

■機動カード

◇	急激な機動	2回続けて行うことができない
↓	インメルマントーン	この直前はHighの↑、直後はLowの↓でなければならない
↑	直進	直後に【インメルマントーン】を行える

■ダメージ

	爆発	公開	墜落する
	方向舵故障	非公開	続く2枚の移動カードで指定された方向の移動カードをセットできない
	負傷	公開	以降は最初に移動を行い、移動直後(他のプレイヤーが移動を行う前)に次の移動カードをセットしなければならない この効果はゲーム終了まで持続し、このダメージを2回受けると墜落する
	エンジントラブル	非公開	【Hight】のスピードマーカーを使用できなくなる この効果はゲーム終了まで持続し、このダメージを2回受けると墜落する
	煙	公開	「追尾」を行うことができない。【煙】効果中に再度【煙】を受けた場合、【炎上】に変化する 煙カウンターを6つ受け取る。ターン終了時にカウンターを除去
	炎上	公開	ターン開始時にAダメージを1枚引き、ダメージの数値と「爆発」のみ適用する。さらに「煙」と同効果を受ける 炎カウンターを6つ受け取る。ターン開始時にカウンターを除去

■選択ルール

照準／追尾の妨害	
・同じ対象を2ラウンド以上連続して攻撃した場合(ターンをまたいだ場合でも可)、2回目以降に与えるダメージにAトークンが1枚追加される	
追尾	
・条件を満たした場合、「追尾」の効果を得ることができる	
・「追尾」はターン開始時に条件を満たしている場合のみ宣言できる	
●条件	
1) 2機の飛行機の中心点に定規が届き、その定規が自機カードの前方の辺と対象カードの後方の辺を横切っている	
2) その定規が他の飛行機カードを横切っていない	
●効果	
・計画終了後、追尾される側は追尾する側に1番目の移動カードを見せなければならない(スピードマーカーは見せない)	
・その後、追尾する側は一番目の移動カードを自由に組み替えることができる	
照準／追尾の妨害	
・「照準」「追尾」中に1点以上のダメージを受けた場合、その効果を失う	
リアルに撃とうぜ!	
・攻撃の際、定規が(敵のカードではなく)敵のイラストに触れなければならない	
・攻撃を遮るかどうかの判定も全てイラストのみで判断する	
誤った機動を行った場合	
・即座にAダメージを1つ受ける	

A	種別	ノーマルダメージ								E1	舵1	舵2	負傷2	炎2	煙3	負傷3	E4	爆発	72			
	ダメージ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	1	1	2	2	2	3	3	4		爆発		
	枚数	19	16	16	7	2					1	2	2	1	1	2	1	1		1		
B	種別	ノーマルダメージ								舵1	煙2	負傷2	E3	炎3	舵4	負傷6	E7	爆発	60			
	ダメージ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	2	3	3	4	6	7		爆発		
	枚数	10	5	9	7	6	6	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1		1		
C	種別	ノーマルダメージ								舵3	煙3	E3	舵5	負傷5	煙5	負傷6	E6	炎6	煙6	爆発	60	
	ダメージ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	3	3	3	5	5	5	6	6	6	6		爆発
	枚数	24	0	0	8	0	6	4	0	5	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1		1