

Western Front ACE

The Great War in the Air, 1916-1918

Rules of Play



GUYNEMER



RICHTHOFEN



McCUDDEN

Game Design:
Gregory Smith & Ian Cooper

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

これは、ゲームの「Living Rules」ドキュメントです。オリジナル・ルールの公式 Errata と解明（2023.8.5）を含みます。読み易さのため、重要な更新と解明は緑文字で表示されます。



1.0 はじめに	3	[8.1] 技能	21
2.0 ゲームのプレイ方法	3	[8.2] 褒彰	22
3.0 ゲームの備品	4	[8.3] 「エース」状態	25
[3.1] 航空機ディスプレイ・マット	4	[8.4] 昇進	25
[3.2] 複座機&戦闘機ディスプレイ・マット	5	[8.5] 無作為イベント	26
[3.3] 操縦士状態チャート	5	[8.6] プレイの例	27
[3.4] 競技用コマ	5	9.0 栄誉レベル	29
[3.5] チャートと表	7	[9.1] 一般的概念	29
[3.6] 出撃ログ・シート	7	[9.2] 栄誉ポイント	29
[3.7] ゲーム・スケール	7	[9.3] 栄誉レベル	30
[3.8] 備品目録	7	[9.4] 16年9月後のキャリアの栄誉ボーナス	30
4.0 ゲームのセットアップ	7	10.0 新たな航空機の再割当て	30
[4.1] 基地の割当て	7	[10.1] 更新	30
[4.2] 開始時期	8	[10.2] 負傷のための更新	30
[4.3] 出撃ログ・シートの準備	8	[10.3] 事故又は損失による更新	30
[4.4] 航空機ディスプレイ・マットのセットアップ	8	[10.4] 新たな搭乗員	30
[4.5] 弾薬	9	[10.5] 栄誉の破棄	30
[4.6] 基地設定	10	11.0 選択ルール	30
5.0 ゲームの勝利方法	11	[11.1] 複数プレイヤー	30
[5.1] ゲームの終了	11	[11.2] 連携的プレイ	30
[5.2] 勝利の判定	11	[11.3] 競技的プレイ	30
6.0 プレイのシークエンス	11	[11.4] エース・カード	30
[6.1] ゲーム・プレイのアウトライン	11	[11.5] 操縦士の疲労	31
[6.2] プレイのシークエンス・カード	12	[11.6] 可変する操縦士の資質	31
7.0 戦闘	12	[11.7] 飛行中隊、撃墜、飛行場、無作為発生	31
[7.1] 手順の概要	12	[11.8] ルイス銃の再装填	33
[7.2] 「単独狩猟」戦闘	16	[11.9] 武勇	33
[7.3] 標準と上級の機動	17	[11.10] 敵戦線上空での撃墜クレジット	33
[7.4] 任務要件	18	[11.11] キャンペーン・シナリオ	33
[7.5] 戦闘離脱	19	12.0 Game Credits	34
[7.6] 航空機の損傷と着陸	19	13.0 デザイナーズ・ノート	34
[7.7] 天候の影響	21	14.0 選択参考文献	35
8.0 搭乗員の技能、褒彰、昇進	21	15.0 歴史的注釈—エース・カード	35



Errata :

チャート [B10] : 右手コラムの損傷ボックスは、x3 x3 x3 x2 x2 でなければならないときに x5 x5 x4 x3 x2 と列記される。

エース・カード : 何枚かのエース・カードは、技能として「Aim」が列記される。これは「射撃」[「Gunnery」]である。

航空機マット : ドイツ軍 Dr.I は、二番目の操縦系 [Controls] 損傷ボックスから「敏捷性なし」[「No Agility」]の文章が欠けている。加えて、機尾は4命中を受ける。3ボックス内の無関係な「DE」は無視する。

航空機マット : ソップス三葉機の火器ボックスは、実際には単装を持つときに「連装ビッカース」[「Twin Vickers」]と述べている。この文章を無視し、マット上の「3」のFP (火力値) が正しい。ブリストル F2.a と F2.b も同様。

