








■機動カード

◇	急激な機動	2回続けて行うことができない
↓	インメルマターン	この前後は【直進】でなければならない
↑	直進	直後に【インメルマターン】を行える

■ダメージ

	爆発	公開	墜落する
	ジャム	公開	攻撃側のプレイヤーが3フェイズ攻撃できなくなる。複座機の場合、前後の機銃で別々にジャムを管理すること ジャムカウンターを3つ受け取る。攻撃フェイズにカウンターを除去。ジャム中にさらにジャムを引いても累積しない
	方向舵故障	非公開	次のターンの計画フェイズに、示された方向の機動カードを配置することができない
	観測員負傷	非公開	ゲーム終了まで、後部座席の機銃が使用できなくなる。単座機には無効 観測員が必要なシナリオの場合、シナリオ失敗となる
	エンジントラブル	非公開	ゲーム終了時まで、1ターンに最低1回は【失速】の機動を行わなければならない このダメージを2回受けると墜落する
	煙	公開	3ターンの間、「追尾」を行うことができない 煙カウンターを3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3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	
<ul style="list-style-type: none"> ・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が+1される ・2回目以降のダメージは+1スロットにに入れて管理する ・ただし、0点カードにはこの追加ダメージは適用されない 	
追尾	
<ul style="list-style-type: none"> ・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 <p>●条件</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>●効果</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ラウンド開始時に、対象のPLはそのラウンドで使用する機動カードを追尾するPLに見せなければならない ・その後、追尾するPLはまだオープンしていない機動カードを自由に組み替えることができる ・ラウンド開始時に「追尾」条件を満たし続ける限り、毎ラウンドこの効果を適用できる 	
照準／追尾の妨害	
<ul style="list-style-type: none"> ・「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 	
後方機銃の死角	
<ul style="list-style-type: none"> ・定規で複座機の中心点と後方の攻撃対象の中心点を繋いだ際に、定規の半分から手前が攻撃対象のカードのどこかに触れる場合は攻撃できない 	
リアルに撃とうぜ！	
<ul style="list-style-type: none"> ・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	
<ul style="list-style-type: none"> ・その飛行機は即座に墜落する。得点計算では撃ち落されたものとして扱う 	

■高度ルール

降下
<ul style="list-style-type: none"> ・高度カウンターを1個除去し、上昇カウンターを全て除去する ・高度を0にする場合のみ、上昇カウンターを1つだけ乗せておくこと(低空飛行であることを表す)
上昇
<ul style="list-style-type: none"> ・上昇カウンターを1個受け取る。 ・上昇カウンターの数が機体の上昇率と同じになった場合、高度カウンターを1増やし、上昇カウンターを全て除去する
インメルマンターン/スプリットS
<ul style="list-style-type: none"> ・【インメルマンターン】を行った場合、上昇カウンターを1受け取る ・【失速】→【インメルマンターン】の機動を行った場合、それは【スプリットS】の機動を行ったものとする ・【スプリットS】を行った場合、上昇カウンターを1個除去する。 ・【スプリットS】によって上昇カウンターが0個になった場合、高度レベルを1下げ、[上昇率-1]個の上昇カウンターを受け取る
射線の妨害
<ul style="list-style-type: none"> ・同じ高度にいる敵を攻撃する場合、射線を遮るのは同じ高度にいる飛行機だけとなる(上昇カウンターの数は無関係)
攻撃
<ul style="list-style-type: none"> 敵との高度差が1ある場合、定規の半分以下にいる敵にはダメージカード1枚、それ以上の距離にいる敵には攻撃できない 敵との高度差が2以上ある場合、攻撃ができない
オーバーダイブ
<ul style="list-style-type: none"> ・例外的に【失速】→【降下】→【直進】の手順で機動カードを出すことができる ・【オーバーダイブ】を実行した場合、最後の【直進】でさらに高度が1レベル下がる ・高度0か1にいる飛行機が誤って【オーバーダイブ】を実行した場合、墜落する ・インメルマンターンの機動カードを持っていない機体は【オーバーダイブ】を行えない
衝突
<ul style="list-style-type: none"> ・飛行機カードが重なった場合、「両者が同じ高度」かつ「両方とも上昇カウンターを持っているか、もしくは両方ともカウンターを1つも持っていない」場合のみ衝突が発生する ・衝突した飛行機はお互いにCタイプのダメージカードを1枚受け取り、ダメージ値と「爆発」のみ適用する

■高度/上昇率表

機体名		国籍	限界高度	上昇率
HALBERSTADT D. III	ハルバーシュタット D.3	帝政ドイツ	10	5
LFG ROLAND C. II	LFG ローラント C. II	帝政ドイツ		
NIEUPORT 11	ニューポール11	フランス		
RAF R.E. 8	ロイヤルエアクラフト ファクトリー R.E.8	イギリス	11	5
PFALZ D. III	ファルツD.3	帝政ドイツ		
POMILIO PC	ポミリオ PC	イタリア王国	11	4
ALBATROS D. III	アルバトロスD3	帝政ドイツ		
DE HAVILLAND DH4	デ ハビランド・DH4	イギリス		
PFALZ D. IIIa	ファルツD.3a	帝政ドイツ		
UFAG C. I	ウーファグC.1	帝政ドイツ	12	4
BREGUET BR.14 A2	ブレゲー ブル14 A2	フランス		
BREGUET BR.14 B2	ブレゲー ブル14 B2	フランス	12	3
NIEUPORT 17	ニューポール17	フランス		
NIEUPORT 21	ニューポール21	フランス		
NIEUPORT 23	ニューポール23	フランス		
SIEMENS-SCHUCKERT D. I	ジーメンス・シュケルト D1	帝政ドイツ	13	3
ALBATROS D. Va	アルバトロスD5a	帝政ドイツ		
SOPWITH TRIPLANE	ソッピーズ トライプレーン	イギリス		
FOKKER DR. I	フォッカーDR1	帝政ドイツ	13	2
SOPWITH CAMEL	ソッピーズ キャメル	イギリス		
HANRIOT HD1	アンリオ HD1	フランス	14	3
SPAD X III	スパッド13	フランス		
SOPWITH SNIPE	ソッピーズ スナイプ	イギリス	14	2
FOKKER DR. VII	フォッカーDR7	帝政ドイツ		