

EIGHT AIR FORTH

1995年GMT

このルール翻訳には、前半は基本ルール、後半にキャンペーンルールがあります。
また、このルールは Eight Air Forth でのみ使用できます。

Eight Air Force

(このゲームでの注意:「Eighth Air Force」は「The Rise of the Luftwaffe」の第2モジュールです。よって「The Rise of the Luftwaffe」が無いと本ゲームは成り立ちません。)

1. 0 前書き

このDown in Flamesのゲームは第二次世界大戦のパイロットが飛行機の排気音の中に座り、鉄の機銃で目標に照準する時の1日を再現している。

第二次世界大戦のお気に入りの白黒フィルムを思い起こせば、このゲームは完全な再現ができる。これはたとえば、1つ相違点がある。それはスピットファイヤー、ムスタング、ホッカーウルフ、メッサーシュミットのcockpitであなたはあなたの手で操縦桿を握り、あなたがヨーロッパ上空で生き残りのための争いの心情を再現してある。多分、ドイツのエース「ルデル」の様に、あなたは急降下するスツーカーの操縦席に冷静に座り、雨あられと来る敵の銃弾を気にせず、陸上部隊、艦隊を圧倒し、勝利の波状攻撃を容易にし、東部戦線で前方突破を行う。

ゲームの最初の2つのシリーズ、「The Rise of the Luftwaffe」、「Eighth Air Force」でのぶつかり合いは第二次世界大戦のヨーロッパでの主戦場での空戦が渦巻いている大鍋でプレイする。基本ゲームは戦闘機のドッグファイトを再現している。キャンペーンゲームは爆撃機、地上目標、対空砲、パイロット、いろいろな構造物、1939年から1945年までの両陣営の爆撃の再現の探求を含んでいる。

1. 1 基本ルール

基本ルールは2人またはそれ以上の人数での戦闘機の格闘戦を再現する。このルールブックは基本ゲームでプレイする重要なルールを含んでいる。

(注記:Down in Flamesシリーズのルールは「The Rise of the Luftwaffe」のルールを改定した「Eighth Air Force」のルールである。便宜上、改訂されたルールには「#」の印を付けます。)

2. 0 ゲームの内容物

「The Rise of the Luftwaffe」は以下の内容物を含んでいます。

76枚 アクションカード

54枚 航空機カード

2枚 Bust Limit/Sequence of Play cards

48個 カウンター

6枚 両面に印刷されたキャンペーン用目標シート

3枚 両面に印刷されたキャンペーン用シート

1枚 キャンペーン記録用シート

1冊 ルールブック

「Eighth Air Force」は以下の内容物を含む。

4枚 アクションカード

128枚 航空機カード

96個 カウンター

4枚 両面に印刷されたキャンペーン用目標シート

5枚 両面に印刷されたキャンペーン用シート

1枚 キャンペーン記録用シート

1枚 11×17”のキャンペーンのオプション詳細シート

1冊 基本ルールブック

1冊 キャンペーンルールブック

2. 1 航空機カード

Down in Flamesは5つの航空機の型式を含んでいる:戦闘機(ジェット機を含む)、軽爆撃機、中爆撃機、重爆撃機、パトロール機。基本ルールは戦闘機のみで行う。

2. 1. 1 戦闘機

戦闘機の重要な要因は敵の航空機を撃墜することである。戦闘機は2機の航空機で小隊を組み、リーダーとウイングマンがその飛行小隊を組んでいる。プレイヤーはリーダー機を担当し、リーダーの「位置エネルギー」を意味するカードを手の中に保持している。あなたはウイングマンを少ない数のカードを引き、攻撃、防衛に仮の「ミニハンド」で完全でないコントロールを表している。



リーダー機表&裏

ウイングマン機表&裏

2. 1. 2 ジェット機

ジェット機は戦闘機であり、すべての関連事項は戦闘機と同じである。幾つかのジェット機の特別な属性を表しており(もっとも顕著なのはドイツのMe-262である)、ジェット機のカードは幾つかの追加の能力がある。詳しくは5.3項を参照。

2. 2 アクションカード

すべてのアクションカードはゲームの最初によく切って1つのデッキにしておく。最初に使用するカードを引いた後で、残りは「ドローパイル(Draw Pile)」となる。アクションカードの内容はカードに印刷されている。アクションカードは攻撃と反応が同じカードに印刷され、機銃掃射、爆撃、勝利の攻撃の記録に使われる。

アクションカードは攻撃と反応の2つの条件で用いる。

カードには識別のため色が付いている。カードの左側にある赤い垂直な帯を持つカードは攻撃カードである。青い色の囲みがあるカードは反応カードである。

アクションカードの3つのタイプは(Scissors、Vertical Roll、Full Throttle) 攻撃か反応のどちらかに使える。これらのカードは左の白い帯で識別できる。

2. 3 集中射撃・シークエンスカード

2枚の戦闘機が集中射撃できる条件を示した2枚のカードがある。これらの同じカードは同じく敵戦闘機の高度が変わる後に続いて捨てられるべきカードの義務的な数を詳述する。これらのカードの裏は競技のシークエンスをリストアップする。赤い三角形によって意味される項目がキャンペーンゲームのみに関係がある。

(注記:デッキの残りの中にこれらのカードを混ぜてはいけない。カードを容易に参照できるようにそばに置きなさい。)

2. 4 パイロット

これらのカウンターは昼間の戦闘機と軽爆撃機の制御している男たちの代理を務める。これらはキャンペーンゲームでのみ用いる。13. 4項参照。

2. 5 高度表示、損害マーカー

これらのカウンターは航空機の現在の高度と受けた現在の損害を示すために使われる。

2. 6 Eighth Air Force の専用カウンター

Eighth Air Force は新しいカウンターが入っている、Very High/Very Low 高度駒、エース能力、特別な武装、Full Throttle (5. 3項参照、ジェット機のみ)、アングル攻撃(オプション)、そして新しいパイロット、ターンマーカー、指令が含まれる。



3. 0 ゲームのシークエンス

基本ゲームの戦闘は小隊の1つのプレイヤーターンで構成されている。プレイヤーターンは以下に示すステップで構成される。

すべてのプレイヤーがリストアップされたシークエンスで次のステップのそれぞれを完結する。もしあなたが所定のステップで行動を行うことを望まないなら、ステップを省略して、そして次のステップに継続しなさい。

プレイヤーがステップに従うことについてのすべてを完了したら、1つのプレーが完了している、そして競技が次のプレイヤーに移る。すべてのプレイヤーが終わった時、1つのゲームターンが完了する。次のゲームターンを始めなさい、以前と同じ様に始める。

3. 1 ウイングマンの攻撃

もしウイングマンが敵と同じ高度にいた場合、ウイングマンは攻撃をすることができる。ウイングマンの攻撃値と同じだけカードを引き、戦闘を解決する。

#最初のゲームターンの最初のプレイヤーはこのステップを飛ばす。

3. 2 高度の変更

あなたの小隊は高度を変更できる。

3. 3 カードのプレイ

これはプレイヤーのターンで最も重要なターンである。このステップの間は、あなたはあなたのリーダーのためにあなたの手から一度にカード1枚プレイをするであろう。これらは高度の変更、敵の航空機に対して位置関係を変更、敵の航空機に対して損害を与えることをするだろう。影響を受けた敵プレイヤーは、それぞれのカードが彼に対してプレーされるように、反応する機会を持つ。あなたは、あなたが新しい行動を始める前に、その時の彼のカードに反応してもよい。

3. 4 手札の破棄

あなたは手札から好きなだけ表にして手札を捨ててもよい。

3. 5 手札の補充

手札を捨て終わったら、カードを補充できる。あなたはリー

ダー機の馬力と高度により手札を補充する。さらに、ジェット機がカウンターがそれらの推進力値に等しい Full Throttle のカウンターを受け取る。(5. 3. 2参照)

4. 0 プレイの準備

- それぞれのプレイヤーはチームを選ぶ。
- 戦闘の起きた年度を選ぶ。
- チームで飛ばす戦闘機を選ぶ。
- 秘密裏に飛行小隊の高度を決める。
- 最初のアクションカードを受け取る。
- 最初にプレイするプレイヤーを決める。
- 6ターンの戦闘を行う。
- 勝利判定を行う。

4. 2 チーム

プレイヤーは2つのチームに別れる。1つは枢軸側でもう1つは連合軍側である。

それぞれのチームではプレイヤーの数は等しくなくてもよい。航空機の数と同じにしなければならない。これは1人またはもっと多いプレイヤーが2つの小隊をプレイするかもしれないし、1人またはもっと多いプレイヤーがウイングマンを持たないかもしれない(13. 0項参照)。

4. 3 年度

戦闘の行われる年度を選択する。航空機が任務に就いている年度は航空機カードに書かれている。選択するのは就任したとしかそれ以前のもので選択する。

4. 4 航空機

戦闘機で小隊を作る。爆撃機はキャンペーンで用いる。

4. 5 開始時の高度

それぞれのプレイヤーは自分の飛行小隊の開始時における高度を密かに選択し、選んだ高度マーカーをテーブルの上に置いて手で隠す。同じ陣営に属しているプレイヤーはあらかじめ相談して決めてもかまわない。超高高度、高高度、低高度、超低高度は高度マーカーを使用する。中高度を選んだプレイヤーはそれで示すべき非高度のマーカーを選択するべきである。全プレイヤーが高度の選択をしたなら一再到それを明らかにする。超高高度、高高度、低高度、超低高度を選択したプレイヤーはリーダー機の横にマーカーを置く。中高度で飛行する小隊は高度マーカーを使用しない。

(#注記：過給器付き飛行機は超高高度で戦闘を始められる。(5. 2. 4参照))

4. 6 アクションカードカード

それぞれのプレイヤーは航空機的能力値に等しいだけのカードを配る。もしプレイヤーは複数の小隊をプレイしているなら、それぞれの小隊の手札を分けて管理する。プレイヤーが手札を他のプレイヤーから隠しておき見せてはいけない。

4. 6. 1 山札が無くなった場合

山札が無くなったなら、捨て札を切り直して使用する。

4. 7 プレイの順番

枢軸側と連合軍側の印の付いたチップをはじめて先行を決定す

Eight Air Force

る。勝った陣営は最初に小隊をプレイする。その小隊をコントロールしているプレイヤーが彼のプレイヤーターンを完了する、対抗している側がその時その小隊のいずれがそうするであろうか選択した後、次に行きなさい、全ての小隊がプレイヤーターンを終了するまでチームの間で交互に行われる。最初のゲームターンに成立した順番はゲームの間変わらない。順番の残りとしてそれぞれの小隊の前にプレイヤー順番カウンターを置きなさい。

4. 8 ゲームの長さ

全ての基本ゲームは6ターンの長さである。6ターン終了後、4. 9項に示す勝利得点を計算し、勝敗を決める。予備の損害マーカーを用いてゲームターンの欄に表示する。

(注記：交互に、君たちのためにもう少し多くの殺りくの欲求のため、「死について」、すべての1つの陣営の航空機が撃ち落とされるまで、ターンを続けて空中戦をプレーすることが自由にできる。)

4. 9 ゲームからの離脱と勝利条件

4. 9. 1 プレイヤーのゲームからの離脱

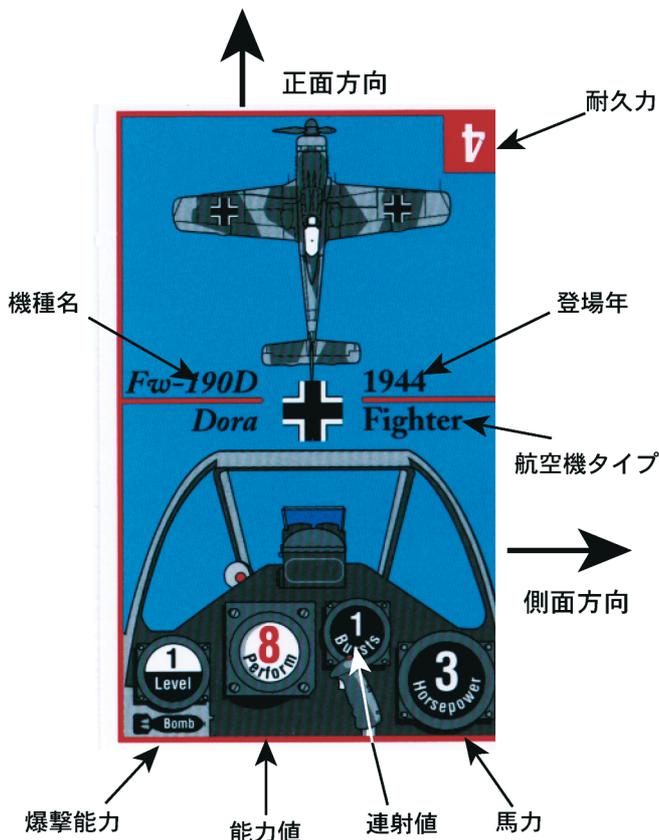
プレイヤーはリーダー機とウイングマン機の両方が撃墜されたら、ゲームから離脱する。

4. 9. 2 勝利条件

戦闘が終了後、敵の戦闘機に損害、撃墜をしたら勝利点が加算される。勝利点は以下に示す。

5ポイント：敵のリーダー機もしくはウイングマン機を撃墜した。(ジェット機またはロケットは10ポイント)

2ポイント：敵の戦闘機を損害状態の面にした、あるいは逃亡させた。(ジェット機またはロケットは4ポイント)



連合側が獲得した得点から枢軸側が獲得した得点を引く。その結果と戦闘の開始時の数を基本ゲームの勝利表で判定する。

5. 0 戦闘機カード

おのおのの戦闘機は戦闘機カードとして表される。これらのカードは航空機的能力を示してある。航空機カードは戦闘中の位置関係を示すためにも使用する。

おのおのの戦闘機カードにはそれぞれの国の国籍が印刷されている。赤い線で囲まれた航空機は枢軸側である。その他は連合軍側である。

5. 1 リーダー機とウイングマン機

戦闘機のカードにはリーダー機とウイングマン機がある。#パトロール機、ロケット機、夜間戦闘機(キャンペーンルール参照)はウイングマン機はない。リーダー機だけに戦闘用の数値が存在する。ウイングマン機は攻撃と防御の数値がある。

リーダー機を選ぶ場合、ウイングマン機は同じ機種から選ばなければならない。ウイングマン機はプレイヤーがコントロールするが、ウイングマン機を完全に支配できないことを繁栄させる為に少ない手札(ミニハンド)で行う。ウイングマン機を用いる詳細はウイングマン機の項を参照する。

5. 2 リーダー機の戦闘の定義

航空機の損害容量は、それが撃ち落とされる前に何個のヒットポイントを受けることができるかについての単位である。

損害を受けていない戦闘機は損害ポイントと等しいかそれ以上になったら、損害を受けたことになる。航空機カードを裏返し(煙のでた損傷している絵のある)、新たな状態を示す。すべての航空機が、損害を与えられる時、いくらかの能力を失う。(注記：ルールがしばしばこれらは航空機に「損害を与えた」と定義する。損傷を与えられた航空機はその損害を与えられた面にひっくり返され、ただ若干の損害を受けただけでは裏返さない。)

損傷状態の戦闘機は、受けた損害ポイントの合計が損傷面にある損害ポイントより等しいか超えた場合撃墜される。

5. 2. 2 能力 (Performance)

