。各航空機の種別はカードに書かれている。

### 戦闘機(Fighter)

スペシャルルールを持たない。最初のゲーム(訳注:基本ゲーム)と同様に扱う。

### 爆撃機(Bombers)

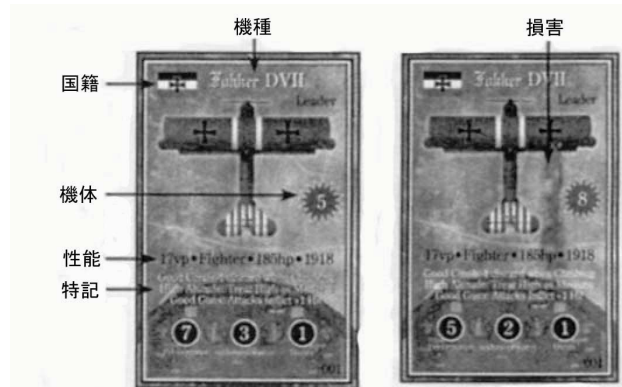
爆撃機は通常、キャンペーンミッション、またはプレイヤーがデザインしたミッションで使用する。

爆撃機には2つの制限がある。1つ目は、バトル中高度を変更できない。これは、高度変更ステップやカードのプレイによって高度を変更できない事を意味する。2つ目は優位態勢や追尾態勢にするカードをプレイできない。

### 偵察機(Scouts)

スペシャルルールを持たないが、いくつかのキャンペーンミッションでは偵察機の行動により成否が決まる。

### リーダー機カード



パフォーマンス[Performance](最大手札数): ターンの終わりにリーダー機はこの数値までの枚数のカードを手札とできる。ターン中はこの手札上限を越えても良い。

馬力[Horsepower](最大ドロー数): リーダー機が引くことのできる最大カード数である。手札数がパフォーマンス値を越えてしまう場合、この数値未満でドローを終えてもよい。(ドロー手順ですでに6枚手札を持っている場合、SPAD XIIIは2枚だけカードを引ける)

バースト[Bursts]: リーダー機が各ターンに何回バースト出来るかを示している。攻撃カードは2種類ある。In My SightとOut of the Sunである。各カードにはプレイする際にどれだけバーストを消費するかが書かれている。

例えば、"In My Sight 1"は1バーストを消費する。攻撃カードには同様にその攻撃が成功した場合、何ポイントのダメージを与えるかが書かれている。例えば、"In My Sights 2 Bursts 3 Hits"の場合、2

バーストを消費して3ダメージを与えることを示している。

### 僚機カード

僚機は敵の僚機と交戦し、自軍のリーダー機が敵のリーダー機に対して優位に立つように助ける。僚機はリーダー機に比べ能力が劣り、より少ないダメージで撃墜される。



**攻撃[Attack]**：攻撃時に何枚のカードを使えるかが示されている。僚機にはバーストの制限はない。引いた全ての攻撃カードを使用できる。

**対応[Response]**：最初に敵機に攻撃された時に、僚機が引くことのできるカード数を示している。このカードは、後に他の航空機により攻撃された際にも使用する。

ひとたび攻撃する航空機のターンが完了した場合、僚機は残っているカードを全て捨てる。再度攻撃を受けた時には新しくカードを引く。

### 攻撃、対応、スペシャルカード

Flying Circus：Aerial Combat in WW Iは、独特な攻撃/対応ゲームシステムに基づいている。攻撃、対応、スペシャルの3種類の異なるカードからなる。スペシャルカードは攻撃にも対応にも使用できる。

**攻撃カード(赤棒線)**：In My Sights、Out of the Sun、Maneuver、Immelmann

攻撃カードはそのターンにある航空機が行動を行うためのものである。これらのカードは相手のターンには使用できない。あなたが攻撃カードを使用する際、敵の航空機カードを目標として宣言しなければならない。攻撃カードにオプションが書かれている場合、どのオプションを使用するか宣言しなければならない。

