

Down In Flames

Locked-On



**THE MODERN
AIR COMBAT
CARD GAME**

日本語版



Copyright 2018
Dan Verssen Games (DVG)

Box Cover Painting by
Bill Arance

序章

Down In Flames : Locked-On は、Down In Flames シリーズをジェット時代に対応させ、ミサイルと距離の概念をゲームに追加しました。このゲームには朝鮮戦争から現在に至るまでの航空機が含まれています。

コンポーネント

ロックオンには、次のコンポーネントが含まれています。

キャンペーンシート(Campaign Sheets)

キャンペーンシートは貴方が歴史的なドッグファイトをプレイするために必要な情報を含みます。

アクションカード(Action Cards)

貴方は貴方の手札からアクションカードをプレイすることによって貴方の航空機カードに空中戦闘機動を実施させます。

Value when played to "Maneuver for Positioning" → Positioning: 1

Value when played to "Maneuver to Adjust Range" → Range: 0

Card Title → **Tone**

Effect when played to initiate an Action during your turn. → May launch 1 Missile. Destroy the Target

Positioning: 2

Range: 3

Card Title → **Redline**

React To: Gun, Tone, Missile

List of Action cards this card can React to.

Positioning: 0

Range: 1

Card Title → **Barrel Roll**

Change Position from Tailed or Disadvantaged to Neutral.

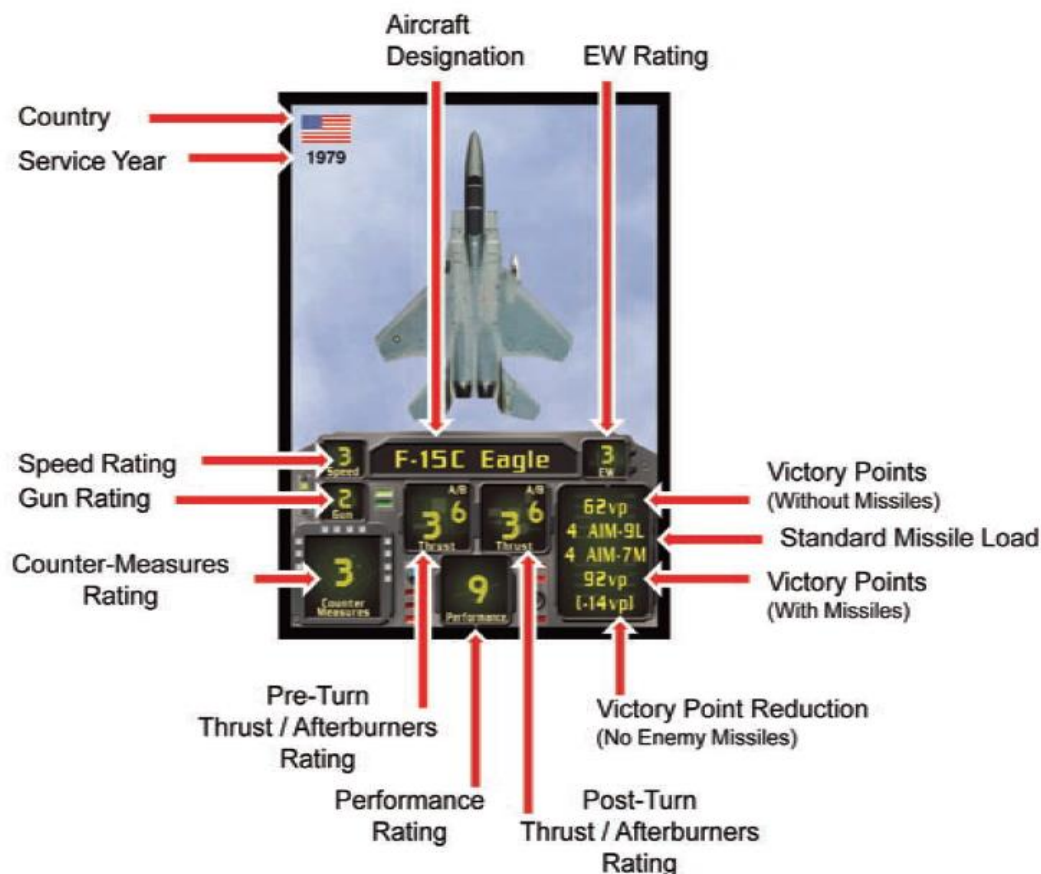
React To: Guns, Break, Barrel Roll, Maneuvering, Scissors

This Action card can be played to either initiate an Action during your turn, or...

Be played to React to any of these Action cards

Action Cards

Aircraft Cards



航空機カード(The Aircraft Cards)

航空機カードは、戦闘で使用する航空機を表します。

国籍と運用開始年 (Country and Service Year) - このシンボルは航空機の国籍と運用開始年を示しています。これは歴史的な戦闘のセットアップに利用します。

航空機の名称 (AirCRAFT Designation) - 軍隊内での航空機の名称を示します。

速度レーティング (Speed rating) - 敵よりもより高い速度レーティングを持っている場合、戦闘で優位を得ます。

パフォーマンスレーティング (Performance rating) - ターン前半カードドローステップ及びターン後半カードドローステップでカードをドローする場合、手札がパフォーマンスレーティングを超えてはいけません

ターン前半推力/アフターバーナーレーティング (Pre-Turn Thrust/Afterburners rating) - ターン開始時にこの枚数のカードをドローします。一部の航空機はアフターバーナーを備えています。アフターバーナー付き航空機は、ボックスの右上に2番目の推力値が記載されています。航空機がアフターバーナーに点火した場合、通常の推力の代わりに2番目の推力値に等しい枚数のカードをドローします。アフターバーナーを持たない航空機は、アフターバーナー推力の欄に“-”と記載されています。

ターン後半推力/アフターバーナーレーティング (Post-Turn Thrust/Afterburners rating) - ターン終了時にこの枚数のカードをドローします。

ガンレーティング (Gun rating) - 銃撃を行う際に貴方が捨てなければならないアクションカードの枚数を減らします。ガンレーティングが“-”と書かれた航空機は、銃撃を実施できません。

EW (電子戦) レーティング (EW rating) - 貴方の航空機に対してミサイルが発射された場合、敵ミサイルがドローできるカードの枚数を減らします。

カウンターメジャーレーティング (Countermeasures Rating) - ゲーム開始時に貴方の航空機が持っているカウンターメジャー駒の枚数です。

標準搭載ミサイル (Standard Missile Load) - ゲーム開始時に貴方の航空機が搭載しているミサイルの種類と数です。

勝利ポイント (Victory Point) - 任務のバランスを調整するため、航空機は2つの勝利ポイントと1つの勝利ポイント修正値を持っています。一番上の勝利ポイントは、ミサイルを搭載していない状態でのものです。下の数値は、標準搭載ミサイルを搭載した際の勝利ポイントです。もし敵の航空機がミサイルを搭載していなかった場合、修正値分だけ勝利ポイントを減らします。

例：F-15Cはミサイルを搭載していない場合62VPの価値があり、ミサイルを搭載している場合は92VPの価値があります。もし敵の航空機がミサイルを搭載していなかった場合、F-15CのVPは、それぞれ14VP減少します。航空機のVPはドッグファイト開始時に合計します。

ミサイル駒(Missile Counter)



貴方は貴方の航空機が搭載しているミサイルの種類と数を記録するためにミサイル駒を使います。
ミサイル駒は両面印刷で、一方の面は貴方の航空機がこのタイプのミサイルを2発搭載していることを示しています。もう一方の面は同じくミサイル1発の搭載を示しています。
ミサイル名称(Missile Designation) - 軍隊内でのミサイルの名称を示します。