航空機マット : SE5a は、SE5 と同様に2つのルイス銃再装填ドラムを持つ。

戦闘カード : カード#43 は、6FP の列機攻撃と列記されている。これは5FP でなければならない。

プレイのソークエンス・カード : カード0 は「F1—飛行学校」と述べている。これは「F3—飛行学校」でなければならない。



1.0 はじめに [INTRODUCTION]

第一次世界大戦は、ヨーロッパで二年間以上にわたって激化しており、塹壕戦で膠着状態に陥った。機関銃、大量の砲兵、有刺鉄線といった科学技術は、ボルト・アクション式ライフルを持った兵士の能力を凌駕し、大量の人命が失われたが、地上での進展はごく僅かだった。

しかし、大空では新しい技術が生まれていた。偵察機が戦線上空を徘徊し、爆撃機は平然と爆弾を投下した。他の航空機を撃墜するための航空機の武装も発達し、制空権をめぐる技術競争が始まった。

Western Front Ace は、ソリテアの戦術レベル・ゲームで、あなたに第一次世界大戦中後半の偵察（戦闘）機の指揮をとらせませう。あなたの任務は、できるだけ多くの敵の偵察機、爆撃機、搜索機を撃破し、あなたの搭乗員の資質を向上させ、あなたの個人階級と褒章を増加させることです。――そして、戦争が進展するにつれて生存の可能性が低くなっていく中で帰還しなければならないことを忘れないでください。

プレイヤー諸氏は、1916 年 9 月から休戦となってゲームが終了する 1918 年 10 月終わりまでの全体期間を生き残ることが、極めて挑戦的であることが分かります。ゲームの開始時、あなたは選択した国籍の使用可能な航空機の一つで開始することになりますが、あなたの名声と栄誉が高まるにつれて、より進化した戦闘機を選択することが可能となります。

ルールは番号化された大項目のセットで提供され、各項目は多数の主要又は副次事項に分割されます。ルールの他のルールとの照合には（カッコ）を使用し、例えば、「あなたのディスプレイ・マットの武装区画内に適切な弾薬マーカーを置きます（4.5 と 4.6）」は、4.5 と 4.6 項がこのルールと関係があることを意味します。このゲームのルールは、初読で理解を容易にするためと、後の参照を容易にするための両方で編集されています。

あなたが、ヒストリカル・ゲームが初めてか、又は不慣れであってもパニックにならないでください！ 全てのゲーム中でも、プレイヤー補助の多くは選択又はたまに使用されるだけです。いったんコツを掴めば、ゲームそれ自体は素早くプレイされます。最初に、いずれかの航空機ディスプレイ・マット、戦闘マット、競技用のコマを見て、通して素早くルールを読んでください。記憶しようと試みないでください。プレイのためのセットアップ指示に従い、次いでプレイの一般的過程を述べた 2.0 項を読んでください。4.0 項は、あなたが開始することを手助けするための枠組みを提供します。疑問が生じたら、単純にルールに戻って参照します。プレイの数分後には、ゲーム・メカニクスに馴染んでいることに気づくでしょう。

以下から選ぶ複数の選択肢で、オンラインのゲーム・サポートが使用可能です。：

Web 上で私たちが訪問してください。：
<https://www.compassgames.com>

Email で接触してください：
sales@compassgames.com

Compass Games online : <https://linktree.cc//compassgames> に到達するため、URL 又は QR コードも使用できます。



総合消費者サービスとゲーム部品のサポートが、Compass Games によって提供されます。

アフター・アクション・レポートを読むため、並びにあなたのプレイ体験を他の方と分かち合うため、Consim World の公式ゲーム・ディスカッション・トピックを訪問することも推奨します。Consimworld.com の *Western Front* 個別ゲーム・ディスカッション・エリアを訪問し、*Western Front Ace* game topic を探してください。