攻撃カードによって、あなたのリーダー機が敵のリーダー機に対して優位な態勢を得たり、敵の航空機を攻撃したり、追加のバーストを与えたりする。

**対応カード(青棒線)**：Barrel Roll、Chandelle、Ace Pilot、Stall Turn

対応カードは敵プレイヤーが使用したカードに対して対応するためのカードである。さらに、あなたのターン中に対応カードを使用することができる。

各対応カードは他の対応カードを含む特定のカードに対応する。これにより複数のカードを連鎖的にプレイする。

**スペシャルカード(青/赤棒線)**：Side Slip、Vertical Roll

これらのカードは攻撃を開始したり、他のカードに対応することができる。この柔軟性は非常に強力である。

### カードのプレイ

各カードは、攻撃を開始したり、敵プレイヤーにより行われる攻撃に対応することができる。続くセクションでは各カードが何を行え、それを受けるとどのような事が起こり、どのように対抗するかの詳細が示される。

カードはFlying Circus：Aerial Combat in WW Iの中心である。現在のプレイヤーが攻撃カードをプレイする。そのカードの目標となった航空機は対応カードをプレイするチャンスがある。攻撃カードがカウンターされた場合、最初のプレイヤーは最後にプレイされたカードに対し対応カードをプレイできる。これはどちらかのプレイヤーがカードをプレイできなくなるまで続けられる。現在のプレイヤーが最後のカードをプレイした場合、その攻撃は成功となる。防御側プレイヤーが最後のカードをプレイした場合、最初のアクションはキャンセルされる。

例1)プレイヤー1がIn My Sightカードをプレイした。プレイヤー2はBarrel Rollカードでカウンターした。そのBarrel Rollカードに対し、プレイヤー1は別のBarrel Rollカードでカウンターした。プレイヤー2はAce Pilotカードでカウンターした。プレイヤー1はAce Pilotカードをカウンターできなかったため、プレイヤー2は最初のIn My Sightカードのカウンターに成功した。

例2)プレイヤー1とプレイヤー2はお互いに通常態勢にいる。プレイヤー1はManeuverカードを使用し、優位態勢に持ち込もうとした。プレイヤー2はStall Turnカードでカウンターした。プレイヤー1はそのStall Turnカードに対しChandelleカードでカウンターした。プレイヤー2はChandelleカードに対し別のStall Turnカードでカウンターした。プレイヤー1は別のChandelleカードでカウンターした。プレイヤー2はもうカウンターできなかったためプレイヤー2のリーダー機を90°回転させ、プレイヤー1のリーダー機はプレイヤー2のリーダー機の側面を向いている。プレイヤー1は現在、プレイヤー2

のリーダー機に対して優位態勢にいる。

例3) プレイヤー1は Out of the Sun 攻撃カードをプレイした。プレイヤー2は Vertical Roll カードでカウンターした。プレイヤー1は Ace Pilot カードでカウンターした。プレイヤー2は Ace Pilot カードをカウンターできない。Out of the Sun カードによる攻撃はプレイヤー2に命中した。

### ジャムチェック

いくつかのカードには「Jam Check」の記述がある。そのようなカードをプレイする場合、カードを1枚引く。引いたカードが赤だった場合、その機銃はジャムする。Jam Check と書かれている攻撃カードは効果を及ぼさず、捨てられる。次のターンまでの間、あなたの航空機はバースト値が書かれているカードをプレイできない。Jam Check のために引いたカードを捨てる。Jam Check のために引いたカードが青か赤/青だった場合、機銃を使用できる。

### リーダー機の攻撃

あなたのターン中、敵を目標としてあなたの手札から攻撃カードを選択して使用できる。各リーダー機はバースト値を持つ。In My Sight カードと Out of the Sun カードはそれぞれ1バーストコストを持つ。あなたの航空機は残っているバースト値以下の攻撃のみ可能である。

例) バースト値1の機体は、バーストコスト1の In My Sight カードか Out of the Sun カードを使用できる。また敵機に対して態勢を変更するためにカードをプレイできる。敵機に対して優位態勢にある場合、あなたのリーダー機はバースト値を+1する。敵機を追尾態勢の場合、あなたのリーダー機はバースト値を+3する。

あなたが望む通りにバースト値を振り分ける事ができる。敵リーダー機を追尾しており、4バースト残っている場合、1バーストの攻撃を行い、さらに同じ機体に1バーストの攻撃を行い、さらに同じ航空機に2バーストの攻撃を行う事ができる。