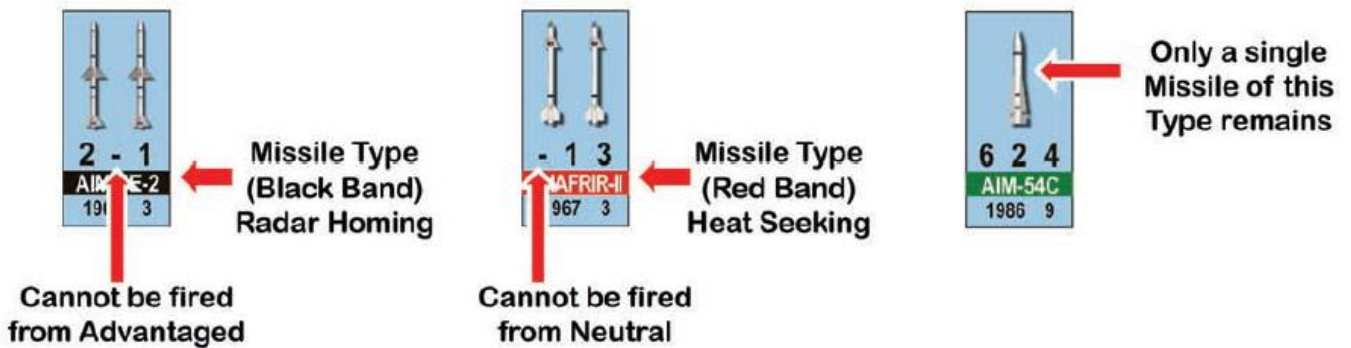
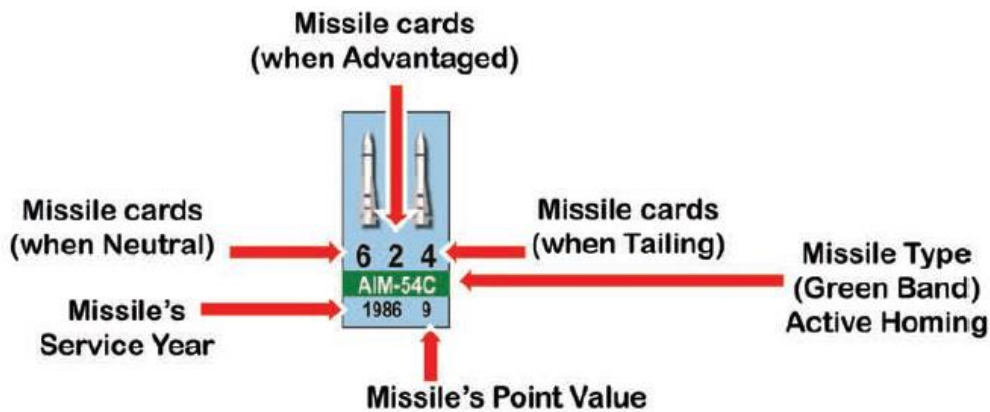
ミサイルタイプ(Missile Type) - 駒に記載された色帯は、ミサイルのタイプを示します。赤帯は赤外線追尾

(Heat Seeking)、黒帯はレーダー誘導(Radar Homing)、緑帯はアクティブ誘導(Active Homing)を示します。

ミサイルカード(中立の場合) - 中立(Neutral)位置からミサイルを発射した場合にミサイルがドローするカードの枚数です。

ミサイルカード(優勢の場合) - 優勢(Advantage)位置からミサイルを発射した場合にミサイルがドローするカードの枚数です。

ミサイルカード(追尾の場合) - 追尾(Tailing)位置からミサイルを発射した場合にミサイルがドローするカードの枚数です。



高度駒(Altitude Counters)



これらの駒はそれぞれの航空機の高度を示すために使用します。左から右へ順番に高高度(High)、中高度(Medium)、低高度(Low)です。



左の駒は航空機ディスプレイシート(Aircraft Display Sheet)を使用する場合に使用します。

これらの駒は航空機ディスプレイシート(Aircraft Display Sheet)を使用しない場合に使用します。

距離駒(Range Counter)











これらの駒は航空機ディスプレイシート(Aircraft Display Sheet)を使用しない場合に使用します。

これらの駒は航空機それぞれの航空機の他の航空機との相対的な距離を表すために使用します。左から右へ順番に銃撃(Gun)、赤外線追尾(Heat Seeking)、レーダー誘導(Radar Homing)、アクティブ誘導(Active Homing)です。

距離(Range)

"Locked-on"は、相対的な距離システムを使用しています。これはそれぞれの航空機が戦闘空域の中心からどの程度離れているかを表します。2機の航空機の相互距離を決定する場合は、2機のうちより長い距離を持つ距離を使用します。加えて高度レベルが異なる場合は、高度レベル差を距離に加算します。

アクティブ誘導距離を超える距離はアクティブ誘導距離として扱います。

	AH	RH	HS	G	HS	RH	AH
High	 F-14						
Medium		 F-15		 			
Low			 F-4				 MiG-25

AH = Active Homing RH = Radar Homing HS = Heat Seeking G = Gun
 High = High Altitude Medium = Medium Altitude Low = Low Altitude

Range of the F-14 and:

- A-4 Active Homing
- MiG-21 Active Homing
- Gnat Active Homing
- MiG-25 Active Homing

Range of the F-15 and:

- A-4 Radar Homing
- MiG-21 Radar Homing
- Gnat Radar Homing
- MiG-25 Active Homing

Range of the F-4 and:

- A-4 Radar Homing
- MiG-21 Radar Homing
- Gnat Active Homing
- MiG-25 Active Homing

Range of the F-8 and:

- A-4 Gun
- MiG-21 Heat Seeking
- Gnat Radar Homing
- MiG-25 Active Homing

Range of the A-4 and:

- F-14 Active Homing
- F-15 Radar Homing
- F-4 Radar Homing
- F-8 Gun

Range of the MiG-21 and:

- F-14 Active Homing
- F-15 Radar Homing
- F-4 Radar Homing
- F-8 Heat Seeking

Range of the Gnat and:

- F-14 Active Homing
- F-15 Radar Homing
- F-4 Active Homing
- F-8 Radar Homing

Range of the MiG-25 and:

- F-14 Active Homing
- F-15 Active Homing
- F-4 Active Homing
- F-8 Active Homing



左の駒は航空機ディスプレイシート (Aircraft Display Sheet) を使用する場合に使用します。

カウンターメジャー駒



これらの駒は航空機ディスプレイシート (Aircraft Display Sheet) を使用しない場合に使用します。



これらの駒は航空機が保有しているカウンターメジャーの数を記録するために使用します。

左の駒は航空機ディスプレイシート (Aircraft Display Sheet) を使用する場合に使用します。

アフターバーナー駒 (Afterburner Counter)



これらの駒は、航空機が使用したアフターバーナーの回数を記録するために使用します。この駒は両面印刷になっています。

スキル駒 (Skill Counter)



これらの駒は貴方の航空機に特別な戦闘能力を与えます。

セットアップ (Set-Up)

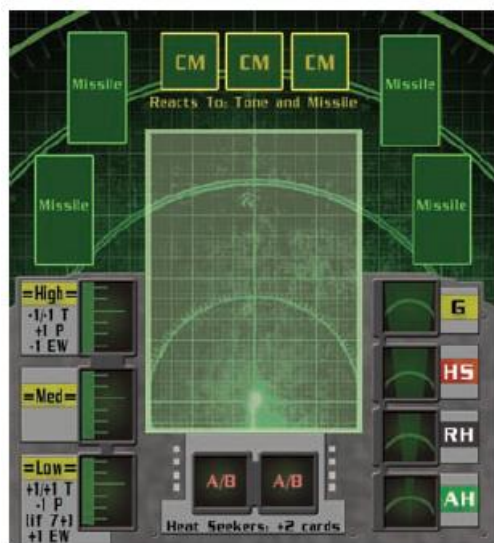
“Locked-on”は、2人以上のプレイヤー及び2機以上の航空機によるドッグファイトを容易にプレイできます。以下のルールは単純化するために2機によるドッグファイトの視点で記載されています。2機を超える航空機によるドッグファイトを行う場合は、選択ルールを参照してください。

航空機ディスプレイシート (Aircraft Display Sheet)

貴方は貴方の航空機カードや各種の駒を配置するために航空機ディスプレイシートを利用できます。航空機ディスプレイシートを使用する

／しないはゲームに影響を与えません。

もし航空機ディスプレイシートを使用する場合は、航空機カードと駒をシート上に配置して下さい。高度駒や距離駒を入れ替える代わりに、これらの駒をシート上のしかるべ



き欄を使って高度や距離を示して下さい。ミサイル駒、カウンターメジャー駒、アフターバーナー駒はシート上の指定された位置に配置して下さい。

カードの準備 (Preparing Card)

アクションカードを良くシャッフルし、ドローデッキを作ります。内容が見えないようにテーブルの中央に配置します。

両プレイヤーは、勝利ポイントの総量と年代について合意します。



例：導入用戦闘として、アルゼンチンの Dagger-A 戦闘機と英国の SeaHarrier 戦闘機との戦いは良い事例です。SeaHarrier が戦闘において有利

ですが、ゲームのプレイを理解する上で良い例になります。

両プレイヤーは、勝利ポイントと年代が予め合意した値を超えないように、1機の航空機を秘密裡に選択します。その後両者は同時に選んだ航空機を公表します。



例：もし貴方が最大 45 勝利ポイントで年代は 1970 年又はそれ以降で合意していた場合、貴方は Kfir を選ぶことができます。

貴方の航空機カードを貴方の正面に置きます。そして貴方の航空機のパフォーマンスレーティングに等しい枚数のアクションカードをドローします。



もし貴方の航空機がアフターバーナーを装備していた場合、2個のアフターバーナー駒を“Off”面を上に向けて配置します。

開始時の位置 (Starting Position)

全ての航空機は、中立 (Neutral) 位置から開始します。

開始時の高度 (Starting Altitude)



プレイヤーはそれぞれの開始高度を秘密裡に決定します。選択可能な高度は、低高度、中高度、高高度のいずれかです。全てのプレイヤーが高度を決定したら、同時に公表します。

開始時の高度に相当する高度駒を航空機の横に置きます。

開始時の距離(Starting Range)