注釈：ルールを通して、あなたはこのような多数のイタリック体の項目を目にすることになります。これらの項目は、あなたを容易に助けるため、例、解明、プレイのヒント、デザイン・ノートその他の選別された機知で満たされています。青文字はゲームの注釈を示し、茶文字は歴史的注釈です。

2.0 ゲームのプレイ方法 [HOW TO PLAY THE GAME]

ゲームの目的 [OBJECT OF THE GAME]

ゲームの目的は、偵察 [scout] 機 (WWI の用語で戦闘機) の操縦士として出撃を繰り返し、可能な限り多数の敵機を撃墜することです。各出撃の成功は、撃墜した航空機数又は完了した特殊任務の合計数によって反映され、昇進と出世の結果となり――あなたの国籍を基準に渴望された叙勲で頂点に達します。各出撃は、時間の経過と共により厳しくなり、より進化した新たな敵航空機と遭遇するため、あなたは絶え間なく危機に直面することになります。あなたが達成する究極の成功は、あなたのキャリア過程中的警戒実施中に行う決断にかかっています。

総合的な勝利レベルは、達成された合計勝利を基準に、ゲームの終了時に判定されます（もしもあなたが戦死したら、死後にも判定され得ます）。



プレイ促進のために使用される主要なゲーム内容物は、あなたの哨戒と現行航続（燃料）レベル、複座航空機との遭遇を解決するための複座目標マットを持つ様々な航空機ディスプレイ・マット、並びに各哨戒の活動と成功を管理するための出撃ログ・シート（「出撃」と「接触哨戒」の用語は、ゲーム内では互換性があります）です。様々なプレイヤー補助カードは、ゲーム機能を解決するために使用されます。いくつかは、追加の歴史的情報を提供するための選択です。

概観 [GENERAL OVERVIEW]

概して、プレイは多数の出撃割当ての実施を含み、無事に基地へ帰還するまで遭遇戦を解決します。各哨戒が完了したら、出撃ログ・シートを調べることでより達成した成功を評価し、あなた自身の昇進／褒彰の結果になり得ます。出撃の合間に、あなたはより進化した型の偵察機（戦闘機）で飛行する資格を持つようになったかどうか調べるためにチェックします。あなたは、次の出撃を実施できる前に、負傷から回復するための時間を要するかも知れません。

接触哨戒の実施 [CONDUCTING CONTACT PATROLS]

航空機ディスプレイ・マットは、あなたが出撃で飛行する航空機の全般的状態を表示します。接触哨戒を実施しているとき、あなたの航空機は任務記録欄上の航続時間ボックス又は上空待機を通過して進み、無作為イベントの可能性を含む、各時間の遭遇戦の可能性についてチェックします。

典型的な遭遇戦は航空機との遭遇戦を含みますが、敵の観測気球と遭遇するかもしれません。各遭遇戦について、あなたは戦闘で交戦するか回避を試みるかを決めます。あなたは、出撃ログ・シート上に戦闘中に遭遇した全ての航空機も記録し、あなたがそれらを損傷させたか又は撃破したかどうかメモします。

あなたが戦闘を実施するに連れて、ドッグファイト中に損傷を授受することになります。ドッグファイトの終了時、あなたは哨戒を継続するか又は基地へ戻るかどうかを決めなければなりません。

複数の敵航空機に対する遭遇戦闘は、あなたが単独飛行を選択していたら一エース操縦士に与えられる選択肢です。一致命的になる可能性があります。加えて、あなたの飛行機が脆弱な状態であると見なされたとき、いかなる種類の損傷も重大で、出撃から帰還するときを決めるあなたの決断に影響します。さらに大きな懸念は落下傘がないことで（戦争末期のドイツ軍を除く）、撃墜されることはほぼ確実な死を意味します。

基地への帰還 [RETURN TO BASE]