プレイヤーがコントロールする戦闘機的能力により手札として持てるカードの枚数が制限されている。この数値は実際のスピードと機動能力から決められている。プレイヤーはリーダー機的能力を超える手札は持てない。リーダー機が新たに損傷をしたり、高度を下げたりする場合に追加カードを引くのは例外である。その様なときには、すぐに新しい能力の数になってもカードを捨てる必要はないが、プレイヤーの手札の数はリーダー機的能力値以下になるようにカードを引くときにカードを引けなくなる場合がある。

5. 2. 3 馬力

馬力はプレイヤーターンのカードを引くとき、カードの引く枚数が制限される。この値は実際の戦闘機の機関出力から算出されている。

あなたはカードを引くときにリーダー機の馬力と同じ数だけアクションカードを引くことができる。そして、リーダー機的能力値以上はカードを引くことはできない。

(注記：リーダー機の馬力は高度により影響を受けます。リーダー機が低高度、超低高度では馬力に+1できる。リーダー機

が高高度では馬力に-1し、超高高度では馬力に-2する（例外は過給器付きである。5. 2. 4を参照）。リーダー機は中高度では馬力に変更はない。）

5. 2. 4 過給器

馬力の表示の上に「T」の表示のあるリーダー機は過給器付き戦闘機であり、高い高度で飛行している場合に利点がある。過給器装備の航空機は超高高度、高高度は中高度として取り扱う（7. 4項参照）。

5. 2. 5 連射

リーダー機の連射値は連射値の制限内で他の航空機に対して使うことができる。この値は航空機に搭載される機関砲、機銃の数と種類により決められている。航空機が積んでいる弾薬の量にもこの値に影響を与えている。

In My SightsとOut of the Sunのカードは1から3までの連射が必要である。それぞれの連射値はカードに記入されています。リーダー機は合計の連射がリーダー機の連射値を越えないならば、プレイヤーターンにいくつかのIn My SightsとOut of the Sunのカードの連射値を分割して使用してもよい。

リーダー機は他の航空機との位置関係により追加の連射を得たり、制限された攻撃になる場合もある。これらのルールは位置関係のルール（6. 0項参照）で詳しく述べる。

5. 2. 6 連射と射撃手

幾つかの航空機（B f - 1 1 0等）は前方に射撃する機銃に加え射撃手の射界が加えられる。射撃手の使用方法は9. 0項で詳しく述べる。

5. 2. 7 重機関砲

連射の値に加え「+数字」のある幾つかのリーダー機は重機関砲が搭載されている。この数字はIn My SightsとOut of the Sunのカードの攻撃に成功した場合、攻撃の損害ポイントに加えることができる。

5. 2. 8 爆撃（キャンペーンルールで使用）

この能力はキャンペーンゲームで用いる。戦闘機の戦闘では使わない。

5. 3 ジェット機の能力

通常の戦闘区の能力に加え、ジェット機はスピードと推力が加わる。これらの詳細は以下に示す。ジェット機は過給器を装備している。

5. 3. 1 スピード

戦闘の始めに、スピードの値を持っているジェット機をコントロールしているプレイヤーはジェット機のスピードの値と同じだけの数のFull Throttleカウンターを使うことができる。

（例外：ジェット機のリーダー機が墜落したなら、ウイングマン機は新しいリーダー機になる（11. 2項参照）、新しいリーダー機はスピードの値に-1したFull Throttleカウンターを受け取れる。この罰則はリーダー機が撃墜されたのを見てショックを受けたためウイングマン機の初期値としてある。彼はすべての目的のためにその後、印刷されたスピード

の値を使う。）

5. 3. 2 推力（Thrust）

推力の値があるジェット機をコントロールしているプレイヤーはプレイヤーターンの手札を補充するまで推力値と同じ数のFull Throttleカウンターを使うことができる。推力は高度の変更には使えない。

5. 4 ウイングマン機の能力

第二次世界大戦以来、戦闘機の隊形はリーダー機とウイングマン機の2機を基本としている。この戦闘機の隊形は各国の軍隊により異なった名称であるが、このゲームでは「小隊」と呼ぶ。Down in Flamesではリーダー機はウイングマン機を伴って戦闘を行う（例外：パトロール機、ロケット機、夜間戦闘機はウイングマン機を持たない）。各リーダー機のカードと共にゲームではウイングマン機も含まれている。リーダー機の戦闘機を選んだら、同じ機種の機体をウイングマン機として選ぶ。ゲームのバランスを取るためにウイングマン機を無しにしてリーダー機だけで戦闘を行う場合もある。

5. 4. 1 損害

ウイングマン機はリーダー機と同じ損害ルールを使う。

5. 4. 2 攻撃、防御能力

どのウイングマン機にも攻撃値、防御値があり、「ミニハンド」としてカードを引くときの数になる。これらの数字の詳細は10. 0項に示す。

（注記：ウイングマン機の能力は高度からも影響を受ける。超高高度にいるウイングマン機は攻撃値、防御値の両方から-1される。高高度にいるウイングマン機は防御値から-1される（しかし、過給器は例外である、5. 4. 3項を参照）。ウイングマン機の能力は低高度では変更されない。）

5. 4. 3 過給器

馬力の表示の上に「T」の表示のあるウイングマン機は過給器付き戦闘機であり、高い高度で飛行している場合に利点がある。過給器装備の航空機は超高高度、高高度は中高度として取り扱う（5. 4. 2、7. 4項参照）。

5. 4. 4 重機関砲

連射の値に加え「+数字」のある幾つかのウイングマン機は重機関砲が搭載されている。この数字はIn My SightsとOut of the Sunのカードの攻撃に成功した場合、攻撃の損害ポイントに加えることができる。

5. 4. 3 爆撃

ウイングマン機はリーダー機と同じ爆撃ルールを用いる。この能力はキャンペーンルールで用いる。

6. 0 位置取り

Down in Flamesは行動を視覚化してプレイヤーに見せる手法として2つの方法を用いている。1つは7. 0項で述べている高度で、もう1つは位置関係である。Down in Flamesは、リーダー機は他の戦闘機との位置関係を以下の方法で再現する。

Eight Air Force

6. 1 位置関係

おのおののリーダー機は敵のリーダー機に対して5つの位置関係のうち1つを必ず取っている。有利から不利な順番で、追尾、優勢、中立、劣勢、非追尾である。位置関係は戦闘機間の戦闘に影響がある。

追尾：これはあなたの戦闘機が敵の戦闘機の背後を飛行し、あなたの戦闘機の先端が敵の戦闘機の後尾についていることである。戦闘でもっとも良い位置関係であり、この位置関係から追加の3ポイントの連射を受け取れる。

優勢：この位置関係は追尾よりは劣っているが、有利な位置関係ではある。これは多少射撃精度が落ちることを表している。あなたの戦闘機はこの位置関係により追加の1ポイントの連射を得る。

中立：どちらの戦闘機も特別に優勢な位置関係にはない。両方の戦闘機はこの位置関係では短い散発的な射撃でしかできない。あなたの戦闘機はこのゲームで敵の戦闘機とたいていこの位置関係にある。

劣勢：ちょうど優勢とは反対の位置関係である。このような状態は、敵に対しての攻撃はかなり低い精度でしか行えない。

非追尾：敵の戦闘機に追尾を受けている。あなたの戦闘機の後ろに敵の戦闘機があり、敵により攻撃される。

6. 2 位置関係の修正

6. 2. 1 相対的な位置関係は机の上をリーダー機のカードを動かすことにより明確にする。ウイングマン機と爆撃機は位置関係のルールを用いない、常にプレイヤーの前に置かれる。

6. 2. 2 リーダー機はManeuering、Half Loop Full Throttle Scissorsのカードを使用することにより他の戦闘機との位置関係を変更できる。これらのカードを使用しあなたの戦闘機が優勢の状態になったならば、敵の戦闘機は劣勢の状態になる。

6. 2. 3 リーダー機の機首の方向が正面になり、翼の方向が側面になり、コックピットが書いてある方向が後ろになる。

6. 2. 4 リーダー機が中立の状態にある場合、全ての敵の方向に正面を向けて置く。

6. 2. 5 もしリーダー機が優勢の状態ならば、敵の戦闘機の側面に向けてあなたの戦闘機の正面を向ける。もし敵のリーダー機があなたのリーダー機の側面にあるなら、あなたのリーダー機は劣勢状態にある。

6. 2. 6 もしリーダー機が敵を追尾していたならば、敵のカードの後ろにあなたのカードが置かれる。もし敵のリーダー機が追尾しているのなら、敵のカードがあなたの後ろに置かれる。

6. 3 位置関係の修正

あなたは敵のリーダー機の位置関係を改善するカードを使用できる。あなたの位置関係を変える4つのカードはこの項で詳し

く述べる。

6. 3. 1 Maneuvering

Maneueringカードは非追尾から劣勢へ、劣勢から中立へ、中立から優勢へ、優勢から追尾へ位置関係を変更できる。

6. 3. 2 Half Loop

Half Loopカードは非追尾を中立に、劣勢を優勢に、中立を追尾にできる。Half Loopカードはリーダー機を2つ位置関係を変えることができ、1つだけ位置関係を変えることには使えない。

6. 3. 3 Full Throttle

Full Throttleカードはリーダー機が非追尾か劣勢の時に使え、非追尾から劣勢へ、劣勢から中立へ1つだけ位置関係を変えられる。

Full ThrottleカウンターはFull Throttleカードと同じ効果がある。

6. 3. 4 Scissors

Scissorsカードは攻撃カードとして使用した場合劣勢から優勢へ位置関係を変えられる。リーダー機が劣勢の時のみ攻撃カードとして使用できる。位置関係の変更の試みが成功した後でリーダー機の位置変更を反映する。

もしリーダー機がプレイヤーターンの始めに優勢か追尾状態であれば、手札をプレイする前に位置関係を中立の状態にすることができる。そうすることは、異なったリーダー機、リーダー機、ウイングマン機や爆撃機を攻撃するため位置関係を得るために自由に手札をプレイすることができる。リーダー機かウイングマン機はプレイヤーターンに1つ以上の敵の戦闘機には攻撃できないことに注意すること。

6. 4 位置関係の効果

リーダー機が劣勢か追尾されている場合、連射することができない(射撃手は敵の交戦中のリーダー機に対して射撃できる)。リーダー機は中立状態の射撃で印刷された額面の連射が使われる。優勢な状態のリーダー機は連射に+1することができる。追尾の状態のリーダー機は連射に+3することができる。従って、印刷されている連射値が「0」のリーダー機は中立状態では射撃できないが、優勢か追尾の状態では連射に+1、+3して射撃できる。これらの連射の増加は累積はしない。リーダー機はけっして連射の修正が+3を越えられない。

6. 5 交戦中／非交戦中

リーダー機が中立状態を除いた位置関係である場合、交戦中である。もしリーダー機が交戦中であるなら、交戦中を止め中立の状態に戻らない限り(あるいは操縦カードをプレイしないか、あるいはターンの始めに自発的に位置関係を放棄しないか)、他の航空機に攻撃カードを使用できない。従って、1つのプレイヤーターン内では複数の航空機に対して攻撃カードを使用できない。

中立状態のリーダー機は非交戦中であり、非交戦状態の敵のリーダー機かウイングマン機に対して攻撃カードをプレイできる。

6. 6 交戦の制限

- リーダー機は1機の敵リーダー機に対し交戦できる。
- リーダー機が劣勢か追尾されている場合は、連射ができない。但し、射撃手がいる場合、交戦状態の敵リーダー機に攻撃できる。
- 交戦状態のリーダー機のウイングマン機は、交戦状態の敵リーダー機か交戦状態の敵リーダー機のウイングマン機を攻撃しても良い。
- 他のリーダー機あるいはウイングマン機が、交戦中のリーダー機のウイングマン機を攻撃してもよいけれども、交戦中のリーダー機を攻撃してはいけない。

(例外：6. 7項を参照)

6. 7 単独で飛行しているリーダー機を優勢か追尾している場合の攻撃

6. 7. 1 これは6. 6 dの例外事項であり、ウイングマン機を伴わない敵リーダー機を優勢か追尾している場合は敵リーダー機を攻撃しても良い(但し他のリーダー機から劣勢か追尾されている場合は攻撃できない)。その様なリーダー機に代わり、あなたの小隊の非戦闘状態のリーダー機かウイングマン機は敵リーダー機を6. 7. 2項の様に攻撃しても良い。

6. 7. 2 攻撃方法

a. 最初に、あなたは敵のリーダー機が味方のリーダー機を優勢状態にしているか追尾していない場合、Maneuvering、Half Loop Full Throttle Scissorsのカード(このカードは敵のリーダー機が優勢状態である場合に限りプレイできる)をプレイしなければならない。敵のリーダー機は通常に反応できる(8. 3、8. 4項参照)。

b. ひとたび敵のリーダー機が中立状態になれば、他の味方に対する位置関係を失うことになり、あなたは通常に攻撃カードをプレイしても良い。

c. もし、上記のa、bの項の中で、あなたは中立状態よりさらに敵リーダー機の位置関係を調整するカードをプレーし、あなたは彼に対して即座にそのポジションを得る。

7. 0 高度

航空機は5つの高度、超高高度、高高度、中間高度、低高度、超低高度のうち1つで常に飛行している。同じ高度にいる敵航空機に対してのみカードをプレイすることができる。

7. 1 高度表示

プレイヤーは高度の表示マーカーを使って各々の飛行小隊の高度を表示する。もしリーダー機のカードの脇に高度表示マーカーがない場合、飛行小隊は中間高度にある。

7. 2 飛行高度の変更

高度の変更はあなたのリーダー機に対し優勢か追尾している敵のリーダー機を振り切るのには良い方法である。

あなたはあなたのプレイヤーターンの高度変更フェイズに飛行小隊は1つだけ高度を変更できる。航空機は超高高度より上に、超低高度より下には行けない(もし1つはリーダー機のカードにより指定された場合、高度の上限を制限する)。あな

たはあなたのプレイヤーターンのカードをプレイするステップで「Vertical Roll」カードを使えば飛行小隊の高度の変更ができる。あなたのリーダー機を優勢か追尾している敵のリーダー機だけがあなたのリーダー機を追跡して高度変更できる(注記：高度変更と敵のリーダー機が位置関係を維持している)。

7. 2. 1 高度変更の方法

もしあなたがプレイシークエンスの高度変更のステップで高度変更する手順は、

- あなたの飛行小隊は高度変更を1レベルの上昇か下降できる。
- もし高度を1レベル下降させたならカードをデッキから1枚引き手札に加える、この時一時的に航空機的能力より越えてもかまわない。もし高度を1レベル上昇させたら、手札から1枚捨てなければならない。もし手札から捨てるカードがなければ、航空機は上昇することはできない。
- もしあなたが敵の航空機に対し優勢か追尾しているならば、あなたは位置関係を失い、中立の状態に戻る。
- もしあなたが敵の航空機に劣勢か追尾されていたら、敵の飛行小隊は以下の様な方法で高度を変更し位置関係を維持し追尾できる。
 - もしあなたは追尾されていたならば、敵は自由に追尾でき、上記のa、bを直ちに実行する。
 - もしあなたが劣勢の状態であれば、手札から1枚捨てれば追尾できる、上記のa、bを直ちに実行する。このことは上昇する航空機を追尾すると2枚のカードを捨てなければならない(1枚は追跡のため、1枚は上昇のため)。