機体のポジションによる追加のバーストは直ちに使用できる。例えば、通常態勢でバースト値1の In My Sight カードをプレイし、次に Maneuver カードをプレイして優位態勢になり、その後バースト値1の別の In My Sight カードをプレイする。さらに別の Maneuver カードをプレイして追尾態勢となり、バースト値2の Out of the Sun カードをプレイする。

### 僚機の攻撃

リーダー機とは異なり、僚機にはバースト値の上限はない。僚機は引いた In My Sight と Out of the Sun カードを全て使用できる。僚機は Maneuvering、Immelmann、Side Slip カードをリーダー機の態勢を優位にするために使用できるが、敵の僚機がいる限り、敵のリーダー機にバーストカードを使用できない。

僚機は最初に攻撃カードを引き、各カードをプレイする前に目標を宣言する。僚機に目標とされた敵の僚機は対応カードを引き、対応する。僚機に攻撃された敵のリーダー機は追加のカードを引けない。

### 高度(Altitude)

僚機はリーダー機と同じ高度にいるとみなす。僚機はリーダー機と同じ高度の敵機のみを目標にできる。

### ダメージ

In My Sight カードと Out of the Sun カードは航空機にダメージを与える。どれだけのダメージを与えるかはその攻撃カードに書かれている。航空機カードがどれだけダメージを受けたかを示すためにダイスを置く(このために小さなダイスが付属する)。ダメージの合計が航空機の機体(Airframe)値以上になった場合、その航空機を裏返し、損傷状態にする。損傷状態の機体(Airframe)値以上のダメージを受けた場合、その機体は墜落する。

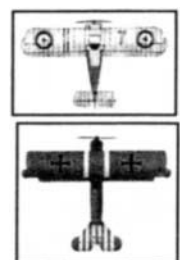
リーダー機が墜落した場合、ゲームは終了する。僚機が墜落した場合、プレイから取り除き、ゲームを続行する。

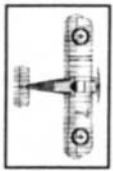
### 態勢(Positioning)

態勢とは、リーダー機が敵のリーダー機に対してどのような位置につけているかを示している。僚機は態勢を持たない。Maneuver、Immelmann、Side Slip カードは敵のリーダー機の態勢を変更させる。態勢を表すために、それぞれのリーダー機同士を向かい合わせにしたり、反対向きにしたりする。

### 追尾態勢(Tailing)

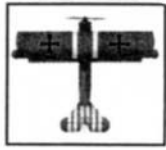
あなたのリーダー機の機首を敵のリーダー機の後部に向ける。これは最高の態勢である。あなたは3バースト値を追加で得、敵のリーダー機はあなたのリーダー機に対して、In My Sight カード、Out of the Sun カードを使用できない。





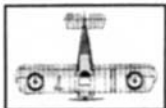
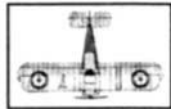
### 優位態勢 (Advantaged)

あなたのリーダー機の機首を敵のリーダー機の側面に向ける。これは良い態勢である。あなたは1バースト値を追加で得、敵のリーダー機はあなたのリーダー機に対して、In My Sight カード、Out of the Sun カードを使用できない。



### 通常態勢 (Neutral)

あなたのリーダー機の機首を敵のリーダー機の機首に向ける。これはまあ良い態勢である。あなたは追加でバースト値を得られず、敵のリーダー機はあなたの航空機に対して、In My Sight カード、Out of the Sun カードを使用できる。



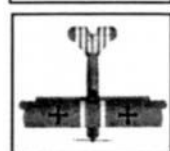
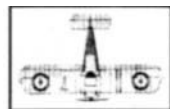
### 劣位態勢 (Disadvantaged)

敵のリーダー機の機首をあなたのリーダー機の側面に向ける。これは悪い態勢である。敵は1バースト値を追加で得、あなたのリーダー機は敵のリーダー機に対して、In My Sight カード、Out of the Sun カードを使用できない。



### 被追尾態勢 (Tailed)

敵のリーダー機の機首をあなたのリーダー機の後部に向ける。これは最悪の態勢である。敵は3バースト値を追加で得、あなたのリーダー機は敵のリーダー機に対して、In My Sight カード、Out of the Sun カードを使用できない。