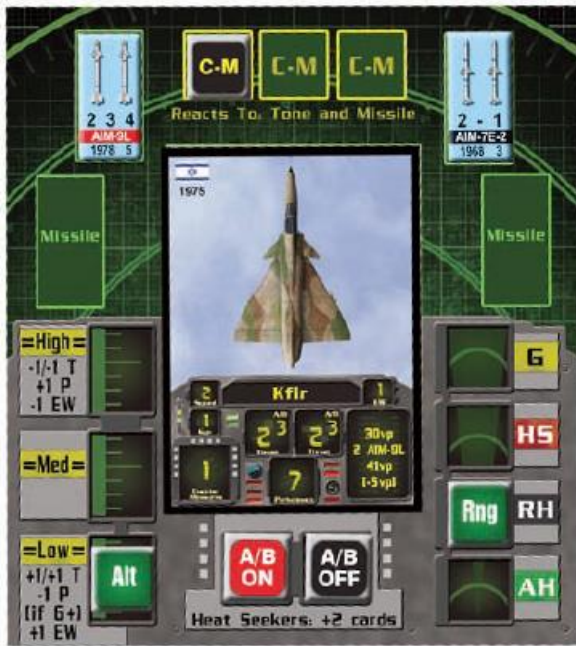
ゲームには4つの距離区分があります。近い方から銃撃

(Gun)、赤外線追尾(Heat Seeking)、レーダー誘導(Rader Homing)、アクティブ誘導(Active Homing)です。

全ての航空機は、アクティブ誘導距離から開始します。アクティブ誘導距離駒(Active Homing Range Counter)をそれぞれの航空機の横に配置します。

航空機ディスプレイシート(Aircraft Display Sheet)

もし貴方が航空機ディスプレイシートを使用する場合、ここにドッグファイト開始時における駒の配置例を示します。



プレイヤーの順番(Player Order)

より高い EW レーティングの航空機が主導権を持っていて、どちらが先に行動するかを決定できます。もし両方の航空機が同じ EW レーティングなら、どちらが先に行動するかをランダムに決定します。その後のプレイは、どちらかの航空機が撃墜されるか、又は双方のプレイヤーが6ラウンドを終えるまで、同じ順番で交互にプレイを繰り返します。

両方のプレイヤーがターンを終えた時点で1回のラウンドが終了します。

プレイの準備(Ready to Play)

以下に示したのは、Dagger-A と SeaHarrier のゲーム開始時点での状況の例です。また図で示したもの以外に両方のプレイヤーは6枚のアクションカードを持っています。

勝利条件(How to Win)

ゲームに勝つためには、相手の航空機を撃墜する必要があります。もし両方のプレイヤーが相手の航空機を撃墜できなかった場合、ゲームは引き分けに終わります。

プレイの手順(Sequence of Play)

それぞれのターンで以下のステップを実施します。

アフターバーナー(After Burners)

ターン前半カードドロウ(Pre-Turn Discard/Draw Card)

高度調整(Adjust Altitude)

速度"Maneuvering"(Speed Maneuvering)

カードプレイ(Play Card)

ターン後半カードドロウ(Post-Turn Discard/Draw Card)

位置(Positions)

貴方の航空機と相手の航空機との相対関係を示す 5 種類の位置関係があります。



中立(Neutral)

優勢(Advantage)

追尾(Tailing)

ゲーム開始時、全ての航空機は中立位置にあります。貴方の航空機と相手の航空機はお互いに向き合うように配置します。

例: SeaHarrier は Dagger-A に対して中立位置にあります。

貴方の航空機の機首を敵機の側面に向けて配置します。

例: SeaHarrier は Dagger-A に対して優勢位置にいます。

貴方の航空機の機首を敵機の機尾に向けて配置します。

例: SeaHarrier は Dagger-A に対して追尾位置にいます。



劣勢(Disadvantage)

敵機の機首を貴方の航空機の側面に向けて配置します。

例: SeaHarrier は Dagger-A に対して劣勢位置にいます。



被追尾(Tailing)

敵機の機首を貴方の航空機の機尾に向けて配置します。

例: SeaHarrier は Dagger-A に対して被追尾位置にいます。

アフターバーナー(After Burners)

もし貴方がアフターバーナーの点火を宣言すると、アフターバーナー駒の1つを"0n"側に向けます。前半及び後半のカードドローステップにおいて、推力値の右上に記載されたアフターバーナー値に等しい枚数のカードをドローできます。

アフターバーナー"0n"の状態は、貴方の次のターンの開始時点まで継続します。次のターンの開始時点でアフターバーナー"0n"状態の駒を取り除きます。

もし貴方がアフターバーナー"0n"状態で、赤外線追尾ミサイルの攻撃を受けた場合、ミサイル側は2枚のアクションカードを余分にドローします。ただし現在の位置関係でミサイル側のドローカードが"-1"と書かれている場合、ミサイルの発射は実施できず、従って追加のカードドローも発生しません。

ターン前半カードドロ- (Pre-Turn Discard/Draw Cards)

貴方は手札の中から任意の枚数のカードを捨てることができます。

捨て札が終わった後、航空機の推力値(又はアフターバーナー推力値)に等しい枚数のカードをドローします。ただしパフォーマンスレーティングを超える枚数のカードを手札にすることはできません。これは推力値(又はアフターバーナー値)によるカード取得よりも優先します。



例: Kfir のパフォーマンスレーティングは7なので、プレイヤーは7枚まで手札に持てます。Kfir のターン前半推力は2でアフターバーナー推力は3ですが、もしプレイヤーが既に6枚のカードを手札としていたら、彼はカードを1枚しかドローできません。

高度調整(Adjust Altitude)

貴方は現在の高度を維持するか、又は1レベルの降下又は上昇を選択できます。

速度"Maneuvering"(Speed Maneuvering)

貴方の航空機の速度レーティングと敵機の速度レーティングを比較します。もし貴方の航空機の方が大きい場合、貴方は速度レーティングの差分に等しい数の速度"Maneuvering"を受け取ります。



速度"Maneuvering"の使用を宣言すると、それは位置変更又は距離変更として用いられる"Maneuvering"カードと同等に扱われます。それは自機の位置変更、

自機の距離変更又は敵機の距離変更にご利用できます。速度"Maneuvering"の使用が宣言されると、通常の"Maneuvering"カードと同様にリアクションサイクルが始まります。

カードプレイ(Play Card)

もし貴方が複数の敵機と相対している場合、貴方はどの敵機に対してカードを使用するのが宣言しなければなりません。アクションとリアクションのサイクルを1回ずつ、どちらかのプレイヤーがカードプレイ不可能になるか又はカードプレイを実施しないことを選択するまで、何回でもプレイのサイクルは繰り返されます。

貴方は自身のターンで敵機に対する優勢位置や追尾位置を放棄して中立位置にすることができます。

このステップの間、貴方は複数の敵機に対してカードプレイを実施できます。

ターン後半カードドロ- (Post-Turn Discard/Draw Cards)

貴方は手札の中から任意の枚数のカードを捨てることができます。

捨て札が終わった後、航空機の推力値(又はアフターバーナー推力値)に等しい枚数のカードをドローします。ただしパフォーマンスレーティングを超える枚数のカードを手札にすることはできません。これは推力値(又はアフターバーナー値)によるカード取得よりも優先します。

アクションカードのプレイ(Action Card Play)

貴方は貴方のターンの間にアクションカードをプレイすることでアクションを実施できます。相手プレイヤーは、貴方に対するリアクションとしてリアクション可能なカードを使用することで対抗できます。リアクション可能なカードとは、"React to"欄にリアクションの対象となるアクションカードのタイトルが記載されているカードのことです。



例: 貴方は"Guns"カードをプレイします。相手はリアクションカードとして"Barrel Roll"カードを使用できます。"Barrel Roll"カードの"React to"欄に"Guns"と記載されているからです。相手はリアクションカードとして"Scissors"カードを使用できません。



"Scissors"カードの"React to"欄に"Guns"の記載がないことに注意して下さい。

もし相手プレイヤーがリアクションカードをプレイしてきた場合、貴方は相手のカードに対するリアクションカードをプレイすることで対抗できます。このアクション/リアクションサイクルは交互に繰り返され、どちらかのプレイヤーがカードプレイ不可能になるか又はカードプレイを実施しないことを選択するまで、何回でも繰り返

返されます。

もし貴方が最初にアクションカードをプレイし、そして貴方が最後のカードをプレイした場合、貴方が最初に実施したアクションが有効になります。もし防御側が最後のカードをプレイした場合、最初に宣言したアクションは失敗します。

アクションの解決が完了すると、プレイに使用したカードは全て捨て札になります。貴方はさらにアクションカードをプレイすることでアクション実施を試みることができます。



例：貴方は敵機に対して“Guns”カードをプレイします。相手プレイヤーは“Guns”カードに対してリアクションしません。貴方は敵機を撃墜します。



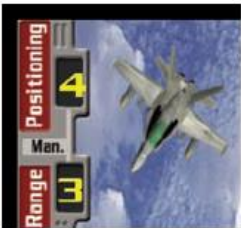
例：貴方は劣勢状態にいます。貴方は優勢状態の敵機に対して“Barrel Roll”カードをプレイし、