7. 2. 2 Vertical Rollカードの使用

もしプレイヤーターンにVertical Rollカードを使って高度を変更する場合は、追尾か優勢ながあなたの航空機の高度変更に従ってくる航空機はそのためにカードを捨てること除いて、上記のa-dのステップを行う。航空機がVertical Rollカードで高度を変更した航空機の追跡は自由にできない。この条件と7. 2. 1のd1で述べたこととは異なっている。

7. 2. 3 もし劣勢か追尾されているリーダー機が高度を変更する場合、敵のリーダー機は位置関係を維持しながら高度を変更し追跡できる。もし敵のリーダー機が高度変更しあなたが追跡しない場合は、あなたのリーダー機は位置関係を失い、現在の高度で中立の状態になる。優勢か追尾しているリーダー機はVertical Rollカードの高度変更を阻止するためにVertical Roll、Ace Pilotカードを使用できる。

(注記：Vertical Rollカードは反応カードとして使用したら高度変更はできない)

7. 3 高度による攻撃の制限

あなたのリーダー機かウイングマン機は違う高度の航空機に対して位置関係の変更や攻撃はできない。

7. 4 馬力の高度への影響

Eight Air Force

リーダー機の馬力は高度により修正を受ける。低高度か超低高度にいる場合、馬力は1つ上昇する。高高度にいるリーダー機は馬力は1つ下がる。超高高度にいるリーダー機は馬力は2つ下がる。過給器付きの航空機は超高高度、高高度では修正は発生しない(5.2.4項参照)。

#7.5 ウイングマン機への高度の影響

ウイングマン機的能力は高度により影響を受ける。ウイングマン機が超高高度にいる場合、攻撃と防御の両方の数値は1低下する。ウイングマン機が高高度にいる場合、防御値が1低下する(ただし、過給器が付いている場合には影響がない、5.4.3項参照)。ウイングマン機は低い高度では何の変化もない。

8.0 空戦：機動と戦闘

8.1 概略

8.1.1 プレイヤーターンの間に同じ高度にいる敵の航空機に攻撃をす為の位置関係をあなたの航空機が機動を行うカード(Maneuvering, Half Loop Full Throttle Scissorsのカード)をプレイする。攻撃できる位置関係になったら、航空機に損害や破壊するためにIn My Sight, Out of The Sunのカードをプレイする。機動は攻撃の前に使用することは重要なことではない。例えば、中立の状態に敵に対してIn My Sight(1連射)を行い、次にManeuveringカードをプレイし、優勢の状態にし(追加の1連射を得る)、次にIn My Sight(1連射)を再度プレイする。

8.1.2 機動や攻撃の対象になったプレイヤーはTight Turn, Barrel Roll Ace Pilot, Vertical Roll, Full Throttle, Scissors等のカードとFull Throttleカウンターを反応として使うことができる(6.3.3項参照)。攻撃側は反応されたらそれに対し反応して良い。これはプレイヤーが反応できなくなるまで行える。もしある時点で、防御側が反応できなくなったなら、最初の機動もしくは攻撃は成功したことになる。もし防御側が反応に成功し、攻撃側が反応を返せなかった場合、機動もしくは攻撃は失敗したことになる。

8.2 攻撃の開始

8.2.1 唯一、攻撃を始めるのを許されるプレイヤーは自分の番を勤めるプレイヤーである。あなたのリーダー機が敵のリーダー機に対して攻撃を行えるのは攻撃のルールで述べたカードを使用します。攻撃の意味は敵のリーダー機やウイングマン機に損害を与えたり、位置関係や高度を変更したりする行動を行うことである。リーダー機かウイングマン機は1ターンに敵を1機だけ攻撃できる(攻撃カードをプレイできる)。

8.2.2 敵のプレイヤーは攻撃カードをプレイすることによりリーダー機かウイングマン機は攻撃に対し反応できる。

8.2.3 攻撃の損害はIn My Sight, Out of The Sunのカードのルールの項で詳しく説明する。

8.3 攻撃に対する反応

8.3.1 あなたのリーダー機かウイングマン機が攻撃に対して反応するためには、攻撃するカードの欄に反応の欄に名称が

あるカードで反応する。カードで反応するとき、攻撃カードの効果は失われる。

8.3.2 Tight Turn, Barrel Roll Ace Pilot, Vertical Roll, Full Throttle, Scissors等のカードとFull Throttleカウンターは反応カードとして使用できる。

8.3.3 防御側が攻撃カードに反応した場合、攻撃側は反応できるカードで反応して良い。

8.4 反応への反応

8.4.1 攻撃プレイヤーは防御側が攻撃側のカードに反応した場合、反応できるカードで反応を行っても良い。

8.4.2 攻撃に対する反応と同様に、反応への反応は敵が使用した反応のカードと同じ名称の書かれた反応欄を持つ攻撃カードで反応ができる。

8.4.3 2人のプレイヤーは反応するカードが無くなるか反応を辞退するまではプレイヤーが最後にプレイしたカードに反応を続ける。

8.4.4 もし最後にプレイしたカードが攻撃プレイヤーのものであれば、最初の攻撃カードは効果を得ることになる。もし最後にプレイしたカードが防御プレイヤーのものであれば、最初の攻撃カードは効果を失う。

8.4.5 攻撃がどのような結果になるかにかかわらず、やり取りされた全てのカードは捨て札になる。もし攻撃に成功したカードがIn My Sight, Out of The Sunのカードであったなら、敵の航空機にカードにある数字の損害を与える。航空機に損害マーカーを置いて表示する。

8.5 新しい攻撃の実行

攻撃を解決すれば、攻撃プレイヤーは同じ敵に対して新たに攻撃を自由に行っても良い。但し以下に示す2つの制限がある。

a. リーダー機はプレイヤーターンにそれ自身の連射値(位置による修正をする)を越えることはできない。プレイヤーターンに使用できるリーダー機の最大の連射値は+3(追尾状態の場合)の上昇である。

b. リーダー機かウイングマン機は1つのプレイヤーターンに1つの敵の航空機しか攻撃できない。

8.6 位置関係の変更

もしあなたのリーダー機が攻撃を行った後で位置関係を改善したなら、直ちに新しい位置での追加連射を受け取れる。

9.0 射撃手

9.1 一般ルール

9.1.1 幾つかのリーダー機には連射と射撃手の両方が機上している。射撃手は側面及び後方へ射撃でき、側面及び後方からの攻撃に対して防御できる。

9. 1. 2 射撃手のいるリーダー機は (B f - 1 1 0 の様な) 連射と射撃手の両方の数字がある。

9. 2 射撃手の攻撃

9. 2. 1 射撃手は優勢か追尾している敵の航空機に攻撃できる。射撃手は中立か、劣勢か追尾されている敵に対しては攻撃できない。

9. 2. 2 射撃手が攻撃する場合、In My Sight、Out of The Sunのカードを使うのと同じように宣言する。

9. 2. 3 射撃手は航空機カードに連射の制限が表示されている。リーダーの連射と射撃手の連射は同じ攻撃カードと一緒に射撃できない。常に個別に射撃しなければならない。さらに、射撃手の連射はパイロットの駒に「G」と印刷されている場合の駒を使う以外は決して連射は増加しない。射撃手はカードに印刷されている連射の数字までしか射撃できない。

9. 2. 4 射撃手が、そのウイングマンのリーダーが射撃手の航空機に対して現在優勢あるいは追尾している場合に限り、敵ウイングマンを攻撃するのを許可される。

9. 2. 5 射撃手は中爆撃機または重爆撃機には攻撃できない。

9. 2. 6 射撃手の攻撃は In My Sight、Out of The Sunのカードを使うのと同じように扱い、射撃手の攻撃に反応は可能である。射撃手はしかしながら、反応に対して反応はできない。射撃手の攻撃が反応で無効にされたら、その攻撃は反応が成功したら終了します。

10. 0 ウイングマン機

たいていの戦闘機にはウイングマン機と一緒に飛行を行う。(例外：夜間戦闘機とロケット機にはウイングマン機がありません)

戦闘機には2つの型式がある。リーダー機は能力、馬力、連射の各数字が印刷されている。ウイングマン機は攻撃、防御の数字が印刷されている。

ウイングマン機はゲームの間手札を持ち続けるわけではない。代わりに、攻撃や防御するとき、一時的な手札として、攻撃する場合は攻撃の数字と攻撃され防御する場合は防御と同じ数字の手札を引いて、「ミニハンド」という手札にする。

10. 1 ウイングマン機の「ミニハンド」

10. 1. 1 プレイヤーターンのウイングマン機の攻撃フェイズではウイングマン機が攻撃する場合、ウイングマン機の攻撃の数字と同じ数のカードを「ミニハンド」として引く。ウイングマン機が「ミニハンド」を引く前にウイングマン機は攻撃する目標を指定しなければならない。

10. 1. 2 敵があなたのウイングマン機を攻撃すると宣言したなら、ウイングマン機に対してカードをプレイされる前に、ウイングマン機の防御の数字と同じ数のカードを引いて「ミニハンド」とする。

10. 2 ウイングマン機の統括ルール

ウイングマン機は一時的な「ミニハンド」として少ないけれども、リーダー機と同じ攻撃、防御を行える。異なる点を以下に示す。

a. ウイングマン機が誰を攻撃するかについて制限がある(次の項で説明する)

b. ウイングマン機は攻撃には連射の制限がない。引いた全ての攻撃カードを使用して良い。

c. Maneuvering、Half Loop Full Throttle Scissorsのカードをウイングマン機が使用し、敵のリーダー機にプレイした結果成功すれば、敵のリーダー機にあなたのリーダー機が使用したかのようにリーダー機自身も位置関係が有利になる。

d. ウイングマン機の攻撃と防御の数字は高度に影響される(7. 5項参照)。

10. 3 ウイングマン機により選択できる攻撃目標

a. もしあなたのリーダー機が敵のリーダー機に対し交戦していたなら、あなたのウイングマン機は交戦している敵のリーダー機か敵のウイングマン機のみを攻撃できる。

b. もしあなたのリーダー機が中立状態であるなら、あなたのウイングマン機はあなたの飛行小隊の高度にいる交戦していない敵のリーダー機かウイングマン機に対して攻撃できる。

10. 4 ウイングマン機がリーダー機を攻撃

10. 4. 1 敵のリーダー機を目標と宣言した場合、ウイングマン機は攻撃の数字と同じだけカードを引き、「ミニハンド」とする。引いた「ミニハンド」の制限内でリーダー機と同じ様に攻撃を行う。

10. 4. 2 もし敵リーダー機が In My Sight、Out of The Sunを反応できないか、あなたのウイングマン機が敵の反応に対し反応が成功した場合、通常の通り敵のリーダー機に損害を与える。

10. 4. 3 もし敵のリーダー機が Maneuvering、Half Loop Full Throttle Scissorsのカードに反応できないか、あなたのウイングマン機が敵の反応に対し反応が成功した場合、あなたのリーダー機は敵のリーダー機の位置関係もカードに従い修正される。

10. 4. 4 「ミニハンド」として引いた他の攻撃カードは同じ様にそれぞれの1枚ずつカードを使用する。

10. 4. 5 カードを所有しているプレイヤーはウイングマン機の攻撃のために引いたカードをプレイしないで自由に捨て札にできる。

10. 5 ウイングマン機がウイングマン機に攻撃

10. 5. 1 敵のウイングマン機を目標と宣言した場合、ウイングマン機は攻撃の数字と同じだけカードを引き、「ミニハン

Eight Air Force

ド」とする。あなたの対抗者はウイングマン機の防御の数と同じだけカードを引き「ミニハンド」とする。

10.5.2 リーダー機と同じ様に手順を進め、ウイングマン機が他のウイングマン機を攻撃する場合には Maneuering, Half Loop Full Throttle Scissors のカードはプレイできない。In My Sight, Out of The Sun のカードだけでプレイし、反応するの為に他のカードを使用できる。

10.6 リーダー機がウイングマン機を攻撃

10.6.1 リーダー機はプレイヤーターンに連射の増加のために、ウイングマン機に対し Maneuering, Half Loop をプレイできる。プレイが成功したら、Maneuering 毎にリーダー機の連射が1つ上昇し、Half Loop 毎に2つ上昇する。

10.6.2 リーダー機対リーダー機の戦闘では最大3つまでの連射は上昇しない。リーダー機がウイングマン機を攻撃すると、この制限が無くなる。

10.6.3 リーダー機がウイングマン機を攻撃すると宣言したら、ウイングマン機をコントロールしているプレイヤーは全てのリーダー機の攻撃に対して1つだけ「ミニハンド」を引く。もしウイングマン機が反応に失敗するか、リーダー機がウイングマン機の反応に対し反応が成功したら、ウイングマン機は攻撃カードに示される損害を受ける。

11.0 戦闘機の撃墜の影響

11.1 ウイングマン機が撃墜された場合

ウイングマン機が撃墜されたら、後で勝敗を決定するのに必要な脇に置いておく。
リーダー機が撃墜されたら、

#1. 手に持っている手札は捨て札になる。ジェット機は Full Throttle のカウンターを取り除く。

2. リーダー機から損害マーカーを取り除く。

3. ウイングマン機にある損害マーカーをリーダー機に移す。ウイングマン機がリーダー機になった場合、全ての損害には変更はない。ウイングマン機は後で勝敗を決定するのに必要な脇に置いておく。

#4. 新しいリーダー機の能力値より1つ少ない数でカードを引く。

#5. もしジェットなら、Full Throttle のカウンターをスピード値より1つ少ない数で置く。

#12.0 戦闘からの離脱

戦闘から逃げることはあなたの最も良い方法である時があるかも知れない。多くの生き残ったパイロットは戦闘から離脱を行い生き残っている。

Down in Flames では、2つの離脱方法があり、自発的な離脱と燃料切れによる離脱である。燃料切れによる離

脱はキャンペーンルールで用い、キャンペーンのルールで詳しく述べる。

12.1 自発的離脱

12.1.1 基本ルールでは、プレイヤーは戦闘からプレイヤーの飛行小隊を自発的に離脱させる試みができる。プレイヤーはカードをプレイする代わりに、プレイヤーターンのプレイカードのフェイズに自発的離脱を行える。自発的離脱の試みは、離脱する航空機毎にカードを1枚引き、離脱判定表で調べる(このマニュアルの最後にある)。

12.1.2 離脱表の引いたカード (Card drawn) の欄の下の縦列と同じカード名を捜し結果のレベルを出す。離脱表したにある修正を加える。全ての修正が終了したら、最後に一番右の結果を見る。

13.0 戦闘のバランス取り

あなたはいくつかの方法の1つでああなたの空中戦のバランスをとることができる。以下に4つの方法を示す。

13.1 VP による戦闘機のバランス取り

1つの方法が、より小さい価値がある戦闘機と共にプレイヤーにVPを与え、戦闘機の値に相違を与えることである。たとえば、ポーランドのP. 11cは2ポイントであり、これに対して109Eは6ポイントであるのでポーランド側に+4ポイントのボーナスを与える。

以下に飛行小隊とリーダー機単機のVPの数字を示す。

ところで、あなたは「バランスがとれた」トーナメント空中戦を引き起こすために同じく値を使うことができる。

何時でもそれぞれの陣営によって使われた完全な航空機ポイントは平等である、戦闘は非常にバランスがとれるべきである。

13.2 飛行小隊の良い編成方法

もう1つの方法は以下に示す戦闘機の数字を使い、片側の陣営の戦闘機の数が多くなる方法で、完全に陣営同士が同じ数字で構成されるようにする。例えば、2つのハリアーの飛行小隊と1つのBf-109の飛行小隊で戦闘する。