### 接敵状態 (Engaged)

リーダー機が優位態勢・追尾態勢・劣位態勢・被追尾態勢の時、そのリーダー機は他のリーダー機に対して接敵状態にある。

リーダー機は一度に1機の敵リーダー機に対してのみ優位態勢・追尾態勢になれる。

リーダー機がカードのプレイの結果として、複数の敵に対して優位態勢/追尾態勢になる場合、そのリーダー機はどの敵に対して優位態勢/追尾態勢になるかを選択しなければならず、選択されなかった敵は通常態勢となる。

リーダー機はターン中の好きな時に、優位態勢・追尾態勢から離脱 (disengage) することができる。

リーダー機が敵のリーダー機に対し優位態勢・追尾態勢にいる場合に、他のリーダー機や僚機を攻撃したい場合、現在の態勢を放棄しなければならない。

メモ：態勢を放棄する場合、新しい目標に対して優位態勢・追尾態勢にならない限り、追加のバースト値を失う。例えば、リーダー機(1バースト値の航空機)が追尾態勢にあり、追尾している敵リーダー機に対してバースト値2のカードを使用した。そして他のリーダー機を追撃するために、追尾態勢を放棄した。新しい目標に対して追尾態勢を得るまで、このリーダー機はバーストカードを使用できない。なぜなら彼は既にバースト値2のカードを使用してしまったからである。(もしそのリーダー機がバースト値1のカードを使用していたとしたら、新しい敵リーダー機に対して優位態勢に慣れれば、バースト値1のカードを使用できる)

### 目標 (Targeting)

リーダー機の態勢により、敵機がリーダー機に対して使用できるアクションカードが決定される。

リーダー機が被追尾・劣位・通常態勢の場合、自機に対して追尾・優位態勢であるリーダー機以外の同高度の航空機に対してカードを使用できる。

リーダー機が優位・追尾態勢の場合、自機が優位・追尾態勢にある敵リーダー機に対してのみカードを使用できる。

リーダー機はカードを使用する前に、現在の態勢をあきらめることができる。そうした場合、同高度にいる好きなリーダー機または僚機へ攻撃を行う事ができる。

僚機は自分のリーダー機と同じ高度にいる敵航空機に対してカードを使用する事ができる。

### 高度 (Altitude)

Flying Circus Aerial Combat in WW I では、低高度・中高度・高高度、の3つの高度レベルが存在する。

#### 初期高度

プレイヤーはミッションを開始する前、ゲームを始める際にリーダー機の高度を選択する。

#### 高度の変更

各ターンごとに、現在の高度に留まるか、一つ高い高度に上昇するか、一つ低い高度に降下するか選択できる。

#### 高度の影響

リーダー機は同じ高度にいる敵リーダー機に対し

てのみ攻撃を行え、また攻撃を受ける。

1 高度レベル上昇する毎に、リーダー機の手札を1枚捨てなければならない。これは、上昇時に失われるエネルギーを表している。1 高度レベル降下する毎に、リーダー機の手札を1枚追加する。これは降下によって得られるエネルギーを表している。

この時に、航空機に記載されているパフォーマンス値(=手札数上限)は適用される。

### 僚機(Wingman)

僚機は常にリーダー機と同じ高度にいる。

### 高度変更の追隨

リーダー機が優位・追尾態勢にあり、その敵が高度を変更しようとした場合、優位態勢の場合1枚、追尾態勢の場合0枚、手札を捨てる事で、敵機に追隨して高度を変更できる。

敵機がより高い高度へ上昇する場合

- ・優位態勢にいる場合、手札を2枚捨てる事で、追隨を続け、上昇できる。
- ・追尾態勢にいる場合、手札を1枚捨てる事で、追隨を続け、上昇できる。

敵機がより低い高度へ降下する場合

- ・優位態勢にいる場合、追隨を続けるために1枚カードを捨て、降下のためにカードを1枚得る。
- ・追尾態勢にいる場合、無料で追隨を続けることができ、降下のためにカードを1枚得る。

高度が航空機に与える影響

- ・低高度・・・リーダー機は馬力[Horsepower]を+1する。僚機には影響を与えない。
- ・中高度・・・リーダー機、僚機共に影響を受けない。
- ・高高度・・・リーダー機は馬力[Horsepower]を-1する。僚機は攻撃(Attack)と対応(Response)を-1する。