いったん航空機が基地へ帰還することで出撃を完了したら（任務記録欄上の基地ボックス内で可能性がある最終遭遇の後）、あなたは褒彰又は勲章を受ける可能性があり、より進化した型の航空機が使

用可能かどうか調べるためにチェックします。負傷のための回復期を受けると、あなたの次の飛行を遅延させ得ます。このシリーズの他のゲームと異なり、接触哨戒システムのため修理の休止期間はなく、あなたは常に次の飛行のために修理済の航空機を持つものと見なされます。

ゲームの終了 [END GAME]

1918 年 10 月まで、いったん全ての哨戒割当てが実行されたら、ゲームは終了します。あなたが戦死又は捕えられたら、やはりゲームは直ちに終了します。あなたが最終出撃まで生き残るか否かにかかわらず（1918 年 10 月終了時）、達成した勝利のレベルを判定するため、空戦勝利の合計数を足します。一般的に、キャリア全体を記録するため、あなたは撃墜した全航空機、最終階級、達成した褒彰に注意することになります。もちろん、あなたが戦死していたら、褒彰や結果は死後に認識されます。

歴史的注釈：第一次世界大戦の戦闘機の用語は「偵察機 [“scout”]」でした。ただし、大部分のプレイヤーが混乱しないよう、ルールを通して便宜的に近代用語の「戦闘機」をしばしば使用することになります。

3.0 ゲームの備品 [GAME EQUIPMENT]

[3.1] 航空機ディスプレイ・マット [AIRCRAFT DISPLAY MATS]

7 つの国籍を代表する使用可能な各航空機タイプに相当する 30 枚の両面航空機ディスプレイ・マット（60 の航空機）が用意されています。このマットは、あなたの航空機の状態や系統、使用可能な武装と消費可能な弾薬を管理する手助けをします。あなたがプレイのために選んだ航空機タイプに一致する、適切な航空機ディスプレイ・マットを選択します。このマットは、ゲーム・プレイを実施しているときと、接触哨戒を実行しているときの中心的存在です。このマットの使用は、適切なルール項目内で説明されます。

以下で、プレイに使用可能な航空機を国籍毎に列記します。：

連合国列強 [ALLIED POWERS]

大英帝国軍 [British Empire]：

- | | |
|---------------|---------------|
| • F.E.8 | • ブリストル F2A |
| • エアコー DH.2 | • ブリストル F2B |
| • ソッピース 1 1/2 | • エアコー DH.5 |
| • ストラッター | • S.E. 5 |
| • ソッピース 三葉機 | • S.E. 5A |
| • (RNAS のみ) | • B.E.12 |
| • ソッピース パップ | • ニューポール 17 |
| • ソッピース キャメル | • ニューポール 23 |
| • ソッピース ドルフィン | • ニューポール 27 |
| • ソッピース スナイプ | • スパッド S.XIII |



フランス軍 [French] :

- ・ニューポール 17
- ・ニューポール 21
- ・ニューポール 23
- ・ニューポール 24bis
- ・ニューポール 27
- ・スパッド S.VII
- ・スパッド S.XII
- ・スパッド S.XIII

ベルギー軍 [Belgian] :

- ・ニューポール 11
- ・ニューポール 23
- ・スパッド S.VII
- ・スパッド S.XIII
- ・アンリオ HD.1
- ・ソッピーズ 1 1/2
- ・ストラッター
- ・ソッピーズ キャメル

US :

- ・ニューポール 17
- ・ニューポール 24bis
- ・ニューポール 28
- ・スパッド S.VII
- ・スパッド S.XIII
- ・ソッピーズ キャメル

イタリア軍 [Italian] :

- ・ニューポール 11
- ・スパッド S.VII
- ・スパッド S.XIII
- ・アンリオ HD.1

中欧国列強 [CENTRAL POWERS]

ドイツ軍 [German] :