13.3 ウイングマン機を除いたリーダー機だけの編成

バランスを取るために1つまたはそれ以上の飛行小隊からウイングマン機を取り除いたリーダー機のみで編成を行う。このときリーダー機だけの数字で編成する。

13.4 パイロットの使用

4つ目は航空機の数字が少ない側にリーダー機の1つまたはそれ以上のボーナスとしパイロットを使用する。基本的には1つポイントを上げる効果がある。(キャンペーンルールでは撃ち落としたリーダー機は勝利ポイントになるがバランスを取る場合、勝利ポイントにはならない)。どのようにこれらの評価があなたの航空機の能力に影響を与えるかについて、詳細はキャンペーンゲームルールでパイロットの項を見なさい。

13.5 航空機数字換算表

ドイツ軍のみ	飛行小隊	リーダー機
Bf-109E	6	4
Bf-109F	8	6
Bf-109G	9	6
Bf-109K	13	9
Bf-110C	5	4
Bf-110G	-	7
Fw-190A	10	7
Fw-190D	10	7
He-219	-	10
Ju-88C	-	5
Me-163	-	13
Me-262A	21	14
Me-410	9	6

離脱表

レベル	引いてきたカード
結果	
1	In My Sights (Fuel Tank)
墜落	
2	Out of the Sun
墜落	
3	In My Sights (3B)
墜落	
4	In My Sights (2B)
損害*	
5	In My Sights (1B)
損害*	
6	Maneuvering
離脱成功	
7	Half Loop
離脱成功	
8	Any Other card
離脱成功	
9以上	Ace Pilot
離脱成功	

* もしすでに航空機が損害を受けていたなら、離脱成功になる。

離脱する場合の状態	追加修正
位置関係**	
追尾している	2レベル足
す	
優勢である	1レベル足
す	
中立状態	修正無し
劣勢である	1レベル引
く	
追尾されている	2レベル引
く	
損害を受けている	1レベル引
く	
燃料切れによる離脱	1レベル引
く	

German Fighters	Element	Leader Only
Bf-109E	6	4
Bf-109F	8	6
Bf-109G	9	6
Bf-109K	13	9
Bf-110C	5	4
Bf-110G	-	7
Fw-190A	10	7
Fw-190D	10	7
He-219	-	10
Ju-88C	-	5
Me-163	-	13
Me-262A	21	14
Me-410	9	6

Soviet Fighters	Element	Leader Only
I-16	3	2
MiG-3	6	4
P-39D	6	4
Yak-3	8	6
Yak-9	6	4

U.K. Fighters	Element	Leader Only
Beaufighter IF	-	6
Gladiator	2	1
Hurricane I	5	4
Hurricane II	7	5
Mosquito II	-	7
Mosquito VI	11	8
Spitfire I	6	4
Spitfire V	8	5
Spitfire IX	9	6
Spitfire XIV	12	9

U.S.A. Fighters	Element	Leader Only
P-38F	7	5
P-38L	9	6
P-40	5	4
P-47C	12	8
P-47D	13	9
P-51B	11	8
P-51D	12	9

Other Fighters	Element	Leader Only
MS-406 (France)	5	3
P-11c	2	1

Eight Air Force

Eight Air Forth キャン ペーンゲーム翻訳ルール

(注記:この翻訳はEight Air Forthのみで使用できます。)

15.0 キャンペーンゲーム

15.1 前書き

ベーシックゲームでは戦闘機の戦闘でした。キャンペーンゲームでは新しい航空機、軍備、ミッション歴史的な爆撃キャンペーンを再現している。

キャンペーンゲームのゲームの構成は2つのシーケンスが加わり、基本ゲームに等しく、ターンの進行を行う。

中略

キャンペーンゲームはキャンペーンのシートにどの様にキャンペーンを行うか含まれている。キャンペーンはゲームターンが以下に示すように分かれる。

1. 目標への飛行ターン (条件により変化する)
2. 目標爆撃ターン
 - (1) 進入ターン
 - (2) 爆撃ターン
 - (3) 帰還ターン
3. 帰還ターン (条件により変化する)

詳細は30項を参照

15.2 キャンペーンのシーケンス

キャンペーンは基本ルールのシーケンスに2つのステップが加わる。この新しいステップは#印で示され、以下にその概略を示す。

(注記:この2つの新しいステップはプレイカードのシーケンスの赤い三角形である。たしかしながら、次の「爆装によるペナルティー」の3つの赤い三角形であり、しかし、この項ではもはやプレイのシーケンスの1部ではない。)

シーケンス

(1) 武装の投棄

戦闘機か軽爆撃機はプレイヤーターンの始めに爆弾の投棄ができる。一度爆弾を投棄すると(18項参照)、もはや爆装によるペナルティーはなくなる。1機の航空機の爆弾の投棄は他の小隊内の航空機には影響は及ぼさない(例外:外装燃料タンクの投棄、18.4項参照)。

もし戦闘機か軽爆撃機が爆装している状態で損害を受けたなら(裏面の損害を受けて状態になったら)、爆弾は投棄しなければならない。18項のルールで兵器による型式を記載してある。(注記:損害を受けた、中爆撃機、重爆撃機は爆弾を投棄しない)

(2) ウイングマンの攻撃

もし敵の小隊と同じ高度にあなたのウイングマンがいた場合、ウイングマンは攻撃ができる。ウイングマンの攻撃数(Offensive Rating)と同じ数のカードを引き攻撃を解決する。1ターン目の最初に始めるプレイヤーはこのステップを飛ばすこと。

(3) 高度の変更

飛行小隊の高度を変更できる。

(4) 爆撃、機銃掃射

戦闘機か軽爆撃機は爆撃ができ、もしくは機銃掃射が爆撃ターンにカードのプレイの代わりに行える。21.0項に詳しく述べてある。

(5) カードのプレイ

このフェイズはプレイヤーターンで最も重要なフェイズである。このステップの間は、リーダー機に対し手札からカードをプレイできる。敵の航空機に対し高度を変更したり、位置関係を変更したり、敵の航空機に対して損害を与えられる。仕掛けられた敵のプレイヤーは攻撃を受けたカードの対して反応を行える機会を持っている。またそのカードに対して反応ができ、等々、新しい行動を始める。

(6) 捨て札

あなたは捨て札の場所に手札を表にして好きなだけ手札を捨てることできる。

(7) 手札の補充

捨て札が終了したら、カードを補充できる。補充できるカードの枚数はリーダー機の能力、馬力、高度による制限がある。さらに、ジェット機のリーダーが推力の値に等しいFull Throttleカウンターを受け取る。

16.0 基本ゲームの概念

キャンペーンゲームで航空機やミッションに影響を及ぼす概念について基本ゲームで定義されたルールを以下に示す。

16.1 戦闘機と軽爆撃機だけにリーダー機とウイングマン機がある。夜間戦闘機とロケット機は単機で、中爆撃機と重爆撃機は編隊を組んで飛行する。

16.2 高度

16.2.1 爆撃機の高度がその爆撃の正確さと敵の対空射撃の強烈さに影響を与えるかも知れない。(21.0、22.0項参照)

16.2.2 特定の航空機(Ju-52の様な)が指定された高度において飛ぶことを禁じられている。その様な航空機は航空機のカードに記載されている。

16.2.3 航空機は超低高度で機銃掃射ができる(21.6項参照)。

16.3 位置関係

16.3.1 戦闘機と軽爆撃機は基本ゲームの位置関係のルールを使用する。

16.3.2 中爆撃機と重爆撃機には位置関係のルールを適用しない。20.3項にこれらの航空機の説明がある。

16.3.3 キャンペーンから離脱する戦闘機は位置関係を失う(26.1項参照)。

17.0 キャンペーンゲームでの航空機

基本ゲームでは、プレイヤーが使えるのは戦闘機のみである。キャンペーンゲームではミッションで使ういろいろな能力のある新しい航空機が登場する。キャンペーンで用いる航空機はこの項で詳しく述べる。

17.1 戦闘機と軽爆撃機

17.1.1 キャンペーンゲームでは戦闘機は編隊の護衛、迎撃、爆撃、機銃掃射の任務に使用できる。

17.2.2 戦闘機が一番重要な任務は敵の戦闘機を撃墜することである。

17.1.3 軽爆撃機は全ての事項で戦闘機と同じと扱う。例外を以下に示す。

a. 軽爆撃機は急降下爆撃、魚雷攻撃はできるが、水平爆撃はできない。これらの爆撃方法は21.0項に示す。

b. 敵の航空機が交戦していない軽爆撃機に対し *Maneuvering* か *Half Loop* のカードを使ってきたら、同じ高度にいる交戦していない友軍のリーダー機は軽爆撃機を助けるために反応できるカードをプレイできる。これはすでに交戦状態の軽爆撃機に対して敵の *In My Sight* か *Out of the Sun* のカードには反応できないし、位置関係を変更する試みに対しても反応はできない。

c. 戦闘機を損害を与えたり、撃墜したりする場合より軽爆撃機に損害を与えたり、撃墜したりする方が高得点になる。

d. キャンペーンで勝敗を決める場合、所有プレイヤーはミッションを損害無しで帰還した軽爆撃機毎に勝利点を受け取る。

17. 1. 4 魚雷搭載の爆撃機

航空機カードに魚雷の形が描かれた軽爆撃機は魚雷攻撃ができる。この魚雷搭載の爆撃機について以下に述べる。

a. たとえ魚雷搭載の爆撃機だとしても、水平爆撃、集中爆撃、魚雷攻撃が実行できる。(魚雷搭載の爆撃機はミッションにつきいずれか1つを選ぶ)

b. 魚雷搭載の爆撃機は陸上の目標を攻撃する場合には水平爆撃か集中爆撃で行う。所有しているプレイヤーが特にそれらがちょうど戦闘の最初のターンの前に水平あるいは集中爆撃を実行していると明記しないなら、船舶の攻撃目標を攻撃するときは魚雷を搭載していると見なす。

c. 魚雷搭載の爆撃機は通常は水平爆撃、集中爆撃で行う。

d. 魚雷搭載の爆撃機が損害を受けた面が上になっている場合、軽爆撃機は損害を与えられると爆撃と魚雷攻撃ができなくなり、中爆撃機は損害を与えられると爆撃能力が減少し、魚雷攻撃は通常に行える。

21. 4項に魚雷攻撃の詳細ルールがある。

17. 1. 5 爆弾搭載による罰則

戦闘機と軽爆撃機は以下に示す爆弾搭載による以下に示す罰則のルールがある。

a. 全ての戦闘機と軽爆撃機のリーダー機とウイングマン機は *Maneuvering*、*Half Loop*、*Scissors*、*Full Throttle* のカードを使うことはできない(しかし、高度の変更のための捨て札はできる)。この罰則は編隊飛行している航空機に対して攻撃か防御する場合には適用しない。結果として、爆弾搭載している戦闘機か軽爆撃機は飛行編成を組んでいる場合は爆弾搭載の罰則は適用しない。

b. いったん戦闘機か軽爆撃機が爆弾を投棄したら、爆弾搭載の罰則は適用されない。

c. 重爆撃機、中爆撃機、パトロール機、輸送機、夜間戦闘機は決して爆弾搭載の罰則は適用されない。

17. 2 中爆撃、重爆撃機

17. 2. 1 軽爆撃機と重爆撃機、中爆撃機の相違点

軽爆撃機と重爆撃機、中爆撃機の相違点は敵の戦闘機に対する攻撃に相違点がある。軽爆撃機は戦闘機に戦闘できる。この意味は軽爆撃機は位置を変更するための機動である上昇、下降がターンの間に試みれる。一方、重爆撃機、中爆撃機は戦闘機とは違い機動ができない。その代わりに、彼らは、攻撃のもとに時、共同の支援の火力を供給するために堅牢な編隊で飛ぶ。

(注記：参照の容易さのために、重爆撃機、中爆撃機は今後は「爆撃機」と称する。今後重爆撃機、中爆撃機のみを参照であり、軽爆撃機ではない。)

17. 2. 2 航空機の編隊飛行

a. 爆撃機はウイングマン機を持ってない。代わりに、中爆撃機は2機の編隊を組んで飛行する。重爆撃機は3機の編隊を組ん

で飛行する。1機もしくは2機の爆撃機を失った編隊はミッションの間は他の編隊と合流できない。

b. 爆撃機は敵の戦闘機から攻撃を受けたら、「ミニハンド」として防御の数字に等しいカードを引く。

c. 同じ型式の爆撃機は同じ飛行編隊で飛ばなければならない。(B-17F、B-17G等)

d. ミッションでの全ての同じ型式の爆撃機は同じ高度で飛行しなければならない。

e. 編隊飛行のスピードの数字 (*Formation Speed Rating*) がある航空機は編隊飛行できる航空機と扱う。

17. 2. 3 位置関係

爆撃機は位置関係のルールは適用しない。爆撃機は決して優勢、劣勢、追尾、非追尾の状態にはならない。爆撃機は同じ高度にいる交戦していない敵のリーダー機、ウイングマン機から攻撃を受ける。

17. 2. 4 高度ルール

爆撃機はミッションの間は高度は変更できない。彼らはそこから彼らが爆撃して、そしてミッションについていつまでもその高度において残留するつもりである高度において始めなくてはならない。中爆撃機はゲームを始めるときにミッションの高度を選択できる。重爆撃機はミッションの標的によって指定された高度において飛行する(キャンペーン用の地図の円の中に記入されている)。

(例外：中爆撃機は急降下爆撃を行うと高度は中高度から低高度へ、低高度から超低高度へ変化する。回避ゲームターンに以前として低い高度のままであり、帰還ターンに高い高度に戻れる。)

17. 2. 5 爆撃の方法

21. 0項にミッションにおける爆撃について詳しく述べる。

17. 2. 6 戦闘機との戦闘

爆撃機は他の航空機と一緒に戦闘に参加できない。戦闘機はあまりにも速くて、爆撃機によって追い詰めて捕まえられないほど機動性がよい。たとえば、爆撃機は戦闘機の攻撃に対する防御の場合に戦闘機に損害を与えられる。

17. 2. 7 損害の影響

戦闘機や軽爆撃機の場合とは違い、爆撃機は損害により爆弾は失わない。しかしながら、爆撃機の爆撃の数字は損害を受けた面を上にしてしている場合、爆撃の数字が小さくなる。これは損害を与えられた航空機が爆撃を行う時固有の不正確さを表す。

17. 2. 8 編隊からの落伍

損害を受けた爆撃機は編隊から落伍し、爆撃機がもはや寄与できないか、あるいはその以前の編隊の爆撃機から機銃支援を受けられないかもしれない。それは現在より1機での航空機の新しい編隊を形成する。

17. 3 パトロール機

パトロール機はキャンペーンの中のパトロールのミッションで使う。

17. 3. 1 パトロール機は全てのルール上で中爆撃機として扱う。

17. 3. 2 パトロールの結果

パトロールミッションの結果はパトロールの目標のシートの上で確認する。

17. 4 輸送機

輸送機はキャンペーンで用いる。

17. 4. 1 輸送機は荷物運搬能力がある。この能力はキャ

Eight Air Force

ンペーンの中で詳しく述べられている。

17.4.2 輸送機は全てのルール上で中爆撃機として扱う。

17.5 夜間戦闘機

17.5.1 夜間戦闘機は夜間のミッションだけで使う。

17.5.2 夜間戦闘機はウイングマン機を持たない。

17.5.3 夜間のミッションでは特別な戦闘ルールを使う。

(33.2項に詳しく述べる)