一連の高度変更がある場合、先頭の航空機から後続する航空機への順で高度の変更を行う。

例えば、機体Aが先頭におり、機体Bが機体Aの追尾態勢であり、機体Cは機体Bの追尾態勢であるとする。機体Aが高度変更を選択した場合、機体Bは追隨するかどうかを決定しなければならない。機体Bの処理を解決した後、機体Cは高度を変更するかどうかを決定する。

高度変更しようとしている航空機に対して、複数の機体が優位態勢である場合、プレイヤーの望む順番で、追隨するかどうかを決定しなければならない。

## カード

### 攻撃カード(Attack Card)

#### In My Sight (Very Common)

このカードは敵機に対してダメージを与える一つの方法である。各 In My Sight カードには、何バースト値を消費するか、また、攻撃が成功した場合に何ダメージ与えるかが書かれている。

あなたのリーダー機が、In My Sight カードを使用するためには、通常態勢、優位態勢、追尾態勢のいずれかであり、カードに示されたバースト値が残っていないなければならない。In My Sight カードは他のカードをカウンターできない。

いくつかの In my Sight カードは、特殊ダメージを引き起こす。その特別な情報はそれぞれのカードに書かれている。もしカードの効果が継続する場合、備忘のためにそのカードを目標の機体の隣に置いておくこと。

**燃料タンク (Fuel Tank)**: 敵機は破壊される。

**負傷 (Wounded)**: 敵機は2ダメージを受け、カードを2枚捨てる。

**火災! (On Fire!)**: 敵機は2ダメージを受け、ダメージを毎ターン受け続ける。各ターンの始めにカードを1枚引く。引いたカードの色に応じてダメージを受ける。

**主翼 (Wing)**: 敵機は2ダメージを受ける。

**エンジン (Engine)**: 敵機は2ダメージを受け、馬力(Horsepower)を-1する(僚機の場合、攻撃値を-1する)。

**尾翼 (Tail)**: 敵機は2ダメージを受け、パフォーマンス(Performance)を-1する(僚機の場合、対応値を-1する)。

#### Out of the Sun (Rare)

このカードは In My Sight カードと同じように使うが、よりカウンターしづらい。Out of the Sun カードは他のカードをカウンターできない。

#### Maneuver (Common)

Maneuver カードの効果は、リーダー機を目標にするか僚機を目標にするかによって異なる。

リーダー機か僚機が敵のリーダー機を目標にする場合、あなたが望むようにリーダーの態勢を1段階変更できる。僚機が敵の僚機を目標にした場合、このカードを「In My Sight 1 Burst for 1 damage」のカードと見なす。リーダー機が敵の僚機を目標にした場合、バースト値を1追加するか、このカードを「In My Sight 1 Burst for 1 damage」のカード

と見なす。

### **Immelemann (Rare)**

リーダー機が僚機が敵のリーダー機を目標にする場合、あなたが望むようにリーダーの態勢を2段階変更できる。僚機が敵の僚機を目標にした場合、このカードを「In My Sight 1 Burst for 2 damage」のカードと見なす。リーダー機が敵の僚機を目標にした場合、バースト値を2追加するか、このカードを「In My Sight 1 Burst for 2 damage」のカードと見なす。

対応カード(Response Card)

### **Barrel Roll (Common)**

Barrel Roll カードは In My Sight カード、Barrel Roll カードをカウンターできる。

### **Chandelle (Common)**

Chandelle カードは In My Sight カード、Maneuver カード、Stall Turn カードをカウンターできる。

### **Stall Turn (Common)**

Stall Turn カードは、In My Sight カード、Maneuver カード、Side Slip カード、Chandelle カードをカウンターできる。

### **Ace Pilot (Rare)**

Ace Pilot カードは最高の対応カードである。このカードは、Ace Pilot カードを含むあらゆるカードをカウンターできる。

## **特殊カード**

### **Side Slip (Uncommon)**

Side Slip カードは2つの異なった方法で使用できる。あなたのリーダー機が不利体勢だった場合、Side Slip カードを攻撃カードとして使用できる。Side Slip に成功した場合、あなたのリーダー機は優位態勢となる(つまりリーダー機の態勢を入れ替える)。僚機が僚機を目標にする場合、Side Slip カードによって、リーダー機はカードを1枚引いて手札に加える。対応カードとして使用する場合、Side Slip カードは、In My Sight カード、Side Slip カード、Barrel Roll カードをカウンターできる。