中立状態になろうと試みます。



相手プレイヤーは“Barrel Roll”カードに対するリアクションカードとして“Yo-Yo”カードをプレイします。貴方は“Yo-Yo”カ

ードに対するリアクションカードをプレイしません。貴方の“Barrel Roll”カードは失敗しました。



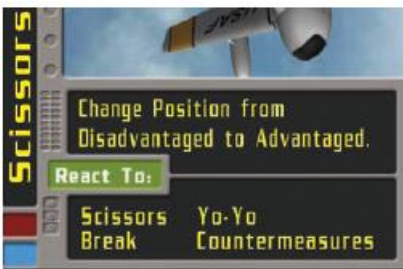
例：貴方は敵機に対して中立位置にいます。貴方は“Ace Pilot”カードを位置変更のための“Maneuvering”カードとしてプレイします。そのカードの Position 値は 4 です。しかし中立状態から追尾状態にするために必要な Position 値は 2 です。

その為、貴方は 2 ポイントの位置変更を宣言します。



相手プレイヤーは、貴方の“Maneuvering”カードに対するリアクションとして“Barrel

Roll”カードを使用します。相手プレイヤーは、“Maneuvering”アクションに対する反応を試みました。従って“React to”欄には“Maneuvering”の記載が必要です。“Ace Pilot”ではありません。



貴方は“Barrel Roll”カードに対して“Scissors”カードでリアクションします。相手は貴方の“Scissors”カードに対して“Scissors”カードでリアクションします。貴方は“Barrel Roll”カードにて“Scissors”カードにリアクシ

ョンします。相手は“Barrel Roll”カードにリアクションしません。貴方の“Maneuvering”アクションは成功し、貴方の航空機は敵機に対して追尾位置につきます。

ョンします。相手は“Barrel Roll”カードにリアクションしません。貴方の“Maneuvering”アクションは成功し、貴方の航空機は敵機に対して追尾位置につきます。

アクションカード(The Action Card)

それぞれのアクションカードは、以下のうち 1 つの目的のために使用できます。

- 攻撃を実施するか、その他のアクションを実施します (アクション)
- 貴方に対して使用されたカードに対するリアクションとして使用します (リアクション)
- 貴方の航空機の位置変更を実施します (位置変更のための Maneuvering)
- 貴方自身及び/又は敵機 1 機の距離変更を実施します (距離変更のための Maneuvering)

アクションカードをプレイするときに、どのような目的で使用するかを宣言しなければなりません。

アクション(An Action)

貴方自身のターンに、貴方は攻撃実施又は高度変更のためのアクションを実施するためにアクションカードを使用します。

リアクション(In Reaction)

貴方自身のターン又は敵プレイヤーのターンに他のプレイヤーがアクションカードを使用したときに、貴方はアクションカードをリアクションのために使用できます。

位置変更のための Maneuvering

大半のアクションカードは、貴方自身のターンにおいて、敵機との相対的な位置関係を変更するために使用できます。

そのカードで変更できる位置段階の数は、カードの左上に“Positioning”値として記載されています。カードをプレイするとき、貴方は位置を何段階変更するかを宣言しなければなりません。貴方は、カードで示された最大数



を下回る段階数の位置変更を宣言できます。

例：“Ace Pilot”カードを“Positioning 4”カードとして使用する場合、貴方の航空機の位置を最大 4 段階まで変更できます。

“Gun”カードを“Positioning 1”カードとして使用する場合、貴方の航空機の位置を 1 段階変更できます。

リアクション

貴方が位置変更のための Maneuvering カードを使用したとき、敵プレイヤーは Maneuvering カードに対するリアクションとしてリアクションカードをプレイできます。

例：貴方が“Ace Pilot”カードを位置変更のための Maneuvering カードとしてプレイする場合、敵プレイヤーは、“Tight Turn”カードでリアクションできます。“Tight Turn”カードは、“Maneuvering”カードにリアクションできることに注意して下さい。

距離変更のための Maneuvering

大半のアクションカードは、貴方自身のターンにおいて、距離を変更するために使用できます。これは、貴方の航空機、他の航空機、又はその両方の距離を変更できます。2機の航空機の距離は、2機のうちより距離の遠い方の距離と同じになります。

例：もし1機の航空機が赤外線追尾(Heat Seeking)距離で、他方がレーダー誘導(Radar Homing)距離の場合、2機の相互距離はレーダー誘導距離となります。

アクションカードによって変更できる距離の最大数は、カードの左上“Range”欄に記載されています。アクションカードを距離変更のための Maneuvering で使用する場合は、どの航空機をどれだけ位置変更するのか宣言しなければなりません。貴方は、Range 欄に記載された数字の範囲内で自由に位置変更できます。



例：“Redline”カードを“Range 3”カードとして使用し、貴方自身の航空機の位置を2段階変更し、敵航空機の位置を1段階変更できます。(2+1=3) “Barrel Roll”カードを“Range 1”

カードとして使用し、貴方自身の航空機の位置を1段階変更するか、または敵航空機の位置を1段階変更できます。ただし両方はできません。

リアクション

貴方が距離変更カードを使用する場合、相手は Maneuvering カードに対するリアクションカードを使ってリアクションできます。

例：貴方が“Ace Pilot”カードを距離変更カードとして使用します。他のプレイヤーは“Tight Turn”カードでリアクションできます。“Tight Turn”カードは、Maneuvering カードにリアクション可能なことに注意して下さい。

戦術カード(Tactic Cards)

いくつかのアクションカードには攻撃又は反応エリアに“Tactic”(戦術)の文字が書かれています。戦術カードは貴方自身の航空機のためだけに使用できます。他のプレイヤーは、戦術カードに対してリアクションできません。



例：貴方のターン、貴方は“Yo-Yo”カードを貴方自身の航空機のために使用します。貴方の航空機は同一ターンにおける次のミサイル攻撃の際に、カード1枚を追加でドローできます。相手プレイヤーは、このカードに対してリアクションできません。

アクションカードルールの詳細



Ace Pilot - 貴方の航空機に対する全てのカード(他の“Ace Pilot”カードも含めて)に対してリアクションできます。このカードはミサイルでは使用できず、ミサイルにとっては無駄カードになります。



Barrel Roll - アクションカードとして使用する場合、貴方の航空機が劣勢又は被追尾の場合に中立位置にします。



Break - アクションカードとして使用する場合、貴方のこのターンにおける次のミサイル攻撃の際にカードを1枚追加でドローできます。



Guns - アクションカードとして使用する場合、このカードは敵航空機を撃墜するために使用できます。銃撃(Gun Attack)を実施するためには、敵航空機と銃撃距離にいる必要があります。

“Guns”カードをプレイする場合、貴方は1枚又はそれ以上のカードを捨てなければなりません。このカードにはいくつかのバリエーションがあります。このカードに対するリアクションを実施する場合、“Guns”カードの違いは無視します。

例：“Barrel Roll”カードは、“Guns”カード、“Guns(Good Angle)”カード、“Guns(Great Angle)”カードのいずれに対してもリアクションできます。



Redline - このカードは、“Guns”、“Tone”、“Missile”及び“Redline”カードに対するリアクションカードとして使用できます。



Scissors - アクションカードとしてプレイする場合、貴方の航空機が劣勢状態の場合、優勢状態に変更できます。



Split-S - 貴方はこのカードを敵のターンにのみ使用できます。このカードをプレイするには、対戦相手は貴方の航空機(または他の味方の航空機)を(航空機またはミサイルからの)アクションカードで目標としなければならず、アクション/反応サイクルで最後のカードをプレイする必要があります。

ます。

貴方がこのカードを使用した場合、敵のターンは直ちに終了し、アクションカードを1枚ドローします。



Tone - ミサイルを発射するためにこのカードをプレイします。敵機がミサイルに対するリアクションに成功しなかった場合、敵機は撃墜されます。このカードにはいくつかのバリエーションがあります。ミサイル攻撃を実施するためには、貴方は適切な位置と距離にいなければなりません。



Tone / Guns - 銃撃を実施するか、ミサイルを発射するためにこのカードをプレイします。銃撃を実施するためには、貴方と敵機が銃撃距離にいなければなりません。ミサイル攻撃を実施するためには、貴方は適切な位置と距離にいなければなりません。ミサイルのミニハンドをドローする場合、アクションカードの枚数が1枚減少します。



Vertical Roll - 貴方はこのカードを使って高度を1レベル変更できます。降下時にはカード1枚をドローし、上昇時にはカード1枚を捨てることを忘れないで下さい。

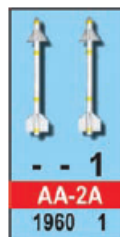


Yo-Yo - 貴方はこのカードをプレイすることで、このターンにおける次のミサイル攻撃の際にカードを1枚追加でドローできます。



カウンターメジャー駒

カウンターメジャーは、“Tone”及び“Missile”カードをキャンセルできます。これらの駒はあたかも貴方の手札から使用するアクションカードのように使用します。