18.0 搭載兵器

18.1 一般ルール

18.1.1 航空機は幾つかの特別な兵器を搭載している。

これらのルールは全ての兵器に適用し、18.2-18.7項に示す様に個々の型式は自身のルールと制限がある。

a. 兵器を搭載している航空機はキャンペーンかオペレーションのシートで明確に述べてある。

b. 航空機は1つの兵器だけ搭載できる。

c. 兵器を搭載している戦闘機と軽爆撃機は爆弾搭載状態とする。

(例外：ノルデン型爆撃照準器と対戦車砲を搭載している航空機は爆弾搭載状態とはしない)

d. リーダー機とウイングマン機は同じ型式の兵器を搭載している。

18.2 爆弾

18.2.1 爆弾は爆撃目標に使用する。航空機に爆弾の絵が描かれていれば爆撃ができる。

18.2.2 戦闘機と軽爆撃機は損害を受けたら、爆弾を投棄しなければならない。損害を受けて損害面になったら爆撃できない爆弾を投棄した状態を表現している。

18.2.3 目標を爆撃した航空機は爆弾を投棄してとする。

18.3 対空ロケット弾

(注記：プレイヤーは対空ロケット弾を使うとき、選択ルールの20.3.1項のAttack Angle (射界射撃)のルールを用いなければならない)

18.3.1 対空ロケット弾は編隊飛行する航空機を撃ち落とすために使用する。戦闘機や軽爆撃機には用いることはできない。対空ロケット弾は対空ロケット弾カウンターを置くことにより表示する。

18.3.2 航空機は損害を受けたら、対空ロケット弾を投棄しなければならない。

18.3.3 対空ロケット弾の攻撃は、攻撃側は後部の射界から攻撃しなければならない。通常の射撃の前に対空ロケット弾で攻撃する。

18.3.4 ウイングマン機の対空ロケット弾の攻撃

a. ウイングマン機はウイングマン機の攻撃と防御のカードを引き(20.1.3項参照)、飛行編隊を攻撃目標と宣言した後で対空ロケット弾で攻撃することを宣言する。

b. ウイングマン機はManeuvering、Half Loopカードを使用して攻撃し位置関係を変更できる(飛行編隊は反応できない、18.3.6項参照)。もし彼がそうすることが不可能であるなら、防御しているプレイヤーが攻撃を受けるためにウイングマンの高度にいる飛行編隊を選択する。(注記：Maneuvering、Half Loopカードはウイングマン機が通常の射撃を行ったとき飛行編隊の中の特定の爆撃機を選択して、考慮しプレイできる。)

c. ウイングマン機はその時飛行編隊の航空機につき1枚のアクションカードを引ける。Resourceの表内の対空ロケット弾の表を用いて、航空機に対する効果を決める。

d. 対空ロケット弾のマーカを航空機の上から外す。

18.3.5 リーダー機の対空ロケット弾攻撃

a. リーダー機はカードのプレイする前に対空ロケット弾の攻撃を行う。

b. リーダー機は飛行編隊を選びManeuvering、Half Loopカードを使用し、攻撃できる(18.3.6項参照)。もしそうできないなら、防御しているプレイヤーが攻撃を受けるためにウイングマンの高度にいる飛行編隊を選択する。

(注記：Maneuvering、Half Loopカードはリーダー機が通常の射撃を行ったとき飛行編隊の中の特定の爆撃機を選択して、考慮しプレイできる(そして追加の連射も加えて)。)

c. リーダー機はその時飛行編隊の航空機につき1枚のアクションカードを引き、効果を決める。

d. 対空ロケット弾のマーカを航空機の上から外す。

18.3.6 飛行編隊の航空機は対空ロケット弾の攻撃に反応のためのカードは引けない。

18.3.7 対空ロケット弾は引いてきたアクションカードのヒットを加えることはできない。代わりに、Resourceの表内の対空ロケット弾の表を用いて、航空機に対する効果を決める。

18.3.8 支援外の結果を受けている航空機はミッションのターンが終わるまで友軍の飛行編隊の他の航空機から支援を受けられない。

18.4 落下型燃料タンク

18.4.1 落下型燃料タンクは翼や胴体に付ける着脱式の燃料タンクです。これはキャンペーンで用い、戦闘機の航続距離を伸ばす。航空機は内蔵タンク(27.0項参照)を使用の前に落下型燃料タンクから自動的に先に使う。

18.4.2 航空機は損害を受けたら落下型燃料タンクは投棄できない。リーダー機とウイングマン機は同じターンに落下型燃料タンクを投棄しなければならない。1回投棄してしまえば、落下型燃料タンク内の残りの燃料は失われる。

18.4.3 落下型燃料タンクを装備するにはカウンターを航空機の上に置く、投棄した場合は取り除く。

18.5 30mmガンポッド

18.5.1 30ミリガンポッドを装備している航空機は30mmガンポッドのカウンターが置かれている。

18.5.2 30ミリガンポッドはIn My SightかOut of the Sunのカードをプレイし、成功した場合、1ポイント損害に足せる。

18.5.3 30ミリガンポッドは投棄できない。

18.6 ノルデン型爆撃照準器

18.6.1 たいていのアメリカの重爆撃機はノルデン型爆撃照準器を装備している。これらの航空機には爆撃能力の側に「N」の表示がある。

18.6.2 ノルデン型爆撃照準器の装備した航空機は爆撃の時2枚追加の爆撃のカードを引ける。

18.7 対戦車砲

18.7.1 Ju-87Gは機銃掃射する時のみ対戦車砲を使用できる。機銃掃射する時、ATGの能力に等しい数のカードを引くことができる。

18.7.2 ATGは空中戦の攻撃能力を持っていない。

19.0 パイロットと乗務員

19.1 一般ルール

19.1.1 戦闘時の航空機の特質は第二次世界大戦での重要なことであり、しばしば航空機の操縦する人であり、航空機ではなく、決定的な相違を作るものである。キャンペーンゲームはリーダー機にパイロットを、重爆撃機に乗務員を加えそして航空機の能力を束縛する。

19.1.2 あなたはキャンペーンで表示されているパイロットと乗務員のカウンターを受け取る(あなたは戦闘のバランスを取るためにパイロットを使える)。

19.1.3 パイロットと乗務員を受け取ったら、航空機カードの上にカウンターを置く。カウンターはキャンペーンの間は航空機カードと一緒に動かす。

19.2 パイロット

19.2.1 パイロットのカウンターはパイロットを表示した国籍の表示のあるカウンターである。パイロットは単に同じ国籍の航空機を操縦できるだけである。

19.2.2 幾つかのパイロットは航空機の型式を含んでいる。これらのパイロットは表示されている航空機の型式だけを使用できる。

19.2.3 技能のあるパイロット

多くのパイロットカウンターはカウンターの右側にある欄に文字が書かれている。これらのパイロットは技能のあるパイロットとする。カウンターの欄に文字のないパイロットは技能のないパイロットとする。カウンターの文字は飛行している航空機の能力の追加の能力を「パイロットの能力」で表す。この能力は19.2.5項で詳しく示す。

19.2.4 キャンペーンのミッションを始める前に、両陣営はミッションで飛ばすパイロットを選択する。このパイロットの選択の目的はミッション内で飛ばす技能のあるパイロットは誰であるかを定める。この決定は、おのおののプレイヤーはリーダー機の航空機の飛行する適任な全てのパイロットのカウンターをリーダー機毎に無作為に選択する。もし技能のあるパイロットが引かれたら、パイロットが飛ばす航空機の上にパイロットカウンターを置く。技能のないパイロットを引いたら航空機の上に乗せずに脇に退けて置く。選択された技能のあるパイロットは戦闘時の航空機の能力を向上させる、19.2.5に詳しく述べる。

19.2.5 パイロットの技能

「A」 エース・パイロット。ターンに1回自由に「Ace Pilot」を使用できる。パイロットはスタート時に「Ace Ability」のカウンターを上置いて表示する。パイロットはどんな時でも、一度に彼は彼がプレーしている反応カードがエース・カードであると宣言してもよい。パイロットは「Ace Ability」のカウンターを取り外す。

「BM」 爆撃するとき1回追加の爆撃のカードを引ける。

「BU」 戦闘時に連射能力に+1する。

「CV」 戦闘視力。鷹の様な目は敵を最初に発見し、彼は彼の位置エネルギーを首尾よく処理することについての行程を得る。最初の手札を引いた後で、プレイの前に、手札から好きなだけ捨て札でき、彼は取って代わるために新しいカードを引く。これは「一度だけ」カードを交換できることである。あなたはその後プレーして、手札を捨てて、そして通常の通りカードを引く。

「D」 戦闘時に航空機の耐久力を+1する。

「G」 射撃手の連射に+1する。

「H」 戦闘時に馬力に+1する。

「P」 戦闘時にPerformance (能力)に+1する。

「S」 機銃掃射する時に1枚追加のカードを引ける。

19.3 乗務員

19.3.1 キャンペーンゲームでは重爆撃機の能力を引き上げるため乗務員を加える。

19.3.2 乗務員は国籍別に乗務員をカウンターにしてある。乗務員は定められた国籍の航空機にしか乗れない。

19.3.3 幾つかの乗務員はある航空機の専用乗務員となっている。このような乗務員は指定された航空機にしか乗ることができない。

19.3.4 乗務員の選択

乗務員はミッションの最初に爆撃機に乗る乗務員を無作為に割り当てる。

1. 全ての乗務員カウンターを取り出しミッションに使う爆撃機毎に乗る乗務員を分けておく。技能のない乗務員は国籍別に取り出しておく。

2. ミッションに飛行する3機の爆撃機毎に1個の乗務員カウンターを無作為に選ぶ。カウンターの上面は受け取った乗組員を示す。

3. ミッションで飛行する爆撃機のどれか1つに乗務員カウンターを置く。

4. 1以上の乗組員がそれぞれの爆撃機に割り当てられないかも知れない。

19.3.5 多くの乗務員カウンターはカウンターの右側にある欄に文字が書かれている。これらの乗務員は技能のある乗務員とする。カウンターの欄に文字のない乗務員は技能のない乗務員とする。カウンターの文字は飛行している航空機の能力の追加の能力を「乗務員の能力」で表す。この能力は19.3.6項で詳しく示す。

19.3.6 乗務員の技能

「TD」 敵の航空機に攻撃を受けた場合、Turret Defenseに+1する。

「TS」 敵の航空機に攻撃を受けている編隊の他の航空機のTurret Supportに+1する。

「BD」 爆撃手は爆撃機の爆撃の数字に+1する。

「D」 戦闘時に航空機の耐久力を+1する。

「AC」 エース・乗務員はミッション毎に2つTurret Defenseを増加させる。エース・乗務員はこの能力を表すために「Ace Ability」のカウンターを2つ置き示す。エース・乗務員の能力は他の航空機にTurret Supportとしては使えない。

「EA」 これは攻撃を受けた場合に、航空機の回避行動で敵のリーダー機の連射能力を-1し、ウイングマン機の攻撃カードの枚数を1枚少なくする。

「NS」 鋼の様な大胆さのある乗務員は爆撃の時対空砲火により攻撃された場合、最初の妨害攻撃を無視できる。

20.0 爆撃機に対する攻撃

20.1 一般ルール

注記：この項の目的は爆撃機と編隊飛行は同義語である。

20.1.1 交戦していないリーダー機とウイングマン機はプレイヤーターンの間攻撃している敵の戦闘機の代わりに編隊飛行の航空機(爆撃機、パトロール機、輸送機)に対して攻撃カードをプレイできる。

20.1.2 リーダー機はリーダー機の手札で編隊飛行の航空機に攻撃する。

Eight Air Force

20.1.3 ウイングマン機は攻撃と防御の数字を足し、その数だけカードを引き「ミニハンド」とする。

20.2 爆撃機に対する連射の上限

20.2.1 ウイングマン機は爆撃機を攻撃するとき連射の上限はない。ウイングマン機は手札に攻撃カードがある限り攻撃して良い。

20.2.2 リーダー機は爆撃機を攻撃するとき連射は+2まで増加させられる。この増加はManeuveringカードを使用すると+1連射が増加し、Half Loopカードを使用すると+2連射が増加する。

20.3 目標の爆撃機

20.3.1 射界攻撃 (Angle Attack)

(オプションルール：対空ロケット弾を使用する場合はこのルールが必要である)

リーダー機かウイングマン機が編隊飛行している航空機に攻撃する前に、爆撃機の前面、側面、後面のいずれから射界攻撃を行うか宣言する。この宣言は続いて起こる戦闘に影響を及ぼし、以下に詳細を示す。

a. 爆撃機の前面からの攻撃：戦闘機はリーダー機が攻撃すると連射は-1され、ウイングマン機の攻撃も1枚少なくなる。爆撃機は防御のカードは1枚少なくなる(編隊に航空機毎ではない)。

b. 爆撃機の側面からの攻撃：何の修正もなく、通常の戦闘を行う。

c. 爆撃機の後面からの攻撃：戦闘機はリーダー機が攻撃すると連射は+1され、ウイングマン機の攻撃も1枚多くなる。爆撃機は防御のカードは2枚多くなる(編隊に航空機毎ではない)。

20.3.2 プレイヤーはリーダー機かウイングマン機が爆撃機に対して攻撃したとき、プレイヤーはいずれの爆撃機が攻撃されるか決定する。以下にその詳細を示す。

a. 攻撃者はManeuvering、Half Loopカードをプレイし選択した爆撃機に攻撃を試みなければならない。

b. 防御側の爆撃機は同じ高度にいる交戦していないリーダー機の手札からManeuvering、Half Loopカードに反応して良い。

c. 攻撃側は防御側の反応に対し、どちらかが成功するか失敗するまで反応を行う。

d. もし攻撃が成功したら、攻撃側は攻撃する爆撃機を選択する。

(20.3.1項のルールを適用する)

e. もし攻撃に失敗したら、攻撃側はManeuvering、Half Loopカードを手札にまだあれば追加の攻撃を試みれる。もし続きの攻撃が成功したら、攻撃側は攻撃する爆撃機を選択することができる。他の場合ならば、防御側が同じ高度のリーダー機が目標の爆撃機を選択したように目標を指定できる。

20.4 特定の爆撃機が攻撃のために目標とされた後、防御側は目標となった爆撃機のTurret Defenseと編隊内の他の爆撃機のTurret Supportの数字を足して「ミニハンド」の手札とする。(もしオプションの20.3.1を用いているなら修正がある)

20.4.2 攻撃側は戦闘機の攻撃と同じ様に1枚の攻撃カードを爆撃機に対してプレイし始める。攻撃側はManeuvering、Half Loop、In My Sight

t、Out of the Sunのカードを編隊の航空機に対して使用できるだけである。

20.4.3 Maneuvering、Half Loopのカードプレイが成功したら、爆撃機に対してリーダー機の連射の能力が増加する(ウイングマン機は連射脳脊力は増加しない)。ウイングマン機はただ特定の爆撃機に目標を定めるためにこれらのカードをプレイするだけである。編隊の航空機はこれらのカードに反応できない。