### **Vertical Roll (Uncommon)**

Vertical Roll カードは2つの異なった方法で使用できる。あなたのリーダー機が劣位体勢または被追尾態勢だった場合、Vertical Roll カードを攻撃カードとして使用できる。カウンターされなかった場合、あなたのリーダー機は高度を1レベル変更できる。敵リーダー機は追従するためには(優位態勢・追尾態勢にかかわらず)手札を1枚捨てねばならず、

新しい高度に上昇した場合はさらに1枚手札を捨てなければならない。新しい高度に降下した場合は手札を1枚引く。僚機が攻撃として Vertical Roll カードを使用する場合、リーダー機はカードを1枚引いて手札に加える。対応カードとして使用する場合、Vertical Roll カードは、In My Sight カード、Out of the Sun カードを、Vertical Roll カードをカウンターできる。

このデラックスゲームでは、オリジナルゲームのものに加えて、3種の新しい種別のアクションカードを追加した。それらのカードをあなたのカードデッキに加えること。

### **In My Sight (Gunner) - (Rare)**

これは特別な In My Sight カードである。銃手(Gunner)がいる機体のみがこのカードを使用できる。

リーダー機が通常・優位・追尾態勢におり、銃手(Gunner)のバースト値が残っている場合、In My Sight カードとして使用できる。

これらのカードは他の In My Sight カードと同様に対応できる。

### **Barrel Roll (Under the Tail) - (Rare)**

これは特別な Barrel Roll カードである。このカードは銃手からの攻撃に対するリアクションとしてのみ使用できる。このカードは In My Sight カードと Out of the Sun カードに対応できる。

これらのカードは他の Barrel Roll カードと同様に対応できる。

### **Maneuver (Easy Target) - (Rare)**

これは特別な種類の Maneuver カードである。この種類のカードは爆撃機(Bomber)に対してのみ使用できる。このカードを使用する事で、追加の4バーストを得るか、爆撃機に対して In My Sight 1 Burst 4 Hit として使用できる。

これらのカードは他の Maneuver カードと同様に対応できる。

### **特殊能力(Special Abilities)**

あるリーダー機はカードに記載された特殊能力を持っている。

**Good Climb:**通常の場合、上昇する際には1枚または2枚の手札を捨てなければならないが、この能力を持つ機体は捨て札にするカードを1枚減らせる。

**Bad Climb:**通常の場合、上昇する際には1枚または2枚の手札を捨てなければならないが、この能力を



持つ機体は捨て札にするカードを1枚多く捨てなければならない。

**Good Dive:**通常の場合、降下する際にカードを1枚引けるが、この能力を持つ機体は2枚カードを引ける。

**Bad Dive:**通常の場合、降下する際にカードを1枚引けるが、この能力を持つ機体はカードを引けない。

**Good Guns:**In My Sight カード、Out of the Sun カードによる攻撃時、この航空機は追加で1ヒットを与える。これは銃手による攻撃には適用されない。

**Good Turn:**リーダー機が Chandelle カードを使用した際に、カードを1枚引ける。

**Weak Wing:**Vertical Roll カードを使用するか、降下を行った場合、そのリーダー機は1ヒットを受ける。

**High Altitude:**高高度にいる場合、そのリーダー機はペナルティを受けない。僚機がこのペナルティを受けないためには、リーダー機はHigh Altitude 能力を持っていないなければならない。混成編隊(Mixed Flight)の場合、リーダー機と、僚機と同型のリーダー機の両方がHigh Altitude 能力を持っていないなければならない。

### 銃手(Gunner)

後ろ向きの銃手を乗せている航空機は、自機に対して優位態勢・追尾態勢にある敵リーダー機や同じ高度の僚機に対して、In My Sight カードと Out of the Sun カードを使用できる。

銃手はカードに記載されているバースト値を持っている。銃手のバースト値はこの航空機のこのターンの通常のバースト値によって減少しない。銃手の攻撃はリーダー機の'カードプレイ'ステップに行われる。銃手の攻撃は通常通り対応される。銃手のジャムチェックと機体のジャムチェックはそれぞれ別個に適用される。