- ・ハルバーシュタット D.11
- ・アルバトロス D.1
- ・アルバトロス D.II
- ・アルバトロス D.III
- ・アルバトロス D.Va
- ・ブファルツ D.III
- ・ブファルツ D.IIIa
- ・ブファルツ D.XII
- ・フォッカー D.III
- ・フォッカー Dr.I
- ・三葉機
- ・フォッカー D.VII
- ・フォッカー D.VIII

オーストリア・ハンガリー軍 [Austro-Hungarian] :

- ・ハンザ・ブランデンブルク D.I
- ・アヴィアティック D.I
- ・フェニックス D.I
- ・アルバトロス D.II
- ・アルバトロス D.III

複数の国籍によって飛行した同タイプの航空機は、適切な国籍シンボルを有す個別のプレイ・マットを持ちます。例えば、スパッド S.XIII については、複数のマットがあります。

[3.2] 複座&戦闘機ディスプレイ・マット

[2-SEATER & FIGHTER DISPLAY MATS]

複座機目標マット [B10] と敵航空機ディスプレイ・マットは、それぞれ複座航空機（捜索機 [recon] と爆撃機 [bombers]）と敵偵察機 [scouts] に対する戦闘を解決するために使用されます。これらは、プレイ中にあなたの航空機ディスプレイの側にセットされます。これらマットの使用は、適切なルール項目内で説明されます。あなたは（一般的に）同時に一国籍のみの敵と交戦することになり、戦闘を実施しているときに複座機戦闘マット又は敵航空機ディスプレイのどちらかを使用するため、プレイし易いよう国籍別に航空機ディスプレイ・マットを区分けすべきです。

[3.3] 操縦士状態チャート [PILOT STATUS CHART]

8 枚の操縦士状態チャート [A2] があります。一つの国籍について各一枚とイギリス RNAS の一枚です。適切な一枚をプレイ・エリアに届く範囲内で脇に置きます。その他は、異なる国籍で異なるゲームをプレイするまで必要ありません。これは、技能、褒彰、使用可能な航空機の更新を判定するために使用される操縦士の現行荣誉レベルを管理するために使用されます。

[3.4] 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

Western Front Ace には、310 個の競技用コマがある 2 枚の型抜きシートを含みます。これらの競技用コマは、マーカーとして述べられ、あなたの飛行機と搭乗員の状態を管理するために航空機ディスプレイ・マット上又はその他のディスプレイ上に置かれます。マーカーは個別の航空機、搭乗員メンバー、弾薬、無作為イベント、搭乗員と系統の状態のために用意されています。

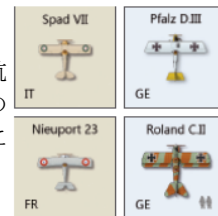
注釈: 何枚かの余分なマーカー（例えば、損傷マーカー）は、紛失又は破損した際の子備パーツとして印刷されました。

[3.4.1] マーカーの読み方 [HOW TO READ THE MARKERS]

Western Front Ace のカウンター内容物は、あなたの航空機の状態を管理するためと遭遇戦を解決するためのマーカーを提供します。これらのマーカーは、プレイを促進させるため、サイの目修正のような情報を含み得ます。各マーカー・タイプの説明は、下記で解説されます。

航空機 [Aircraft] :

あなたが選択したタイプに一致する様々な航空機マーカーは、あなたが割当てられた出撃の進捗を管理するため、航空機ディスプレイ上に置かれます。



士官階級 [Officer Rank] :

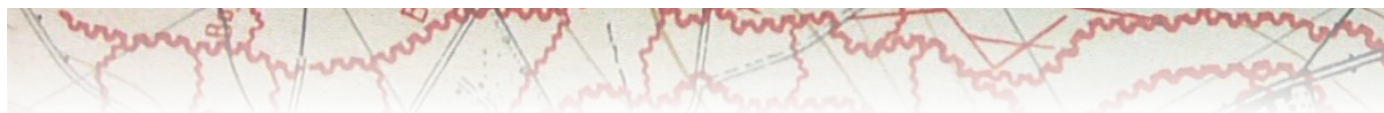
あなたの操縦士としての昇進レベルを管理するため、各国籍（又はイギリス軍については組織）のために 4 枚の番号付き士官階級マーカー（最低の 1 から最高の 4 まで）が用意されています。