20.4.4 In My Sight、Out of the Sunのカードのプレイに成功したら攻撃目標の航空機に損害を与える。編隊の航空機はこれらのカードに反応できる(20.5項を参照)。

20.5 爆撃機の反撃

20.5.1 爆撃機は戦闘機のIn My Sight、Out of the Sunのカードに反応できる。爆撃機が反応できるカードは：

a. In My Sight、Out of the Sunのカード

b. 攻撃回避のマークが付いたカード

c. 攻撃回避のマークが付いたIn My Sight、Out of the Sunのカード

20.5.2 もし爆撃機が攻撃回避のマークの付いていないIn My Sight、Out of the Sunのカードに対し反応した場合、戦闘機の攻撃は成功し、爆撃機に対し攻撃カードに示された損害を与える。戦闘機は爆撃機のIn My Sight、Out of the Sunのカードに反応できる。もし戦闘機が反応できないと、戦闘機は攻撃カードに示された損害を受ける。爆撃機は戦闘機の反応したカードに反応できない(20.5.5項参照)。

20.5.3 もし爆撃機は攻撃回避のマークの付いたカードに反応したら、戦闘機の攻撃は失敗する。戦闘機は攻撃回避には反応できない。

20.5.4 もし爆撃機が攻撃回避のマークが付いたIn My Sight、Out of the Sunのカードに反応したら、戦闘機の攻撃は失敗する。戦闘機は爆撃機のIn My Sight、Out of the Sunのカードに反応できるが、攻撃回避は反応できない。もし戦闘機が反応できないと、戦闘機は攻撃カードに示された損害を受ける。

21.0 爆撃

21.0.1 航空機はキャンペーンミッションの目標上空フェイズの爆撃ターンに全ての爆撃を投下しなければならない。

21.0.2 爆撃の結果は、爆撃機の爆撃方法と投下する爆弾毎にアクションカードを引く。アクションカードの爆撃の欄は爆撃の効果の損害のレベルが含まれている。これはMiss、Hit、Direct、Vitalの4つのレベルがある。

21.0.3 爆撃の結果は実際に目標に適用される前に、爆撃目標の対空砲火を解決する。Hit、Direct、Vitalの爆撃カードは対空砲火の攻撃回避により無効にできないことは、即座に対空射撃の解決にたずさわる攻撃目標に対して適用される。

21.0.4 それぞれの特定の目標に対する結果は目標シートの中に損害の量が示されている。

21.1 爆撃方法

21.1.1 爆弾を搭載してゲームに登場する航空機は水平、

急降下、魚雷攻撃、集中の4つの内の1つを使用できる。一般的に、戦闘機は水平爆撃ができ、軽爆撃機は急降下爆撃か魚雷攻撃ができ、中爆撃機（J u - 8 8等）は集中爆撃ができる。全ての重爆撃機は集中爆撃ができる。おのおのの航空機はミッションでは1つの爆撃方法しか使用できない。「C a n n o t」と記入されている航空機は爆弾を投下できないが、機銃掃射は全ての航空機が行える。

航空機によって使用される爆撃の方法はその爆撃を解決する方法と同様、そこからそれが爆撃しなくてはならない高度を決定する。プレイヤーについて爆撃表が詳細を示すのにカードを見なさい。

2 1 . 2 水平爆撃

この爆撃は低高度、超低高度の戦闘機により主に行われる。この爆撃は簡単に解決される爆撃である。水平爆撃が行われるときは、爆撃を行う航空機の爆撃の数字と同じ数のカードを引ける。超低高度で爆撃を行う場合、爆撃と対空射撃の両方とも1枚余計に引ける。これは爆撃の表を参照すること。

2 1 . 3 急降下爆撃

2 1 . 3 . 1 急降下爆撃を行う航空機は爆撃を始める時、中高度か低高度にいないなければならない。

2 1 . 3 . 2 爆撃のカードを引く前に、各々の急降下する爆撃機の高度は中高度から低高度へ、低高度から超低高度へ高度が変化する（航空機はこの高度調整のために、航空機の急降下のブレーキ使用のためにアクションカードを引けない）。

2 1 . 3 . 3 低高度での急降下爆撃の結果は、爆撃能力の数字に+1したカードを手札にできる。全てのカードの結果を適用する。

2 1 . 3 . 4 超低高度での急降下爆撃の結果は、爆撃能力の数字に+2したカードを手札にできる。全てのカードの結果を適用する。超低高度で爆撃する航空機は追加の目標の対空射撃のカードを受けなければならない。

2 1 . 4 魚雷攻撃

2 1 . 4 . 1 魚雷攻撃は船舶にのみ攻撃を行える。

2 1 . 4 . 2 魚雷攻撃は通常の爆撃のように行う。

2 1 . 4 . 3 魚雷攻撃を行う航空機は高度の制限がある。中爆撃機はミッションの始めとミッションの間は超低高度にいないなければならない。軽爆撃機は進入、爆撃、離脱ターンの間は超低高度にいないなければならない。軽爆撃機は帰還フェイズの最初に自由に高度を変更できる。

2 1 . 4 . 4 軽爆撃機は進入、爆撃、離脱ターンの間に通常に魚雷攻撃ができる。中爆撃機は爆撃ターンの終わりに通常に魚雷攻撃ができる。

2 1 . 4 . 5 魚雷攻撃を行うために、1枚のアクションカードを引き、カードの爆撃の欄を参照する。魚雷攻撃は通常の2倍の損害として船舶に与える（M i s sはM i s sである）。

2 1 . 5 集中爆撃

2 1 . 5 . 1 集中爆撃は高度による修正を加え、集中爆撃の数字と同じだけカードを引く。

2 1 . 5 . 2 目標に爆撃の結果を判定する。

2 1 . 5 . 3 船舶に対する集中爆撃は1レベル低下させて爆撃の判定をする。船舶は陸上の目標より集中爆撃では攻撃が困難である。

2 1 . 6 機銃掃射

2 1 . 6 . 1 目標上空フェイズの爆撃ターンに、超低高度にいる戦闘機と軽爆撃機はこのプレイヤーターンに爆撃いかいにかに関わらず、目標に対し機銃掃射ができる。リーダー機

とウイングマン機は機銃掃射ができる。中爆撃機と重爆撃機は機銃掃射ができない。

2 1 . 6 . 2 機銃掃射は爆撃と目標の対空砲火を解決してから発生する。機銃掃射する航空機は追加の対空射撃を受ける。

2 1 . 6 . 3 機銃掃射の解決は、リーダー機が連射の数字と同じだけカードを引き、目標に対してアクションカードで機銃掃射を解決する。ウイングマン機の機銃掃射は同じ方法で解決し、リーダー機の連射と同じ数字だけアクションカードを引いて解決する（最低1枚でも引ける）。

2 1 . 6 . 4 機銃掃射の結果は「H i t」か「M i s s」だけである。「D i r e c t」、「V i t a l」は機銃掃射により損害を与えないが、複数の「H i t」は2以上の連射の数字がある戦闘機が複数の機銃掃射のカードを引きことによって行われる。

2 2 . 0 対空砲火

目標には2つの対空砲火に数字があり、1つは地域対空砲火もう1つは目標対空砲火である。対空砲火の数字は対空砲火の解決するとき航空機に対して引けるアクションカードの枚数を示している。

2 2 . 1 地域対空砲火

2 2 . 1 . 1 地域対空砲火は進入、離脱のターンに目標の上空にいる全ての航空機（敵、味方を問わず）に適用する。

2 2 . 1 . 2 地域対空砲火は全プレイヤーターンが完了した後で、自身のゲームターンの終わりに目標の上空にいる全ての航空機に対して解決する。

2 2 . 1 . 3 地域対空砲火の解決は、目標の上空にいるそれぞれの航空機毎に目標の地域対空砲火の数と同じアクションカードを引く。I n M y S i g h t、O u t o f t h e S u nのカードによる損害は直ちに適用する。他のカードは航空機に対して何の効果もない。

2 2 . 1 . 4 航空機は地域対空砲火のカードに反応できない。

2 2 . 2 目標対空砲火

目標対空砲火は爆撃ターンに敵、味方を問わず、爆撃したかどうかに関係なく、目標上空に止まっている全ての航空機に対して解決する。

2 2 . 2 . 2 目標対空砲火はプレイヤーターンの爆撃、機銃掃射のステップで戦闘機や軽爆撃機に対して解決する（まさに防御している戦闘機など）。目標対空砲火は爆撃のカードが引かれた後で直ちに爆撃機に対して解決される。

2 2 . 2 . 3 目標対空砲火の解決の方法は、それぞれの航空機毎に目標も目標対空砲火の数字と同じ数のアクションカードを引く。I n M y S i g h t、O u t o f t h e S u nのカードによる損害は直ちに適用する。引いてきたカードに攻撃回避のシンボルが含まれていれば目標とした航空機の爆撃の結果で一番良いものを無効にできる。他のカードは航空機に対して何の効果もない。

2 2 . 2 . 4 爆撃機は目標対空砲火に反応できない。

2 2 . 2 . 5 戦闘機と軽爆撃機は目標対空砲火の1枚のカードに反応できる（これは目標対空砲火の全カードの1枚だけである）。

2 2 . 2 . 6 戦闘機か軽爆撃機のリーダー機はI n M y S i g h t、O u t o f t h e S u nの目標対空砲火カードにリーダー機の手札から反応しても良い。攻撃回避に対しては反応できない。戦闘機か軽爆撃機のウイングマン機は目標対空砲火に対して反応するには通常の防御の「ミニハンド」としてカードを引く。

Eight Air Force

22.2.7 目標対空砲火は爆撃を行ったときに目標対空砲火を受けたかどうか関係なく、機銃掃射を行う戦闘機、軽爆撃機に対して適用する。戦闘機、軽爆撃機の航空機は上で示したように、1枚だけ目標対空砲火に対して反応しても良い。

23.0 キャンペーンのプレイ方法

「Down in Flames」に含まれるキャンペーンは第二次世界大戦での有名な戦闘をミッションのシリーズとして描いている。プレイヤーはミッションの司令官となり、いろいろな航空機とうまくそれらの割り当てられたキャンペーンミッションを実行するミッションを利用する。

23.1 キャンペーンの概要

- ・プレイするキャンペーンと時期を選ぶ。
- ・枢軸軍か連合軍を選ぶ。
- ・キャンペーンの任務を実行する。
 - *ミッションと爆撃機を選択するためにアクションカードを引く。

- *Resourceのオプションをお互いに密かに選択する。

- *着任帰還と目標上空、帰還のターン数を決め、航空機のResourceのオプションを決める。

- *ミッション長さを決定する。

- *無作為にパイロットと乗務員を決める。

- *ミッションの実行。

- *VPの決定。

- ・キャンペーンのVPの決定。

23.2 キャンペーンの選択

「Down in Flames」に含まれるキャンペーンは歴史的なキャンペーンをプレイするのに重要な情報が示されている。それぞれのキャンペーンには以下の内容が含まれる。

- ・キャンペーンの名前
- ・キャンペーンのプレイの手順
- ・両陣営のResourceのオプション
- ・ミッションの攻撃目標の選択表示
- ・キャンペーンの地図
- ・ターンの進行用表示欄
- ・勝利条件表

「Eighth Air Force」には以下のキャンペーンが含まれる。

- ・1942年の昼間攻撃
- ・1943年の昼間攻撃
- ・1944年の昼間攻撃
- ・1940年の北海での戦闘
- ・1942年の夜間戦闘
- ・1944年の夜間戦闘

23.3 キャンペーンの記録シート

23.3.1 キャンペーンの記録シートはキャンペーンの記録をする。プレイヤーはミッション、Resource、技能のあるパイロットの管理、VPの管理を行う。

23.3.2 キャンペーンの記録シートは戦闘機の燃料記録も含んでいる。この記録は燃料の消費ルールを使用する場合に記録する。

23.4 キャンペーンの選択

23.4.1 キャンペーンの選択

参照容易にするためにプレーしている表が見える用にキャンペーンシートを置きなさい。プレイヤーがいずれのキャンペーンの時期をプレーするかを望むか決める。

23.4.2 それぞれのキャンペーンの長さはそれぞれのキャンペーンシートの上に示される。

23.4.3 枢軸側、連合国側の選択

チームはプレイヤーの数と同数ではない。幾つかのミッションでは幾つかのチームに加わるプレイヤーは1人でよい場合がある。幾つかの場合、防御側に戦闘機が無く、単に対空砲火のみがある場合もあり得る。

23.4.4 ミッションの攻撃目標の選択

いずれかの陣営の1人のプレイヤーがデッキから1枚のカードを引き、キャンペーンシートの「Mission Target」の欄を参照しキャンペーンの時期から目標を決める。得られた数字は目標となる場所の数字でキャンペーンシート上での位置関係を示す。

23.4.5 キャンペーンシート上での地図の攻撃目標はミッションの種類を示す図が入っている。両陣営に見えるようにキャンペーンシートを置く。目標の位置はミッションの長さを決めるのに重要である（詳しくは24.1項参照）。

23.4.6 キャンペーンシート上での地図は攻撃側の航空機の数と型式を含んでいる（この数字は、飛行小隊の数ではなく、実際に飛行する航空機の数である）。攻撃側はキャンペーンシート上での地図の表示にある航空機とResourceのオプションでの追加された航空機を戦力とし受け取る。

23.4.7 もしミッションが戦闘機のみであるなら、キャンペーンシートには敵対する戦闘機が表示されている。例えば、1944年のキャンペーンの5番目の目標は2機のMe-262対4機のP-51Dの戦闘である。爆撃任務では、これらの戦力はResourceのオプションで追加されている。

23.5 Resource (リソース) のオプション

23.5.1 リソースのオプションはこれから行うミッションの両陣営に割り当てる戦略を表している。これは戦闘機の飛行小隊、目標の対空砲火、ミッションの長さ、他の特別なミッションの効果を含んでいる。全てのリソースは別のリソースの一覧表の中に詳しく示してある。

23.5.2 ミッションの目標を選択した後で、両陣営のプレイヤーは密かにキャンペーンの示すリソースオプションから2つのリソース（または、キャンペーンシートに上限が明記されている）を選択する。おのおののキャンペーンはミッションで使えるリソースオプションの条件について最大の数字が明記されている。

23.5.3 プレイヤーはプレイヤーが慎重にこの選択をするべきであり、なぜなら、リソースオプションはキャンペーンでは1回しか使えないからです。プレイヤーは選択したリソースオプションを表示するために数字のチットを使用する。両陣営のプレイヤーは同時に選んだりリソースオプションを明らかにする。両陣営のプレイヤーは選んだりリソースオプションをキャンペーンのシートにチェックしておく。

23.5.4 もし、それらの他の条件から費やすべきリソースであるなら、プレイヤーがその時ひそかに決める。これらの条件は進入ターン、目標上空ターン、帰還ターン、航空機を含んでいる。これらの条件のオプションは、キャンペーンで1回だけ使用ができる。キャンペーン記録シートはミッションの条件について使用できる上限の数が記入されている。

23.5.5 プレイヤーは再度同じキャンペーンを行う場合、同じリソースオプションを選択できない。両陣営はこれらのリソースのオプションを同時に明らかにする。

23.5.6 両陣営のプレイヤーはミッションで使う航空機、

目標上空ターン、帰還ターンを決める。これらの条件のオプションは、キャンペーンで1回だけ用いるだけである。これらの選択は、それらが活動し始める時、宣言される。たとえば、目標上空でのオプションは接近ターンのはじめまで明らかにされない。キャンペーンの記録シートに選択したオプションを記録する。

