

FLYING CIRCUS : AERIAL COMBAT WW I

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作ります。

これは基本ゲームです。2人のプレイヤーにより一対一の航空機の決闘から複数機によるドッグファイトを行います。基本ゲームをプレイした後、おそらくあなたはデラックス版である Flying Circus : Bombers & Campaign が欲しくなるでしょう。それは、33 種以上の航空機が追加されており、高度、歴史的なパイロット、リーダーの追加の能力、その他のオプションルール、さらに 1917 年から 1918 年におけるいくつかの歴史的なキャンペーンのプレイエイドカードが追加されています。

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。

How To Win

基本のドッグファイトでは、敵のリーダー機を撃墜した側が勝利します。僚機は逃げ出して帰還しようとするでしょう。(DIF WWII のベテランへの注意：僚機はリーダーにはなりません)

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) カードを引いて先攻プレイヤーを決定する。ヒット値が大きい方のプレイヤーが先攻となる。同値だった場合、どちらかが大きいヒット値を出すまでカードを引き続ける。先攻プレイヤーは、第1ターンのみ、プレイ手順の「僚機の攻撃」ステップを省略する。

7) 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。

プレイ手順

1. 僚機の攻撃 (第1ターンのみ、先攻プレイヤーはこのステップを省略する)
 - a. 僚機カードの攻撃値と等しい数だけカードを引く
 - b. 目標の宣言
 - c. カードのプレイヤーアクション/レスポンスサイクル
 - d. 必要なだけ b, c を繰り返す
 - e. 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. リーダー機の攻撃
 - a. リーダー機は優位態勢・追尾状態をあきらめることができる
 - b. 目標の宣言
 - c. 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
 - d. 必要なだけ b, c を繰り返す
3. 捨て札
4. 手札を引く

航空機カード

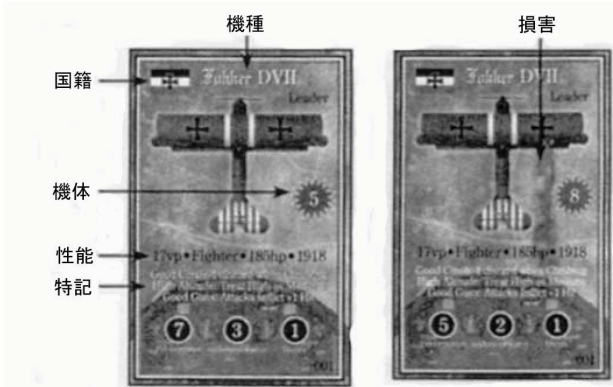
航空機カードは表裏がある。表はダメージを受けていない状態を表し、裏(煙を引いている)はダメージを受けて能力が減少した状態を表す。

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。

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 WWI 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。

あなたのターン中、複数の敵機を目標にすることができる。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。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、さらに他の航空機に2バーストの攻撃を行う、などである。上記の例では、プレイヤー1はバースト値2の機体を使用している。通常態勢で1バースト値の攻撃を行い、優位態勢を得て、2バースト値の攻撃を行い、これでこのターン合計3バースト値分を使用した。彼は追尾態勢を得られない限り、このターンはこれ以上バーストカードを使用できない。

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。

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コ

インやチップを置く (Bombers & Campaign のセットにはこのための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。

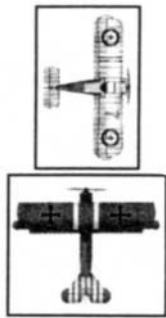
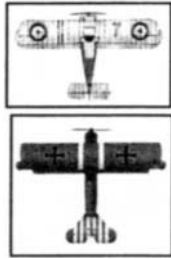
リーダー機が墜落した場合、ゲームは終了する。僚機が墜落した場合、プレイから取り除き、ゲームを続行する。

態勢

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、Immelemann、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。

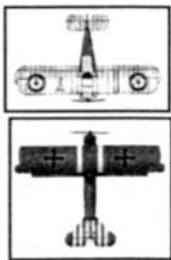


優位態勢 (Advantaged)

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。

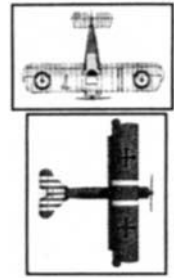
通常態勢 (Neutral)

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。

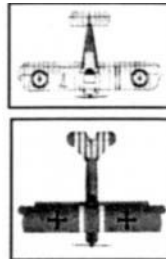


劣位態勢 (Disadvantaged)

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。

注意:劣位態勢、被追尾態勢のリーダー機は敵の僚機に対して In My Sight カード、Out of the Sun カードを使用できる。

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劣位体勢だった場合、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通常態勢となる。敵が Vertical Roll カードをプレイした時に、あなたが優位態勢または追尾態勢だった場合、カードを2枚捨てて優位態勢を維持するか、カードを1枚捨てて追尾態勢を維持するか、対応として Vertical Roll カードを使用する。僚機が僚機を目標にする場合、Vertical Roll 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、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。

プレイの例

(省略)

Credits

Game Design: Dan Vessen

Original Game Development: Holly Vessen

Original Playtester: Chris Richardson, Kevin Vessen, 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, Dan Frick, 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