ミサイル “Cards” - 貴方がミサイルの発射を宣言すると、敵プレイヤーはあたかも貴方がアクションカードをプレイしたかのように貴方のアクションに対してリアクションできます。

例：貴方が“Tone”カードをアクションカードとしてプレイしました。敵プレイヤーは、貴方のカードを無効化するためにリアクションカードをプレイできます。もし彼がそれを実施できないか、あるいは実施しないことを選択した場合、貴方はミサイル発射を実施できます。ミサイル発射を宣言し、指定されたアクションカードをドローします。敵プレイヤーはミサイル回避のためのリアクションカードをプレイできます。

距離(Range)

貴方の航空機は、常に以下のいずれの距離に位置しています。

- アクティブ誘導(Active Homing)
- レーダー誘導(Radar Homing)
- 赤外線追尾(Heat Seeking)
- 銃撃(Gun)

貴方はそれぞれの距離でのみ適切なタイプのミサイルを使用できます。

例外：アクティブ誘導ミサイルはアクティブ誘導距離又はレーダー誘導距離で発射できます。

2機の航空機の距離は、攻撃側の距離と防御側の距離のいずれか大きい方と同じになります。



例：もし攻撃側が銃撃距離で、防御側が赤外線追尾距離の場合、両者の相互距離は赤外線追尾距離になります。

距離を決定する際、高度の違い1レベル毎に距離が1段階増加します。



例：もし攻撃側がレーダー誘導距離にて、目標が赤外線追尾距離の場合、両者の相互距離はレ

ーダー誘導距離になります。



しかし、もし攻撃側が低空にて、目標が中高度にいた場合、相互距離はレーダー誘導距離ではなくアクティブ誘導距離になります。

位置(Positioning)

位置とは、貴方の航空機の敵機に対する相対的な位置を示します。

WW2のゲーム“Down in Flames”とは異なり、“Locked-On”では高度が異なる敵機に対しても位置を保持できます。

全ての航空機は、自身が持つ兵器の中で最大射程内いる敵機に対してのみ優勢又は追尾の位置を保持または獲得できます。もし相互距離が最大射程距離よりも大きくなった場合、その位置関係は即座に中立位置になります。

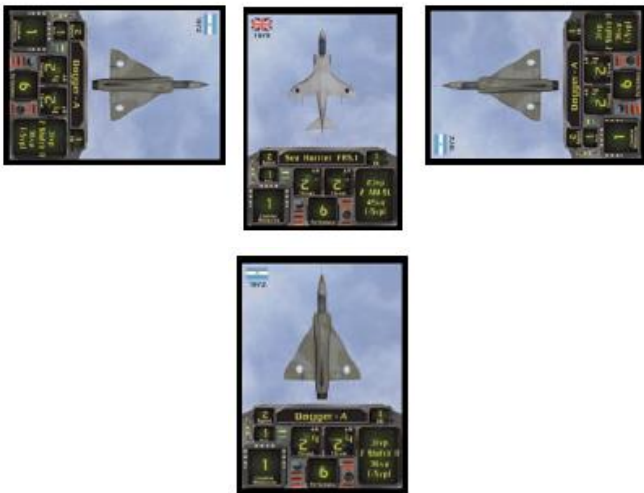
例：赤外線追尾ミサイルを搭載する航空機が敵機に対して優勢位置を占めています。敵機は距離を変更し、赤外線追尾距離からレーダー誘導距離に変化しました。その航空機は即座に中立位置になります。

位置を調整するときには、お互いの航空機を回転させて、その機首方位を適切な方向に向けます。

中立(Neutral) - 他の航空機と交戦状態(Engaged)にない航空機は中立位置です。

交戦状態(Engaged) - 貴方の航空機が優勢、追尾、劣勢又は被追尾状態の場合、貴方の航空機は他の航空機と交戦状態にあります。貴方の航空機は、同時に1機の敵機に対してのみ優勢又は追尾位置につくことができます。

1機の航空機は同時に2機までの航空機から劣勢状態になり得ます。また同時に1機の航空機から追尾されます。同時に3機が1機に対して交戦状態になります。中立状態の航空機が1機の敵機に対して優勢又は追尾状態を獲得する前に、その敵機の優勢位置又は追尾位置に空きスペースが存在している必要があります。



例：2機の Dagger-A が1機の Harrier に対して優勢位置

を占めています。3機目の Dagger-A が戦闘への参加を欲する場合、中立位置から攻撃を実施するか、又は2レベル以上の Maneuvering カードを使用して Harrier に対する追尾位置を獲得する必要があります。優勢位置は2つとも Dagger-A によって占められていることに注意して下さい。

もし貴方の航空機が優勢又は追尾状態を保持している場合、他の航空機に対する攻撃、位置調整、距離調整は実施できません。

高度(Altitude)

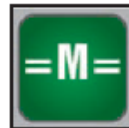
高度は貴方の航空機のいくつかの能力に影響を与えます。



高高度(High Altitude) -

貴方の航空機が高高度に位置している場合、貴方の航空機の能力は以下の通り変更されます。

- 推力/アフターバーナー値は通常よりも1レベル低下します。
- パフォーマンスレーティングが通常よりも1レベル増加します。
- EW レーティングが通常よりも1レベル低下します。



中高度(Medium Altitude) - 影響なし



低高度(Low Altitude) -

貴方の航空機が低高度に位置している場合、貴方の航空機の能力は以下の通り変更されます。

- 推力/アフターバーナー値は通常よりも1レベル増加します。
- パフォーマンスレーティング7以上の場合、通常よりも1レベル低下します。
- EW レーティングが通常よりも1レベル増加します。

高度は航空機の EW レーティングに影響を与えます。たとえばその航空機の EW レーティングが“-”の場合でもです。

高度変更(Change Altitude)

貴方の航空機の高度調整ステップ(Adjust Altitude step)に、貴方は現在の高度を保持するか、1レベル高い高度へ上昇するか、1レベル低い高度へ降下するかを選択できます。高度カウンターを必要に応じて変更して下さい。

1レベル上昇する度に貴方はアクションカード1枚を捨てなければなりません。貴方は捨て札を選択できます。これは航空機が上昇時に経験するエネルギー損失を表しています。もし貴方が捨て札を保持していなかった場合、上昇を実施できません。

例：貴方が 5 枚のカードを手札として保持し、貴方が高度調整ステップに上昇を宣言した場合、貴方はカード 1 枚を捨てます。

1 レベル降下する度に貴方はアクションカード 1 枚をドローします。これは航空機が降下時に獲得するエネルギーを表しています。

降下時には、パフォーマンスレーティングを超過する場合でもカードをドローします。

例：貴方の航空機はパフォーマンスレーティングが 6 で、手札を 6 枚保持しています。貴方は高度調整ステップに降下を宣言します。貴方はカード 1 枚ドローし、手札が 7 枚になります。それはパフォーマンスレーティングを超過しています。

失速(Stalling)

もし貴方の航空機の推力値が 0 で、高高度に位置していることにより推力値が 1 レベル低下した場合、アクションカードを 1 枚捨てなければなりません。もし貴方が手札を保持していない場合、即座に中高度に降下し、カード 1 枚をドローします。

もし貴方が(例えば上昇のように)捨て札を要求するアクションを試みて、貴方が要求された枚数のカードを保持していない場合、貴方はそのアクションを実施できません。

高度変更に対する反応(Reacting to an Altitude Change)

もし貴方の航空機は他の航空機に対して優勢又は追尾の状態にあり、その敵機が高度を変更する場合、貴方は敵機の高度変更に合わせて自身の高度を変更できます。

もし貴方が優勢状態の場合、貴方はカードを 1 枚捨て札にしなければなりません。もし貴方が追尾状態の場合、捨て札は不要です。

加えて、もし貴方が上昇する場合はカード 1 枚を捨てなければなりません。降下する場合はカード 1 枚ドローします。

例：劣勢状態の航空機が上昇を決意します(高度変更ステップか、又は”Vertical Roll”カードを使って)。彼に対して優勢状態の航空機は彼に追従する事を選択できますが、その場合カード 1 枚を捨て札にしなければなりません。これは優勢状態の航空機が敵機に対して相対位置を保持することの困難さを表現しています。両方の航空機は、さらに上昇に伴うエネルギー損失のためにカード 1 枚を捨て札にしなければなりません。

被追尾状態の航空機が降下を決意します。彼を追尾している航空機は彼に対する追従を選択できます。その場合、追尾側航空機はカードを捨て札にする必要はありません。両方の航空機は、エネルギー獲得に伴うカード 1 枚ドローします。

航空機交戦の連鎖(Engaged Chains of Aircraft)