23.5.8 リソースの使用期間

異なったタイプのリソースのそれぞれが時間の異なった数量のためにミッションに適用する。

a. 条件のオプションは全体のミッションの全てに適用する。

b. もしプレイヤーはオプションの燃料消費ルールを使わないなら、航空機が、撃ち落とされるあるいは自発的に離脱するまで、ミッションの初めから存在している。

c. もしオプションの燃料消費ルールを使うなら、航空機はミッションで幾つかまたは全てが飛行できる。

d. 全ての他のリソースはミッションのフェイズの間に適用する。

23.5.9 不要なリソース

リソースはミッションで使う時に効果が出る。

23.6 ミッションからの離脱

23.6.2 いつでもキャンペーンのミッション（燃料か自主的な離脱のいずれでも）から離脱ができ、離脱する航空機に何が起こったのか離脱表で判定を行う。

23.6.2 損傷していない航空機が自主的な離脱を行うときには敵対者に価値のあるVPとなる。これはリソースシートに表示してある。

24.0 キャンペーンのミッション

24.1 ミッションのフェイズ

キャンペーンのゲームの爆撃のミッションは3つのフェイズに分けられる。

1. 進入フェイズ（基地から目標までの速度で決める）

2. 目標上空フェイズ（3ターンある）

3. 帰還フェイズ（基地から目標までの速度で決める）

プレイヤーはこれらをキャンペーンゲームのミッションターンの記録欄にターンマーカーを動かしてミッションターンの表示を行う。

24.2 ミッション長さ

24.2.1 キャンペーンゲームでは、進入フェイズ、帰還フェイズの長さは目標と攻撃する航空機の速度で決まる。

24.2.2 目標上空フェイズは3つのターン（接近、爆撃、離脱）がある。

24.2.3 目標の円の中に斜めの線で分けられた2つの数字がある。最初の数字は基地からの進入フェイズの数字で、次は帰還フェイズの数字である。

24.2.4 進入フェイズと帰還フェイズの数字から攻撃側の一番速度の遅い航空機の数字を引く。全ての戦闘機と軽爆撃機は速度は6とする。

24.2.5 目標場所にかかわらず、すべての戦闘機だけのキャンペーンは6ターンだけを持つ。戦闘機のミッションは燃料ルールは使わない。

25.0 進入フェイズ

25.1

キャンペーンの最初のフェイズ（戦闘機のみは存在しない）は進入フェイズである。フェイズの長さはいろいろある。（24.2項参照）

26.0 目標上空フェイズ

進入フェイズが終了すると、目標上空フェイズが始まる。目標上空フェイズは接近、爆撃、離脱の3つのターンがある。

26.1 離脱の決定

26.1.1 目標上空フェイズの始める前に、プレイヤーは飛行小隊が目標の上に戦闘機のいずれを待機させるか、そしていずれが離脱するか決定する。目標に止まる攻撃側（爆撃側）の戦闘機は爆撃（もし戦闘機が搭載しているなら）、戦闘機との戦闘、機銃掃射は通常の戦闘が行える。目標に止まる防御側の戦闘機は攻撃している戦闘機と爆撃機と全く同じような対空砲火を被るが、敵の戦闘機や爆撃機を攻撃できる（22.0項を参照）。

26.1.2 離脱する戦闘機は帰還フェイズに主力と合流できる。目標上空のフェイズでは離脱を選択した敵戦闘機と戦闘しても良い。もし離脱する敵の戦闘機がなかったら、3つの目標上空フェイズにはカードを引くか捨てるか高度の変更しかできない。

（注記：防御側は最初に離脱するか宣言しなければならない）

26.2 接近ターン

26.2.1 このフェイズは全ての飛行小隊がプレイヤーターンを終了し、目標上空にいる全ての両陣営の航空機が対空砲火を受けた後で、通常のゲームターンが始まる。

26.2.2 離脱を選択した飛行小隊は単に離脱した敵の飛行小隊と戦闘できるだけである。目標上空にいる防御側の戦闘機は目標上空にいる爆撃機、戦闘機、軽爆撃機だけを攻撃できる。

26.3 爆撃ターン

26.3.1 キャンペーンのミッションの目標上空フェイズの爆撃ターンに爆撃の正確な高度にいて、爆弾を搭載している戦闘機や軽爆撃機はプレイヤーターンのアクションカードをプレイする代わりに爆弾を投下できる。

26.3.2 リーダー機とウイングマン機の両方とも爆撃と機銃掃射またはどちらか一方を実施できる。もしウイングマン機が爆撃か機銃掃射を行うなら、プレイヤーターンのウイングマン機の攻撃ステップを省略する。ウイングマン機は爆撃ステップか機銃掃射ステップに爆弾を投下できる。もしリーダー機が爆撃する場合、爆撃ステップか機銃掃射ステップに爆弾を投下できる、その時プレイヤーターンのカードのプレイを行わないで省略する。爆撃したリーダー機は捨て札とカードを引くことは通常に行える。

26.3.3 中爆撃機と重爆撃機はターンの概念が無い、そして爆撃ステップか機銃掃射ステップには爆撃できない。代わりに、他の全ての航空機が爆撃ターンに戦闘を終了した後で、全ての中爆撃機と重爆撃機は爆撃を行い、対空砲火を受ける。

26.4 位置関係の判定

もし爆撃ターンの間のプレイヤーターンの始めに機銃掃射するリーダー機は優勢か敵機を追尾している場合、リーダー機の位置関係を失い、中立状態になる。

26.5 爆撃するときの危険

26.5.1 規定の爆撃か機銃掃射するため、航空機は一定の飛行経路で飛ばなければならない。これは爆撃を準備している場合は非常に危ない状態になる。

26.5.2 目標上空で爆撃する航空機を追跡することを選択したリーダー機とウイングマン機は目標上空のどのターンにでも爆撃、機銃掃射する航空機を攻撃することはできる。爆撃ターンでは、爆撃、機銃掃射する航空機の反応には制限がある。

Eight Air Force

26.5.3 爆撃、機銃掃射するリーダー機かウイングマン機は爆撃ターンに敵の攻撃からのカードに1枚しか反応できない。爆撃、機銃掃射するリーダー機かウイングマン機は反応に対して反応できない。

27.0 燃料消費ルール (オプションルール)

27.1 燃料搭載量

燃料搭載量は新しい昼間のキャンペーンで用いる。キャンペーンはキャンペーンシートの中の燃料の情報が含まれている。

27.2 戦闘機と燃料

27.2.1 燃料はミッションで割り当てられる戦闘機の飛行小隊で用いる。キャンペーンの記録シートにはそれぞれの飛行小隊の重要な情報が書かれている。ミッションの数字の記録には、戦闘機の型式、ミッションに加わる飛行小隊の進入ターンと帰還ターンの数字が記入されている。

27.2.2 戦闘機は3つの目標上空のターンのいずれにも参加はできない。

27.2.3 落下型燃料タンク (Drop Tank column) の欄には落下型燃料タンクの搭載できる燃料の数字が記載され、初期搭載燃料 (Internal Fuel column) の欄には初期の航空機の搭載燃料の数字が記載されている。

27.3 護衛機の燃料

27.3.1 1番目の進入ターンのミッション及び帰還ターンの最後を除いて飛ぶ護衛機は航空機がミッションで飛行し参加するために燃料を消費しなければならない。

27.3.2 もし護衛機は目標上空のフェイズの前にミッションに参加する場合は、飛行小隊は護衛機と合流する前までに航空機は飛行するターンに1つ燃料を消費する。

27.3.3 もし護衛機が目標上空ターンより後で合流する場合、飛行小隊は護衛機と合流後ミッションが終了するまで燃料をターンに1つ消費する。

27.3.4 護衛機がターン毎に消費する燃料の量はそのターンのミッションで敵側航空機が存在によって決定される。

27.3.5 もし敵側航空機がターンのどんなフェイズにも存在しているなら、護衛機はそのターンの間に戦闘であったと考え、5つの燃料を消費する。

27.3.6 もし敵側航空機がターンのどんなフェイズにも存在していないなら、護衛機はそのターンの間に戦闘でないと考え、2つの燃料を消費する。

27.4 迎撃機の燃料

27.4.1 迎撃機 (爆撃機に対抗する航空機) のターン毎の燃料消費量はいつも一定である。

27.4.2 迎撃機はターン毎に3つ燃料を消費する。

27.5 燃料の消費

27.5.1 戦闘機はミッションの各ターンの終わりに燃料の消費量を記録する。これはすべての航空機のために同時に行うステップである。

27.5.2 戦闘機は自動的に初期搭載燃料を費やす前に落下型燃料タンクの燃料を消費する。

27.6 燃料による離脱

27.6.1 飛行小隊はゼロ以下になったら燃料による離脱となる。

27.6.2 全ての修正を加えた上で、離脱表で確認をする。

27.6.3 これは全ての航空機が同時に行う。

28.0 地上目標

地上目標はたいていのキャンペーンのミッションの目標であ

る。船舶の目標も同じである。

28.1 目標シート

28.1.1 地上目標は目標シートにより示されている。

28.1.2 ゲームはキャンペーンシートに目標のいろいろな型式が目標として含まれている。

含まれている目標は、

- ・目標の名前
- ・目標の4つの損害のレベル表示
- ・目標の損害レベルによる勝利ポイント
- ・目標、地域対空砲火の数字
- ・損害ポイントの欄

28.2 地上目標の損害

28.2.1 それぞれの地上目標は4つの損害レベルがある。それぞれの達成するための損害ポイントの数字はそれぞれの表示の損害レベルを参照する。

28.2.2 目標シートの4つの損害レベルのほとんどについて、それぞれの損害のレベルが攻撃者のために勝利ポイントの関連づけられた数を提示する。このように、地上目標に対し戦力減少 (Reduced) の結果がでたら、1VPを得、粉碎 (Shattered) の結果がでたら、5VPを得る。

28.2.3 損害は爆撃、機銃掃射によりもたらされる。損害の数字はMiss、Hit、Direct、Vitalの損害か機銃掃射でもたらされ、地上目標のシートに記載されている。

29.0 離脱ターン

このゲームターンは全ての飛行小隊はそれらのターンを終了した後や両陣営の目標上空にいる航空機が地域対空砲火を受ける場合を除いて、通常のゲームターンと同じにプレイする。

対空砲火を解決した後で、プレイヤーは以下に示すように帰還ターンを計算する。

1. 低高度から爆撃したJu-88は中高度に戻る。
2. 前に離脱することに決めた戦闘機がそれぞれの陣営の本隊に再び加わる。交戦中の敵の離脱ユニットは位置関係には変更がない。それ以外は中立状態で合流する。

30.0 帰還フェイズ

30.1 概要

キャンペーンの最後のフェイズは帰還ターンである。このフェイズはミッションの長さの項に示すように目標の距離と航空機で帰還ターンの長さが決まる。このフェイズの始めには、爆撃プレイヤーは爆撃機の被った損害の量により帰還ターンの長さを再計算する。ミッションに残っている爆撃機が一番遅い速度を目標の航続距離の「Y Home Bound」を用い再計算する。

30.2 長さ

30.2.1 このフェイズの長さはリソースオプションによりさらに修正される。これらのリソースオプションで帰還ターンが「ゼロ」になったら、帰還ターンを省略する。

30.2.2 帰還ターンが終了するとミッションは完了する。プレイヤーは勝利点数表を参照して勝利点を計算する。

31.0 ミッションの勝利

それぞれの陣営は敵の航空機の損害、中止、離脱、撃墜や敵の技能のあるパイロット (1技能につき2点) を撃墜することにより勝利点を得る。爆撃機のプレイヤーは以下に示す様に点数を得る。

1. 地上目標に与えた損害は目標シートの中に詳細が記入され

ている。

2. 目標まで飛行した味方の軽爆撃機か重爆撃機が無傷だったら点数が入る。

それぞれのプレイヤーはミッションでの勝利点を合計し、キャンペーンの記録シートに記録する。

3 2. 0 キャンペーンの勝利

キャンペーンの全てのミッションが終了したら、枢軸軍の得点から連合軍の得点を引き「Air Group Performance」の表を参照し、キャンペーンの勝利のレベルを判定する。

3 3. 0 夜間戦闘機

3 3. 1 特別な効果

3 3. 1. 1 夜間飛行は幾つかの特別な効果がある。

a. 全ての夜間戦闘機は1人プレイ専用である。プレイヤーは国毎に爆撃、表、敵の国のアクションを決定する。

b. 夜間の爆撃は昼間よりは正確ではない。プレイヤーのカードの夜間の爆撃は爆撃の結果は減少される。

c. 対空砲火は夜間では効果が少なくなる。全ての目標と地域対空砲火は全て1つ低下する。

d. 夜間を飛行する戦闘機はリーダー機とウイングマン機で飛べないが、夜間戦闘機である。昼間の戦闘機も夜間飛行できる。この場合、昼間の戦闘機はウイングマン機と一緒に飛行できない。もし夜間のキャンペーンに昼間の戦闘機が登場するならば、昼間の戦闘機はリーダー機のみで登場する。

e. 夜間キャンペーンは昼間のキャンペーンの様にターンのプレイはできない。ミッションの進入と帰還フェイズは防御者の反応を決定するためにカードを引くことによって解決される。

3 3. 2 夜間戦闘

3 3. 2. 1 防御のリソースはカードを無作為に引くことにより決める。夜間の固有の表は夜間キャンペーンのシート内にある。ミッションのオプションを選択した後で1枚(または2枚) 進入ターンのカードを引き、進入ターンの完了したとき1枚目標上空のカードを引き、そして目標上空のターンが終了したら1枚(または2枚)の帰還ターンのカードを引く。

3 3. 2. 2 もし防御側のカードの引いた結果が航空機であるならば、航空機は爆撃機に攻撃を試みれる。引くことのできるカードの数は航空機の夜間戦闘の数字により示され、結果は夜間キャンペーンのシートの中の表に表示されている。昼間の戦闘機の夜間攻撃の数字はキャンペーンシート内に示してある。

3 3. 2. 3 攻撃する爆撃機を選択し。カードを1枚引き、そして爆撃機損害を与える。それぞれの引かれた新しいカードのために同じ爆撃機に対して手続きを繰り返す。

3 3. 2. 4 もし爆撃機が破壊され、そしてカードがまだ置けるならば、新しい爆撃機を選択して、そして同様に戦闘を通常に継続する。

3 4. 0 作戦 (Operations)

作戦は歴史的な戦闘を表現しているミッションである。作戦は戦闘機の戦闘とキャンペーンの2つが介在する。効果出すためのリソースはほとんどがミッションの中に示されている。プレイヤーがそれが次のミッションの上に何の効果を持っているか決定するためにその時ミッションの結果を使う。どんな将来の効果でも直ちに宣言されなくてはならない。

3 4. 1 作戦シート

3 4. 1. 1 「Eight Air Force」の4つの作戦シートは歴史的な作戦を行うために重要な記述がある。それぞれの作戦シートには

- ・作戦の名前
- ・作戦のルール
- ・作戦用の地図

・勝利判定表

3 4. 1. 2 このゲームは作戦シートには以下に示す内容が書かれている。

- ・Schweinfurtの奇襲
- ・ダム破壊
- ・スターリングラードの航空機輸送
- ・Blue Monday

3 4. 1. 3 幾つかのキャンペーンは「ミッション」と同じ作戦を含んでいる。これが起きたとき、通常にセットアップし作戦の条件でプレイする。以下に条件を示す。

- a. 作戦にキャンペーンリソースを割り当ててはいけない。
- b. 作戦はキャンペーン目的のために1のミッションとして勘定に入れる。
- c. 作戦が終了したとき、キャンペーンポイントを探点するためにオペレーションのキャンペーンポイント値を使いなさい。