叙勲&褒彰 [Medal & Awards] :

あなたのキャリアの成功を基準に、様々な褒彰が授けられます。ドイツ軍であれば、あなたの出生地に縛られます。主として歴史的な興味ですが、ゲームへの大きな影響は、それらの大部分があなたの荣誉レベルを上昇させ、より進化した航空機が使用可能になることを認める重要なゲーム・メカニックです。

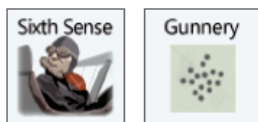




搭乗員と列機の技能

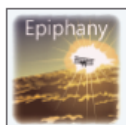
[Crew and Wingman Skills] :

あなたが経験を重ねるに連れて、技能を購入することで、別のゲーム・メカニクスがあなたの操縦士、列機、搭乗員（もしも観測員を持つ稀な偵察機の1つを持つ）に重要です。これらの技能は、あなたの戦闘能力と生存に直接的な影響を持ちます。あなたの操縦士は、飛行学校を卒業したことで認められる1経験ポイントを持ってゲームを開始します。



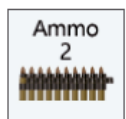
無作為イベント [Random Events] :

大部分の無作為イベントが直ちに解決される一方、いくつかはプレイ中の後の方で使用でき、これらのマーカーは使用されるまで航空機ディスプレイ・マット上に置かれます。



武装 [Armaments] :

弾薬マーカーは、一般的にあなたの火器に装填された機関銃弾をあらわし、両面で「1」又は「2」弾薬ポイントのどちらかを表示します。加えて、余分なドラム・マーカーは、ルイス銃を装備していたら追加の弾薬をあらわしています。これらはやはり両面で、1又は2の予備ドラムをあらわしています。ルイス銃に再装填するために各予備ドラムを使用するとき、その銃に3弾薬ポイントを与えます。同時に1つのみのドラムを再装填できます。



損傷 [Damage] :

損傷マーカーは、翼支柱、機尾への損傷と発動機その他の系統への損傷可能性を管理するために用意されています。これらのマーカーは、損傷が発生した場合にのみ、航空機ディスプレイ・マット又は目標チャート上に置かれます。これらは、破壊された系統（特に発動機と火器）について「機能不全 [INOP]」面を持ちます。給弾不良マーカーは技術的な損傷ではなく、この状態が発生したことを示します。



搭乗員の状態 [Crew Status] :

搭乗員状態マーカーは、負傷の度合又は戦死 [KIA] の結果を管理するために用意されています。



任務マーカー [Mission Markers] :

マーカーは、あなたが実行するために割り当てられている現行任務を表示するため、航空機ディスプレイ・マット上に用意されます。



マップ・マーカー [Map Markers] :

現在あなたが割り当てられた基地、現在の大規模地上攻勢 (MGO)、着陸天候をあらわすため、マップ上（使用すれば）にマーカーが用意されます。



[3.4.3] ゲーム・カード [GAME CARDS]

3.4.3.1 戦闘カード・デッキ [THE COMBAT CARD DECK]

ゲームには、60枚の戦闘カードがあります。カードは複数の用途を持ち、カードの異なる区画は、攻撃射撃、防御射撃、列機支援、

戦闘カード [COMBAT CARD]



火力による損傷

防御アクション

後方銃手
防御射撃

カード番号

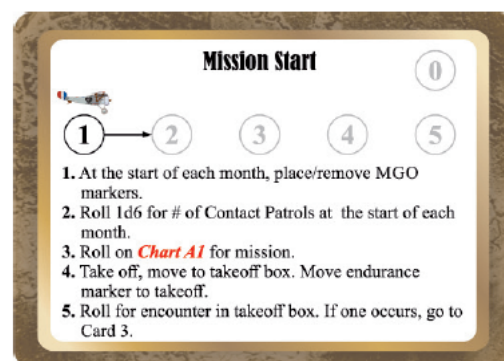
歴史的エース・カード [HISTORICAL ACE CARD]