### プレイの例

(省略)

### オプションルール :

#### 混成編隊(Mixed Flights)

ゲーム時に僚機を選択する際、リーダー機と同じ

国籍の好きな僚機を選択できる。全ての航空機はバトルで指定した年次かそれ以前の機体でなければならない。

### 追加リーダー機(Extra Leader)

航空機を選択する際、複数のリーダー機を選択できる。各リーダー機は好きなだけ僚機を連れることができる。各リーダー機は自機のパフォーマンス値に等しい手札を持つことができる。プレイ順を決定する際、各リーダー機とその僚機はプレイヤーの望む順に行動できる。

### 多人数でのプレイ(Multi Player Game)

多人数でゲームを行う事ができる。勝利点(Victory Point)が等しくなるように2つのチームに分割する。各チームのプレイヤーが交互にプレイする。リーダー機が撃墜された場合、その僚機はゲームから取り除かれる。

### Free-for-all

このゲームは複数人でのプレイとほぼ同様だが、すべてのプレイヤーが敵同士となってゲームを行う。

### 他の勝利条件

- 1)最後まで生き残る。ゲーム終了時、最後まで生き残っていたリーダー機のプレイヤーが勝利する。
- 2)最初にリーダー機を撃墜したプレイヤーが勝利する。
- 3)同意するゲームターンの間ゲームをプレイする。最も高い勝利点を獲得したプレイヤーが勝利する。自機の勝利点と自分が撃墜した航空機の勝利点の2倍を合計した値が勝利点となる。

### キャンペーン

キャンペーンルールでは、パイロットを作成し、WW I での歴史的セッティングに合わせた連続する任務を遂行していく。キャンペーンは一連の任務とそれぞれの目的や資源を用いてゲームを拡張する。

### セットアップ

キャンペーンをプレイするために、あなたと対戦相手が望むキャンペーンを選択する。次に、連合軍とドイツ軍のどちら側をプレイするかを選択する。キャンペーンシートには各プレイヤーに与えられるリーダーと航空機が記載されている。この部分にはこのキャンペーンを完遂するためにいくつの任務を行うかが示されている。

キャンペーンログシートに、キャンペーン名を記



載する。各プレイヤーは2人のパイロット名と使用する航空機を記載する。各パイロットはログシートに自分の戦果を記載する欄がある。これらのパイロットはキャンペーン中あなたのリーダー機となる。

## 飛行任務(Flying Mission)

各任務の開始時に、各プレイヤーはキャンペーンシートのスペシャルオプション(Special Option)から1つオプションを選択する。プレイヤーはキャンペーン中に1つのオプションを1回のみ選択できる。選択したオプションを秘密裏にメモし、ミッション開始時に同時に公開する。航空機を選択したが、その機体が到着していない場合、代替りのカードを使用し、適切な能力値として扱う。

全てのキャンペーンミッションは6ターンで終了する。

次に、ゲームデッキからカードを1枚引き、そのカードで示されたミッションを行う。

### 例:任務#2、Allied Bombing Attack

各任務ボックスには1つ以上のアクションカードの名称が書かれている。引いたカードの名称が書かれている任務ボックスを参照する。その任務を遂行すること。幾つかの任務はそのミッションが遂行されると氏名が記載されている。この情報は任務に対する味付けであり、ゲームには直接関係がない。また、任務ボックスにはこの任務に割り当てられる追加の航空機が記載されている事がある。

### 例:L/W DFW CV

これは、ドイツ軍プレイヤーがこの任務の一端として、リーダーとDFW CVの僚機を得ることを示している。

### 例:Ldr R. E. 8

これは連合軍プレイヤーがR. E. 8リーダーを得ることを意味している。

任務ボックスには、連合軍とドイツ軍のリーダーと僚機の数が見られている。

### 例:Allied-L/W/W, German-L/L/W/W/W

これは連合軍プレイヤーはリーダー1人と僚機2機でプレイすることを示している。ドイツ軍プレイヤーは2人のリーダーと3機の僚機でプレイする。僚機はリーダー機と同じ機種を使用しなければならない。