航空機はお互いに位置を保持して連鎖を形成できます。もし高度変更に対して追従する場合は、航空機は前から

順番に追従実施の有無を決定します。

例：もし SeaHarrier が高度を変更した場合、Dagger-A は新しい高度に追従するか否かを判断しなければなりません。もし Dagger-A が高度変更した場合、次に Kfir が Dagger-A の新しい高度に追従するか否かを判断しなければなりません。



連鎖の中での位置変更

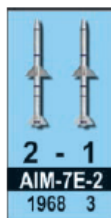
連鎖の中にいる航空機は、自身と直接交戦している航空機に対してのみ位置変更できます。

銃撃の実施(Performing a Gun Attack)

銃撃を実施するためには、相互距離が銃撃距離にあり、敵機と同高度にいる必要があります。貴方は銃撃カードに記載された枚数のアクションカードを捨て札にする必要があります。

ミサイル発射(Launching a Missile)

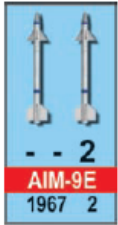
ミサイルを発射する場合は、“Tone”カードをプレイする必要があります。加えて発射するミサイルの種類にとって適切な位置及び距離を保持する必要があります。



例：AIM-7E-2 ミサイルを発射する場合、貴方は敵機に対して中立又は追尾状態で、かつ相対距離がレーダー誘導距離であることが必要です。

トーン(Tone)

ミサイルを発射する場合は、最初に“Tone”カードをプレイし、発射するミサイルを宣言します。



例：貴方の航空機は敵機を赤外線追尾距離で追尾状態にあります。貴方は“Tone”カードをプレイし、AIM-9E ミサイルの発射を宣言します。

ミサイル攻撃の目標となったプレイヤーはリアクションできます。両プレイヤーはアクション／リアクションサイクルを繰り返し、いずれかのプレイヤーがカードプレイできない又はしないまで継続します。

例：目標側プレイヤーは、“Break”カードを“Tone”カードに対するリアクションに使用します。貴方は“Scissors”カードを“Break”カードに対するリアクションに使用します。彼はそれに対するリアクションを実施しません。

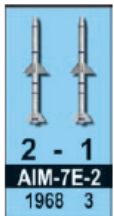
もし目標側プレイヤーが最後のカードをプレイした場合、貴方の“Tone”カードは無効化されます。使用したカードは全て捨て札になり、それ以外は何も起こりません。

もし貴方が最後のカードをプレイした場合、貴方はミサイルを発射できます。貴方がミサイル発射を選択しなかった場合、通常通りプレイを継続します。

ミサイル発射(Missile Launch)

ミサイルを発射する時、貴方は貴方の航空機のアクションカードを手元に置き、ミサイル攻撃の最中にはそれらを使うことができません。さらに、ミサイル駒をひっくり返すか、又は取り除くことにより、1発のミサイルが発射されたことを示します。さらにミサイル攻撃のためのアクションカードをドローします。

この時、ドローするカードの枚数は、敵航空機との位置関係によって変化するミサイル駒に記載されたカードの枚数になります。



例：貴方が AIM-7E-2 を中立位置から発射する場合、貴方はミサイルハンドのために2枚のカードをドローします。

ミサイル攻撃のためにドローするカードの枚数は、以下の要因によって変化します。

- 敵機の EW レーティング 1 ポイントにつき 1 枚減少します。
- 敵機が発射機よりも低高度に位置している場合、高度差だけ追加のカードをドローします。
- 敵機が発射機よりも高高度に位置している場合、高度差だけドローするカードの枚数が減少します。
- もし赤外線追尾ミサイルを発射し、敵機がアフターバーナーOnの場合、追加2枚のカードをドローします。

もし修正後のカード枚数が 0 以下の場合、ミサイルハンドのためのカードドローができません。

ミサイル攻撃(Missile Attack)

ミサイル攻撃を解決するには、攻撃をアクション／リアク

ションサイクルと同様に扱います。

防御側は、ミサイルに反応できるアクションカードをプレイします。

攻撃者は、ミサイルハンドの中からアクションカードをプレイすることで防御側のカードにリアクションすることができますが、航空機の手札からはリアクションできません。

防御側は、カウンターメジャー駒をあたかもアクションカードであるかのようにリアクションのために消費できます。攻撃側は例えば“Scissors”のような適切なアクションカードを使用してカウンターメジャー駒にリアクションする可能性があります。プレイは通常のアクション／リアクションサイクルのように継続されます。

もし貴方が最後のカードをプレイしていた場合、ミサイルが命中して目標は撃墜されます。もし防御側が最後のカードをプレイしていた場合、貴方のミサイルは無効になり、さらに貴方のターンがつづきます。

例：貴方がミサイルハンドのためにカード2枚をドローし、“Missile”を最初のアクションとして宣言します。相手のプレイヤーは、“Break”カードをプレイしてリアクションします。貴方は、ミサイルハンドから“Break”カードを使用してリアクションします。相手は“Barrel Roll”カードでリアクションします。貴方はミサイルハンドから“Yo-Yo”カードをプレイします。相手はリアクションのためのカードをプレイしなかったため、彼の機体は撃墜されます。

カウンターメジャー駒(Countermeasures Counters)



多くの航空機は、1つまたは複数のカウンターメジャー駒を以てゲームを開始します。これらの駒は通常のアクションカード同様にプレイしてリアクションに使います。これらの駒は使用すると消費します。

キャンペーンのプレイ(Playing a Campaign)



キャンペーンの中で貴方は戦争の中での連続した複数の

航空戦を体験できます。貴方と貴方の対戦相手は、キャンペーンでそれぞれがどちらの陣営を担当するかを選択します。

期間(Duration)

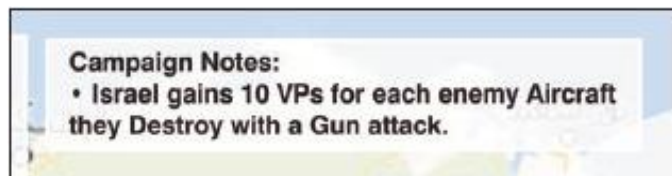
各キャンペーンには1つ以上のミッションがあります。ミッションは番号順に再生します。ミッション情報に別段の記載がない限り、各ミッションの継続時間は6ターンです。



例：“1973 Yom Kippur War Campaign”では、“#1 SA-7 Site”ミッションをプレイすることから始まります。

キャンペーン注記(Campaign Notes)

いくつかのキャンペーンでは、1つ又は複数のミッションに適用される注記が記載されています。



ミッション(The Missions)

各ミッションサークルは、ミッションを飛行させるのに必要なすべての情報を提供します。両国の情報は各ミッションに提供されます。上部に示されている国は“Nation #1”と呼ばれ、下部に示された国は“Nation #2”と呼ばれます。



1 - Mission Number(ミッション番号) - この順番でミッションをプレイします。

2 - Mission Title(ミッションのタイトル) - ゲームのプレイには影響しません。

3 - Nation#1 - Nation Name and VPs(Nation#1-名前とVP) - Nation#1 の名前と、ミッションに勝った場合に獲得する勝利ポイントの数を示します。

4 - Nation#1 - Aircraft Graphics(Nation#1-航空機グラフィック) - ゲームのプレイには影響しません。

5 - Nation#1 - Aircraft(Nation #1-航空機) - 航空機の種類と、貴方がこのミッションで使用できる航空機数を示します。

6 - Nation#1 - Skills (Nation#1-スキル) - ミッションの開始前に秘密に1つ選択できるオプションを示します。

7 - Nation#1 - Special Condition(Nation#1-特殊条件) - 貴方のミッションに影響を及ぼす特別な限界や欠陥を示します。

8 - Nation#2 - Nation Name and VPs(Nation#1-名前とVP) - Nation#2 の名前と、ミッションに勝った場合に獲得する勝利ポイントの数を示します。

9 - Nation#2 - Aircraft Graphics(Nation#1-航空機グラフィック) - ゲームのプレイには影響しません。

10 - Nation#2 - Aircraft(Nation #1-航空機) - 航空機の種類と、貴方がこのミッションで使用できる航空機数を示します。

11 - Nation#1 - Skills (Nation#1-スキル) - ミッションの開始前に秘密に1つ選択できるオプションを示します。

12 - Nation#2 - Special Condition(Nation#1-特殊条件) - 貴方のミッションに影響を及ぼす特別な限界や欠陥を示します。

13 - Nation#2 - Site(Nation#2 - 地上目標) - このミッションで使用する地上目標の種類を示します。

特殊な条件の地上目標(Special Condition Sites)

ミッションに記載されているいくつかの特別条件には、地对空ミサイル(SAM)または対空砲(AAA)が含まれる場合があります。

訳注：これらの地上目標を「対空設備」と故障します。



ミッションには、それぞれの対空設備の軍隊における識別記号と共に、攻撃可能な航空機の高度と距離が記載されています。






対空設備には2つのタイプがあります。

“Tone”と“Gun”です。

各航空機のカードプレイステップの開始時に、航空機が対空設備の攻撃

可能範囲/高度に存在しているかどうかを確認します。

	G	HS	RH	AH
High				
Medium	 MiG-21			
Low	 MiG-21	 MiG-21		

例：上記の前のキャンペーンのグラフィックの対空火器は、銃撃距離で低または中高度にある航空機に対して“Gun”で射撃できます。さらに赤外線追尾距離で低高度にある航空機に対して“Heat Seeking”で射撃することができます。