3 5. 0 作戦の特別ルール

作戦には特別なルールが必要である。

3 5. 1 Schweinfurtの奇襲

・生き残っている爆撃機が次のターンに継続する。損害を受けた目標上空の爆撃機は作戦を中止する試みをしなければならぬ。

・爆撃機がターンの間に自由にフォーメーションを再編成してもよい。

・指名されたターンにドイツの戦闘機が与える決定するべきアクションカードを引きなさい。戦闘機の提示する情報はカードの色で決める。

・ドイツの戦闘機は指名されたターンの始めにおいて現われて、そしてターンの終わりに自発的に撤退を行う。

・1943年10月14日のミッションは

連合軍は3機のB-17Gを戦力に追加できる。

ドイツ軍はミッションのどれか1つのターンの始めにBf-109Gを1飛行小隊を追加し、目標に対空砲火のリソースを追加できる。

3 5. 2 ダム破壊

・10機のMk. 1 ランカスターを戦力に配備できる。

・3つのダム破壊爆弾を搭載している。

・爆撃機は特別なダム爆弾を配分はできないが、自由に使うことはできる。

それぞれの爆撃運行のための手順。

・14枚のアクションカードを引く。

・10枚のアクションカードを選ぶ。残りは捨て札にする。

・爆撃運行と共に引かれたイベントカードに反応するために選択されたカードを使いなさい。

・次に進む前に爆撃の結果を出す。

接近

・結果を出すために1枚アクションカードを引く。

・もし望むなら手札から反応しても良い。

・接近は8枚のカードのどれでも引く前に中断されるかもしれない、そして始めからやり直す。爆撃機は2回接近を行える。そして、その後撤退する。

・妨害する攻撃のために接近イベントカードによって指定された行動カードの数を引いて、そして後の使用のためにそれら、裏返してカードを出しなさい。

Eight Air Force

ダム攻撃

- ・爆撃機は1個の爆弾のみ搭載している。もし爆撃機が損害を受けていたなら、爆弾を投棄する。
- ・あなたは手札から「In My Sights」のアクションカードのために1枚の実行可能な妨害攻撃のアクションカードを裏返して捨てる。
- ・妨害する攻撃表記のために以前に準備ができていたかわらのカードを調べなさい。もしいずれかを明らかにするなら、ダム攻撃は失敗し、退去セクションを省略する。
- ・1枚アクションカードを引き爆撃の結果を求める。以下に示す表により損害を求める。

爆撃の結果	損害
Miss	0
Hit	1
Direct	2
Vital	3

- ・手札中の「In My Sight」カードにつき1つ追加の損害を加える。
- ・最初と2回目のダム攻撃は破壊に3つの損害が必要で3回目は破壊に5つの損害が必要である。

退去

- ・爆弾を投下した後で最後の1枚のアクションカードを引く。
- ・どんな可能な妨害する攻撃影響でもこのカードの結果として生じているのを無視する。

35.3 スターリングラードの航空機輸送

- この作戦は部隊までスターリングラードが降伏あるいは包囲突破を行うまで続ける。
- プレイヤーはターンに2回のミッションを行う。1つ目のミッションはカードを引いて地上目標を攻撃し、もう1つは航空機輸送のミッションである。
- 各ターンのプレイ方法
 - 各プレイヤーは天気を決め、使用できる飛行小隊の数を決める。
 - 各プレイヤーは密かに各ミッションに飛行小隊を割り当てる。各ターンに使用できる航空機の型式と飛行小隊の数は「Available Aircraft Table」に示されている。
 - 地上目標の結果を出す。全ての地上攻撃のミッションは9つの進入ターンと8つの帰還ターンである。
 - 航空機輸送の結果を出す。
 - スターリングラードの状態の計算は作戦の変更効果は影響され作られる。地面攻撃と航空機輸送ミッションの結果によって示されるように、左右にカウンターを動かして表示する。

35.4 Blue Monday

ミッション 1 - 戦闘機の戦闘。

ミッション 2 - 飛行場攻撃

ミッション 3 - V - 兵器発射台攻撃

これらのミッションは、

- ・各プレイヤーは極秘に必ず待機戦力の飛行小隊から選ぶ。(待機戦力の飛行小隊は作戦で1回だけ使用できる)
- ・プレイヤーが予備軍の使用を明らかにする。
- ・ミッションの実行。
- ・正確な勝利ポイントを決定する。
- ・もしどれでもなら、オペレーションの効果に応用して、そしてオペレーションで後のミッションの上にその効果を決定しな

さい。

- ・戦闘機がそれぞれのミッションの終わりにおいて自発的な離脱を行う。

リソース表

- ・30ミリガンポッド

飛行小隊の幾つかの航空機は1つの30ミリガンポッドカウンターを装備している。詳細は18.5項のルールを参照。

- ・対空ロケット弾

飛行小隊の幾つかの航空機は1つの対空ロケット弾カウンターを装備している。詳細は18.3項のルールを参照。

アクションカード	効果
In My Sights (Fuel Tank)	破壊
Out of the Sun	10損害ポイント*
In My Sights (3B)	7損害ポイント*
In My Sights (2B)	4損害ポイント*
In My Sights (1B)	*
その他のアクションカード	効果無し

* ミッションが終了するまで支援が受けられない。

- ・航空機の型式

行うミッションの中の航空機の型式を1つ、飛行小隊として受け取る。幾つかの航空機はウイングマン機を伴わないで、リーダー機のみで登場する。

- ・高度の調整

超低高度を除き、どの高度でも重爆撃機はミッションの高度を調整できる。他の航空機が始めの高度を選択する前に、ミッションの最初の新しい高度を宣言する。

- ・増援の懇願 (連合軍のみ)

1枚無作為にアクションカードを引いて、ミッションで増援を受ける航空機を決める。

アクションカード	増援
Any In My Sights	Hurricane
Maneuvering	Spitfire 1
Ace Pilot	Hurricane & Spitfire 1
その他のアクションカード	なし

- ・最悪の爆撃機編隊

最初の進入ターンを始める前に1枚無作為にアクションカードを引き、爆撃機に発生したアクシデントを決める。爆撃プレイヤーは破壊された爆撃機を選び、編隊を再編成する。迎撃プレイヤーは爆撃機が破壊されたら勝利点を得る。

アクションカード

アクションカード	効果
In My Sights (Fuel Tank) か	2機の爆撃機が破壊

Out of the Sun
残りの In My Sights
爆撃機が破壊
Maneuvering か
た編隊になる
Half Loop
その他のアクションカード
し

1機の
散開し
効果無
し

・電撃戦

目標に与える勝利点は2倍になる。あなたの戦闘機はミッションのスタート時、爆弾を搭載している。このリソースは目標が戦闘機か船舶であれば効果がない。

・大型爆弾

爆撃の効果を変更する。

HitはDirectに変更し、DirectはVitalに変更し、VitalはVitalに3つ損害を加える。標準的より少ない2枚の爆撃カードを引く。もし夜間のミッションならば、夜間の爆撃に修正した後でこれらの効果を適用する。

・目標の上空の雲海

接近ターンの始めにアクションカードを無作為に1枚アクションカードを引く。もし青い線の入ったカードを引いたら、VitalはDirectに変更し、DirectはHitに変更し、HitはMissになる。もし夜間ミッションならば、夜間ミッションの修正をする前に爆撃の結果を適用する。

・乗務員のモラル

爆撃を行うときに適用する。「目標上空から無傷で戻ってきた味方の爆撃機につき5点の勝利点が追加される。破壊された爆撃機につき5点の勝利点が敵に入る。

・迷走飛行

ミッションの進入ターンと帰還ターンの帰還を2ターン分それぞれ減らす。もしフェイズがゼロになったら、フェイズを無視する。このリソースは戦闘機だけのミッションでは使えない。

・陽動の奇襲

無作為に1枚アクションカードを引く。もし青い色のカードを引いてきたら、敵プレイヤーはミッションから離れる目標上空の飛行小隊を1つ選択する。両プレイヤーとも離脱した飛行小隊で勝利点は受け取らない。

・落下型燃料タンク

飛行小隊の航空機は落下型燃料タンクを装備している。落下型燃料タンクは戦闘機のミッションでの時間を延長する。

・乗務員の経験

全ての経験のない乗務員を引いたら「P」の経験のある乗務員と見なす。ウイングマン機はその様な経験は持てない。戦闘機は爆弾を装備してミッションを始める。

・戦闘機の猛襲

通常目標上空のフェイズの前に護衛の航空機の飛行小隊を示し、敵の選んだ1つの飛行小隊か爆撃機の編隊を3ターンの間戦闘できる。強襲している航空機は、中立で、有利、あるいは尾行している時、最初のターンの終わりに自発的に離脱しなければならない。

・目標対空砲火

防御する場合、1枚目標対空砲火のカードを余計に引くことができる。目標対空砲火で攻撃する場合、1枚目標対空砲火のカードを少なくして引く。このリソースは地域対空砲火か戦闘機の戦闘には使えない。

・帰還ターンでの待ち伏せ

選定された航空機飛行小隊は設立予定の全ての他の飛行小隊の設立後に帰還ターンの始めに参加する。3ターンの帰還ターンが追加になる。

・焼夷弾

得点はその通常の損害ポイントを加えて損害ポイントのヒットによって成功されると、それぞれの爆撃結果がヒットを成功するか、あるいは良くなる。

・陸上目標

爆撃機はミッションのスタート時に低高度か超低高度にいなければならない。ミッションの間に生じる外した目標を無効にする効果である。

・出現の遅延

フェイズに出現するように予定された最初の敵の戦闘機の飛行小隊は3ターンまで遅らせられる(もし1つ以上の飛行小隊がいる場合、敵のプレイヤーが選択する)。もし燃料の消費ルールを使用し、遅れて登場するのが護衛飛行小隊なら、遅らせるターンの分の燃料を消費させる。

アクションカード

遅らせるターン数

白い色のカード	1ターン
青い色のカード	2ターン
赤い色のカード	3ターン

・散開した飛行編隊

敵の飛行編隊は攻撃するとき通常の場合より1枚少ないでカードを引く。損害を受けて飛行編隊を離れた航空機には適用しない。

・最大の奮闘

ミッションに表示された追加の航空機を受け取る。

・機械的トラブル

最初の目標上空のターンのスタートの前に1枚アクションカードを無作為に引く。もし赤い色のカードなら、敵のプレイヤーはミッションから取り除く飛行編隊を1つ選べる。爆撃プレイヤーはその時編隊の再編成をする。両プレイヤーとも離脱した飛行編隊で勝利点は受け取らない。

・護衛の失敗

フェイズのスタート時に1枚カードを引く。もし赤い色のカードなら、敵のプレイヤーはミッションから取り除くフェイズに登場予定の飛行小隊を1つ選べる。両プレイヤーとも離脱した飛行小隊で勝利点は受け取らない。

・攻撃の失敗

接近ターンの始めにアクションカードを1枚引く。

アクションカード

爆撃結果

赤い色のカード	2枚航空機の爆撃カードを減らす
青い色のカード	1枚航空機の爆撃カードを減らす
白い色のカード	効果無し

・攻撃目標の発見失敗

接近ターンの始めにアクションカードを1枚引く。もし赤い色のカードなら、攻撃目標を発見できないか明確に確認をできない、そして爆撃が実行できない。

・新しい戦術

リーダー機はミッションのスタート時に3枚のアクションカー

Eight Air Force

ドを余分に持てる。

・夜間の護衛

夜間ミッションでしか使用できない。1機の敵の戦闘機を選び、1枚のアクションカードを無作為に引く。もし「In My Sight (3B)」か「Fuel Tank」を引いたら、敵の戦闘機は攻撃する前に撃墜される。他の「In My Sight」を引いたら、敵の戦闘機はその戦闘機の攻撃の後で撃墜される。

・落下型燃料タンクの未搭載

敵の航空機はミッションの間落下型燃料タンクを搭載できない。

・退却不可

あなたの航空機は自発的退避ができない。敵の航空機を破壊すると勝利得点表の2倍の得点が入る。

・先導機

ミッションの間、攻撃の失敗、攻撃目標の発見失敗、目標の上空の雲海の効果を無効にする。

・レーダー

目標上空ターンか戦闘機の戦闘でターンを2つ追加する。

・レーダー誘導

夜間ミッションでのみ使用する。味方の戦闘機は夜間戦闘で1枚カードを追加として受け取る。

・体当たり攻撃

戦闘機と軽爆撃機は体当たり攻撃するために「Out of the Sun」のカードを使用し宣言する。体当たりするとき、アクションカードの連射の数字は無視する。もし成功したら、両方の航空機は破壊される。体当たりが成功したら、敵は勝利点を受け取れず、逆にあなたは倍の勝利点を受け取れる。

・サーチライト

夜間ミッションのみで使用する。味方の戦闘機は夜間戦闘で1枚のカードを追加で受け取れる。もし目標上空で使用したら、1枚目標対空砲火と地域対空砲火のカードを追加で受け取れる。

・第2の攻撃目標

オプションを宣言した後で2番目のアクションカードを引く。ミッションの目標を決定するためにどちらか一方のカードを公表する。あなたの戦闘機はミッションのスタート時に爆弾を搭載している。

・偵察機

目標上空のターンか戦闘機の戦闘のターンを1ターン追加できる。

・技能パイロットの名前

自動的にリーダー機は名前の付いたパイロットを使用する。

・小銃

防御する場合は機銃掃射する航空機に対して目標対空砲火のカードを1枚追加できる。攻撃する場合は機銃掃射する航空機に対して目標対空砲火のカードを1枚減らす。このリソースは地域対空砲火か戦闘機の戦闘では使用できない。

・冷静な攻撃

敵はミッションの最初のターンの間高度変更、カードのプレイ、反応、カードを引くことができなくなる。敵の最初の高度を確認した後で高度を決める。これは両方のプレイヤーに効果は発生しない。

・堅い飛行編隊

飛行編隊の航空機は攻撃時に1枚追加のカードを引ける。損害を受け編隊を外れた航空機には適用しない。

・致命的な攻撃目標

攻撃目標に対して損害を与えると2倍の勝利点が入る。

・V-1 攻撃

ドイツ軍は70点の勝利点を得る。連合軍はV-1を撃墜するために1つ以上の戦闘機を割り当てる。連合軍はリーダー機的能力と同じ数のカードを引き、ウイングマン機の攻撃数字と同じ数のカードを引く。Out of the Sun、In My Sightを引く毎に7点勝利点を減少させる。ドイツ軍の勝利点はゼロ以下にはならない。ミッションの最初のターンの前にこの効果を決定する。

・風

敵の夜間戦闘機の夜間戦闘のカードを1枚減少させる。リーダーの誘導がこの効果を無効にする。

クレジット

ゲームデザイン : Dan Verssen

ゲームデベロップ : Gene Billingsley,
Rodger B. MacGowan

グラフィクス : Rodger B. MacGowan

ルールエディット : Gene Billingsley

2000年9月製作、2003年PDF化
翻訳 : 高木秀司