キャンペーンログには任務番号と両プレイヤーのスペシャルオプションを記載する。

キャンペーンログの末尾には、各任務毎の説明が

書かれている。これを参照し、あなたの勝利条件を確認せよ。任務が完了した後、キャンペーンログに各プレイヤーが獲得した勝利得点(VP)を記載する。

キャンペーンの任務毎にこれを繰り返す。

## パイロットスキルの獲得

キャンペーンを遂行する間任務を記録し、敵を撃墜したりダメージを与えたりしたことを、キャンペーンログシートの経験欄に記載する。パイロット毎に獲得した経験を塗りつぶしていく。

パイロットが5経験点を獲得すると、最初のスキル一覧から1つスキルを選択できる。10経験点を獲得すると、2つめのスキル一覧から1つスキルを選択できる。同様に、15経験点、20経験点でもスキルを選択する。

+1パフォーマンスのようなスキルは、機体の性能を向上させる事ができる。Immelemannのような他のスキルは、通常のカードに加えて、そのカードをゲーム開始時に手札に持つ事ができることを示している。任務を開始する前にデッキからそのカードを探して配置すること。

Pilot Noteの欄には、そのパイロットが行った特別な出来事を記録する。

## パイロットの交代(Pilot Replacement)

パイロットが撃墜された場合、彼は戦死するかもしれないかもしれない。彼がパラシュートを使用して安全に脱出できたかどうかを判定するためにカードを1枚引く。カードが青ならかれは無事帰還できたことになる。カードが赤、または青/赤の場合、彼は死亡する。あなたのパイロットの一人が死亡した場合、交代要員を得られる。キャンペーンシートの交代要員(Replacement)の欄を調べよ。カードを1枚引いて、代替機を決定する。新しいパイロットの名称を決定し、キャンペーンログに記載する。彼は新人となる。

僚機のスキルや戦死は記録しない。任務毎に特定数の僚機を得る。代替機が以前のリーダーの機体と異なる場合、古い僚機のカードを捨て、新しいリーダーの機体と同じ僚機カードを使用する。

## 偽装戦死(Cheat Death)

パイロットのメモ欄に偽装戦死(Cheat Death)の項がある。これは、キャンペーン中に1回だけマークをつけることができる。パイロットが死亡した場合、この欄に印をつけることでそのパイロットは救助され戦線に復帰したとして扱われる。

## パイロットカード(Pilot Card)

幾つかのキャンペーンのスペシャルオプションで、歴史的なパイロットが加えられることがある。そうする場合、オプションとして、そのパイロットカードと機体を使用する事ができる。

各パイロットカードにはポイント値が書かれている。この値は単独のドッグファイトの際に選択する場合に使用する。このポイント値はキャンペーンでは使用しない。そのリーダーカードをリーダー機のカードに乗せ能力値を向上させることができるが、1機には1人しか乗せられない。

パイロットカードには、そのパイロットが持つ能力と数値が記載されている。その意味は以下のとおりである。



P+x=その航空機のパフォーマンス値を x 向上させる

H+x=その航空機の馬力値を x 向上させる

D+x=その航空機のダメージ値(表裏両方)を x 向上させる

B+x=その航空機のバースト値を x 向上させる

AP=ゲーム中 1 回のみ、好きなカードを Ace Pilot カードとして使用できる

## キャンペーンの勝利

キャンペーンの最後の任務が終了した後、それぞれのVPを合計し、連合軍のVP合計からドイツ軍のVP合計を引く。キャンペーンシートの勝利表(Victory Table)を参照し、このキャンペーンでの勝者を決定する。

### Credits

**Game Design:** Dan Vessen

**Original Game Development:** Holly Vessen

**Original Playtester:** Chris Richardson, KevinVessen, Kira Vessen

**WW I Aircraft Research:** Chris Janiec

**Aircraft Line Drawing:** Martin Scott & Dan Vessen

**DG Edition Development:** Christopher "Doc" Cummins

**DG Playtester:** Jhon Alsen, Callie Cummins, DanFrick, Paul Koenig, Kristen Scales

**Card Art & Layout:** Joe Youst

**Production:** Callie Cummins

*(c)2008 Decision Games, Bakerfield CA. All rights reserved.*

*Printed in the USA. www.decisiongames.com*

Translated by: Sin.K