対空設備の攻撃距離/高度内の各航空機について、指定された数のアクションカードをドローし、“Gun”カード(AAAの場合)、または“Tone”カード(SAMの場合)のいずれかが含まれているかどうかを確認します。

“Tone”カード(SAMの場合)又は“Gun”カード(AAAの場合)をドローした場合、対空設備は航空機に対する攻撃を開始します。もし貴方が複数の“Tone”/“Gun”カードをドローした場合も、各対空設備が実施できる攻撃回数は1回のみです。

攻撃に対抗するためには、航空機は適切なアクションカードを使って攻撃に対してリアクションしなければなりません。その後アクション/リアクションサイクルが行われます。もし航空機側がリアクションできない場合、航空機は撃墜されます。

目標航空機がリアクションしない場合も撃墜されます。

航空機と対空火力との距離を決定する場合、実際の距離駒の状態を参照します。他の航空機の距離駒を考慮しません。

例：“1973 Yom Kippur Campaign”のミッション#1の場合、エジプト側は6枚のカードをドローできる“SA-7”対空設備を利用できます。イスラエル軍のMirage IIICJが銃撃距離で低または中高度にいる場合、あるいは赤外線追尾距離で低または中高度にいる場合、6枚のアクションカードをドローします。

ターンの順番決定(Determine Turn Order)

通常のようにEWに基づいて各ミッションの航空機ターンオーダーを決定する。

複数の航空機の飛行(Flying Multiple Aircraft)

貴方は時には複数の航空機を扱います。選択ルール「複数の航空機の飛行」(Flying Multiple Aircraft)を参照してください。

ミッションの解決(Resolve Mission)

ミッションのプレイは通常のルールに従います。もし貴方が敵機を全て撃墜した場合、貴方は貴方の国家の通常の勝利ポイントを受け取ります。

もし貴方が一部の敵機を撃墜した場合は、勝利ポイントを比例配分して受け取ります(端数切り上げ)。例えば、敵の航空機の半分を破壊すると、勝利ポイントの半分を得ます。

キャンペーンシートに記載されている勝利ポイントは、航空機固有の勝利ポイントよりも優先します。

例：“1973 Yom Kippur Campaign”のミッション#1でイスラエル軍プレイヤーがMiG-17 1機を撃墜し、エジプト軍プレイヤーがMirage IIICJ 1機を撃墜しました。イスラエル軍プレイヤーは24VP(47VPの半分端数切り上げ)を受け取り、エジプト軍プレイヤーは46VPを受け取ります。

キャンペーンの勝利(Determine Campaign Victory)

最後のミッションが終了した後、各ミッションで獲得した勝利ポイントを合計し、キャンペーンシートの勝利得点表(Victory Point chart)と比較します。

例：“1973 Yom Kippur Campaign”をプレイし、イスラエル軍プレイヤーは、それぞれのミッションで24, 82, 0, 39, 16, 63の勝利ポイントを獲得し、総量は224でした。イスラエル軍プレイヤーは戦術的勝利(Tactical Victory)になります。一方、エジプト軍プレイヤーは、それぞれのミッションで0, 39, 66, 76, 24, 57の勝利ポイントを獲得し、総量は262でした。エジプト軍プレイヤーは、作戦的勝利になります(Operational Victory)。

スキル(Skills)



スキルは、貴方の航空機のレーティングを増減するボーナス又はペナルティです。いくつかの限界と欠点は貴方に一度のボーナスを与えますが、他のものはドッグファイト期間中の貴方のレーティングに影響します。

スキルコスト(Skill Costs)(VP)



スキルのコストは駒の裏側に記載されています。コストの範囲は-10から+15です。ドッグファイトにおいては、両陣営のスキルコストの合計し、その後両陣営のVPコストを合計します。



例：“Guided Intercept 2”スキルのコストは1VPです。“Edge of Envelope”のコストは15VPです。

例：私は36VPのDagger-Aを持っています。私は“Nugget”スキル(-5)と“Eagle Eyes”スキル(+2)を与えました。私のDagger-Aは33VPの価値を持っています。

キャンペーン(Campaigns)



キャンペーンのスキルを選択するときは、貴方の航空機のために2つのスキルのうちから1つを秘密に選択してください。スキルのコストに基づいて航空機のVPを調整しないでください。その計算は既に実施済です。

特別条件(Special Condition)

いくつかの特殊条件はスキルです。これらの特殊条件は全ての貴方の航空機に適用します。

ドッグファイト(Dogfights)

貴方は1つまたは複数のスキルをドッグファイトの際には選択できます。スキルコストを航空機のポイントに計算してください。貴方は1つのスキル駒を複数の航空機に使用できます。それぞれの航空機の調整後のVPに基づいてそれぞれの陣営のVP合計を計算します。

スキル一覧(List of Skills)

コストが-10のスキル(Cost -10 Skills)

ノービス(Newbie): 航空機の1つのレーティングを2減少させるか、又は航空機の2つのレーティングを1つずつ減少させます。

ナゲット(Nugget): "Vertical Roll"、"Tone (Strong)"及び"Ace Pilot"をドローすると、全て捨札にします。再ドローできません。

コストが-5のスキル(Cost -5 Skills)

グリーン(Green): 航空機の1つのレーティングを1減少させます。

プルンバー(Plumber): "Ace Pilot"をドローすると、捨札にします。再ドローできません。

ドリフトファクター(Drift Factor): "Teamwork"カードの授受ができません。(ドッグファイト開始時に貴方の陣営に2機以上の航空機が存在する必要があります)。

コストが1のスキル(Cost 1 Skills)

誘導迎撃2(Guided Intercept 2): ドッグファイト開始時にカードをドローした後に追加で2枚カードをドローします。

エッジ(Edge): ゲームの開始時にカードをドローした後、"Redline"カードを手札に加えます。

ガンファイター(Gun Fighter): ゲームごとに1回だけ、銃撃するときに必要な数よりも2枚少ないカードを捨てます。

コストが2のスキル(Cost 2 Skills)

誘導迎撃3(Guided Intercept 3): ドッグファイト開始時にカードをドローした後に追加で3枚カードをドローします。

ロック(Locked): ゲームの開始時にカードをドローした後、"Tone (Strong)"カードを手札に加えます。

90度アングル(90° Angle): どの距離でもドッグファイトを開始します。1つの敵の航空機の距離を貴方のものに合わせて調整してください。距離調整後、他の航空機が貴方の武器の攻撃範囲内にある場合、その航空機の優勢状態になるように貴方の位置を調整してください。(キ

ャンペーン以外では使用できません)。

警戒(Alert): ゲームごとに1回だけ。ミサイルが発射された直後にミサイルのアクションカードを0に減らし

ます。
コッキー(Cocky): いずれかのタイプの"Tone"カードで2発のミサイルを発射する場合、ミサイルハンドに追加1枚のカードをドローします。これは通常に2発のミサイルを発射した場合にドローするカード1枚に追加され

ます。従って追加ドローは合計2枚になります。
鷹の目(Eagle Eyes): 貴方の主導権でゲームを開始し

ます。
戦闘機パイロット(Fighter Pilot): 貴方のガンレーティングを1上昇します(もし航空機のガンレーティングが"-1"の場合は使用できません)。

集中(Focused): 敵が距離を変更するとカードを1枚ドローします。

グリフト(Grit): 航空機の能力を以下の通り調整します。パフォーマンス -1、推力 +1、アフターバーナー +1。

幸運(Lucky): ゲームごとに1回だけ。貴方はカウンターメジャー駒を"Ace Pilot"カードとして使用できます。

リリーフ(Relief): 敵が"Tone"カードをキャンセルするか中止する毎にカード1枚をドローします。

ジンク(Jink): ゲームごとに1回だけ。銃撃に対してリアクションする時、いずれかのカードを"Ace Pilot"カードとして使用できます。

コストが5のスキル(Cost 5 Skills)

熟練(Skilled): 航空機の1つのレーティングを1上昇させます。

腕を上げる(Up the Sleeve): ゲームの開始時にカードをドローした後、"Ace Pilot"カードを手札に加えます。

0度アングル(0° Angle): どの距離でもドッグファイトを開始します。1つの敵の航空機の距離を貴方のものに合わせて調整してください。距離調整後、他の航空機が貴方の武器の攻撃範囲内にある場合、その航空機の追尾状態になるように貴方の位置を調整してください。貴方の陣営が主導権を持っています。(キャンペーン以外では使用できません)。

アジャイル(Agile): ゲームごとに1回だけ。いずれかのカードを"Ace Pilot"カードとして使用できます。

勇猛(Brave): 敵機がミサイルを発射するためにいずれかのタイプの"Tone"カードをプレイしたとき、カード1枚をドローします。

勤勉(Diligent): "Vertical Roll"をプレイする時、カード1枚をドローします。

早撃ち(Quick Hands): 貴方に対して発射されたミサイル毎に即座にカード1枚をドローします。

テストパイロット(Test Pilot): ターン開始及び終了時、貴方はパフォーマンスレーティングを超過したカードをドローできます。

タイムリー(Timely): ゲームごとに1回だけ。貴方は任意の枚数のアクションカードを捨札し、同じ枚数のアクションカードをドローして手札に加えます。

良好な飛行特性(Better Envelope): 貴方がミサイル攻撃を実施するためにいずれかのタイプの"Tone"カードをプレイした場合、ミサイルハンドに1枚追加のカードをドローします。

NFOD(NFOD): ドッグファイト開始時、VP差に等しいポイントのキャンペーンポイントを受け取ります。(キャンペーン以外では使用できません)。

コストが 10 のスキル(Cost 10 Skills)

ベテラン(Veteran): 2 つまでの航空機のレーティングを合計 2 レベルまで上昇します。

照準内!(In my Sights!): 銃撃時、捨て札となるカードが 0 枚になります。

虎(Tiger): ゲームの開始時にカードをドローした後、“Tone (Strong)”、“Ace Pilot”カードを手札に加えます。

バットターン(Bat-Turn): それぞれのターン開始時に貴方は自由に中立位置に戻ることができます。

コストが 15 のスキル(Cost 15 Skills)

エース(Ace): 3 つまでの航空機のレーティングを合計 3 レベルまで上昇します。

性能限界(Edge of Envelope): 貴方の航空機のカードドローステップ(Discard/Draw Steps)の間に、貴方のパフォーマンスレーティングに等しいアクションカードをドローします。その後、パフォーマンスレーティングを超過しているカードを捨て札にします。

航空機の専門知識(Aircraft Expertise): ゲームの開始時に、貴方のパフォーマンスレーティングに等しいアクションカードを引きます。それらを横に置きます。これらのカードは貴方のパフォーマンスにはカウントされません。それぞれの航空機ターン毎に、これらのカードから 1 枚のカードをあたかも貴方の手札のようにプレイできます。

選択ルール(Optional Rules)

ミサイル搭載(Missile Loads)

各航空機カードに記載されているミサイルは、標準的な搭載を表しています。航空機には、様々な種類のミサイルが様々な量で搭載されています。航空機に独自のミサイル搭載を実施する場合は、すべてのミサイルを航空機から取り外し、航空機のミサイル非搭載時の勝利点の値を使用します。貴方が搭載したいミサイルを追加し、そのポイント値を航空機のポイント値に加えてください。貴方は、各ミサイルタイプの 1 ペアまたは 2 ペアを貴方の航空機に加えることができます。貴方の航空機の勝利ポイントを、選択した各ミサイルのペアごとにチャート上に記載された量だけ増やしてください。

	Missile VPs							
<u>Pairs</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>
1 Pair	7	9	11	13	14	16	18	20
2 Pairs	10	12	16	18	19	22	24	28

例: 6VP のミサイルを 1 ペア搭載する場合、航空機のポイントに 11VP 追加します。6VP のミサイルを 2 ペア搭載する場合、航空機のポイントに 16VP 追加します。

2 発目のミサイル(2nd Missile)

貴方がミサイルを発射する時、貴方は同じタイプのミサイルについて 2 発目の発射を宣言できます。その場合、貴方は 2 発のミサイルを消費し、ミサイルハンドに追加 1 枚のカードをドローします。

チームゲーム(Team Games)

3 人以上のプレイヤーがゲームをプレイできます。勝利点で等しく分けられた 2 つのチームとしてプレイします。チームは交互に 1 人のプレイヤーがプレイします。それぞれのプレイヤーターン毎に、チーム内でどのプレイヤーがプレイするかは自由に選択できます。

例: ドッグファイトには、ソ連軍プレイヤー 2 人と米軍プレイヤー 3 人が参加します。ソ連側航空機が最高の EW レーティングを持っていたので、最初にプレイします。ソ連軍チームは、自分のターンを実施するためにソ連軍プレイヤー 1 人を選びます。その後、米軍チームは、米軍プレイヤーの 1 人を選んでターンを実施します。その後、残りのソ連軍プレイヤーがターンを実施します。米軍チームは残りの 2 人の米軍プレイヤーのうち 1 人を選んでターンを実施し、最後に米軍プレイヤーの残り 1 人がターンを実施します。

最後のプレイヤーが各ゲームターンを終了すると、次のゲームターンを開始します。

プレイヤーは、各プレイヤーが同じラウンドを繰り返す必要はありません。

例: 次のラウンドでは、米軍プレイヤーが最後のターンを取ったために、ソ連軍が最初のターンを取るが、各チーム内でプレイヤーがターンを実施する順序は変更することができます。

複数の航空機の飛行(Flying Multiple Aircraft)

それぞれのプレイヤーは、複数の航空機を操縦できます。それぞれの航空機は固有のプレイ順と固有の手札を持っています。



航空機の移動順を記録する駒があります。

複数の敵機と貴方が交戦中の場合にアクションカードをプレイする時には、どの敵機に対してアクションカードを使用するかを宣言しなければなりません。1 枚のアクションカードは 1 機の敵機に対してのみ使用できます。

例: 2 機の航空機に対して劣勢状態の航空機が“Scissors”カードをプレイします。貴方は 2 機のうちどちらに対してカードを使用するか宣言しなければなりません。貴方の“Scissors”カードは、他の航空機の位置付けには影響しません。

チームワーク(Teamwork)

一方の側がもう一方の側より多くの航空機を持っている場合、最も多くの航空機を持つ側がこのルールを使用することができます。それぞれの敵プレイヤーアクション中に、目標の航空機がリアクションしているカードに加えて、友軍機 1 機が 1 枚のリアクションカードをプレイできます。

例: 陣営#1 には 1 機の航空機があります。陣営#2 には 2

機の航空機があります。陣営#1 ターン中に、陣営#2 の航空機との位置を変更するために“Maneuvering”カードをプレイします。対象の航空機は、通常通りリアクションでカードをプレイできます。このアクション中に1度、陣営#2 の他の航空機は、リアクションのために1枚のカードをプレイできます。このアクションが解決されると、陣営#1 の航空機は“Guns”カードを使用して、陣営#2 の航空機を攻撃します。この時再び目標航空機は通常通りリアクションカードをプレイできます。加えてこのアクション中に1度陣営#2 の他の航空機は、1枚のカードでリアクションできます。

貴方は、貴方のターンの間ではなく、相手のターンである場合にのみ、他の航空機に対するリアクションとしてカードをプレイできます。

Free-for-All

これらのゲームはチームゲームと似ていますが、すべてのプレイヤーをお互いに敵対しています。これらのゲームには、Friendly Aircraft はありません。

複数航空機の位置調整(Adjusting Range with Multiple Aircraft)

3 機以上の航空機がドッグファイトに参加している場合、距離変更の目標を決定する際に以下のルールを適用する。

- ・ 貴方は常に自身の距離を変更できます。
- ・ 貴方は他の友軍機の距離を変更できません。
- ・ 敵航空機の距離変更は、その敵機が他のすべての航空機に対して中立状態であるか、あるいはその航空機と貴方が交戦状態の場合のみ可能です。
- ・ もし貴方が距離変更を試みて、その変更対象に敵機を含む場合、その敵機のみがリアクションできます。

距離変更しようとしていて、その変更が敵の航空機に影響を与えない場合は、中立状態にあるか、あるいは貴方と交戦状態にある敵の航空機のみがリアクションできます。

複数のアクションカードデッキ(Multiple Action Card Decks)

複数のアクションカードがある場合は、それらを組み合わせより大きなデッキにすることができます。

キャンペーンの拡大(Campaign Scaling)

より大きなキャンペーンをプレイしたい場合は、キャンペーンに関連するすべてのものを拡大することができます。キャンペーンの開始時に、そのサイズを2倍または3倍にできます。この拡大を、各ミッションの航空機数と受け取るオプションの数に適用します。貴方はオプションを複数回選択できます。

例：“1973 Yom Kippur Campaign”をプレイして、それを通常の3倍に拡大することに決めました。最初のミッションでは、イスラエル軍プレイヤーは3機のMiragesを受け取り、エジプト軍プレイヤーは6機のMiG-17を受け取ります。各陣営は、それぞれ3つのオプションを受け取ります。

クレジット(Credits)

ゲームデザイン	Dan Verssen
ゲームデベロップメント	Kevin Verssen Holly Verssen
キャンペーン作成	Kevin Verssen
スキル作成	Kevin Verssen
航空機アート	Dan Verssen
ゲームボックスアート	William Arance
リサーチ	James W. Crate Chris Fawcett Dave Schueler
プレイテスト	Cameron Guadagnino Michael Granneman Kira Verssen
ルールブック編集	Benjamin Chee Holly Verssen