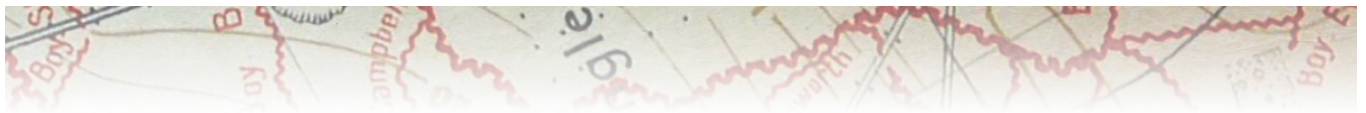


氏名&歴史的情報

ゲーム能力

プレイのシークエンス・カード [SEQUENCE OF PLAY CARD]





後方銃手の戦闘等に依存して使用されます。このデッキは、必要に応じて、各月の開始時にシャッフルします。

3.4.3.2 歴史的エース [THE HISTORICAL ACES]

24 枚の歴史的エース・カードは、ゲーム期間中の歴史的な操縦士の経歴再現を望むプレイヤー諸氏が使用します。その使用は主として選択ですが、彼らの一人と闘わなければならない無作為イベントがあります。

3.4.3.3 プレイのシークエンス・カード

[SEQUENCE OF PLAY CARDS]

プレイのシークエンス・カードは、最初のいくつかの任務で（又は望む限り長く）その任務を実施するためにプレイヤー諸氏を支援するために含まれています。その使用は選択です。

3.5] チャートと表 [CHARTS AND TABLES]

ゲーム・プレイの促進とゲーム機能を解決するため、数枚の両面と 1 枚の片面のプレイヤー補助カードが用意されています。これらのチャートとディスプレイの使用は、適切なルール項目内で説明されます。特定のチャートと表は、その [鍵カッコ] 内の ID で参照されます。

サイ振りが要求されるとき、各表は必要なサイ振りの組み合わせを指定し、いくつかの場合は各サイが異なる位の値をあらわします。そのような場合、色付のサイを使用して位の値を識別します。例えば、チャート [B6] 上の「1d6 + 1d6」のサイ振りについては、最初の d6 は 10 の位の値を、二番目の d6 は 1 の位の値をあらわします。これは、3+4 が「34」で「7」ではないことを意味します。

3.6] 出撃ログ・シート [THE SORTIE LOG SHEET]

出撃ログ・シートは、あなたの国籍と名前、個別の出撃割当て、損傷又は撃墜した航空機の情報を記録するために各区画が使用されます。必要に応じて、自由に複写できます。

3.7] ゲーム・スケール [GAME SCALE]

航空機ディスプレイ・マット上の各航続時間ボックスは、ほぼ 30 分間の飛行をあらわします。各出撃は 1 日の中で実施されますが、「接触警戒」の概念はある月に記録された出撃の数が変化することを意味します。個別の航空機、特定搭乗員メンバー、弾薬をあらわすマーカーを選択します。



3.8] 備品目録 [PARTS INVENTORY]

Western Front Ace の完全なゲームは、以下の内容物を含みます。:

- 2 枚のカウンター・シート (9/16 インチ・カウンター)
- 1 冊のルールブック (デザイナーズ・ノートを有す)
- 12 枚の両面プレイヤー補助カード

- 1 デッキの戦闘カード 60 枚
- 1 冊の両面ソリテア・ログ・シート・パッド
- 30 枚の両面航空機ディスプレイ・マット
- 2 枚の警戒マップ (西部戦線とイタリア戦線)
- 24 枚のエース操縦士カード
- 1 枚の複座マット (裏面はその他のサイ振り)
- 6 枚のプレイのシークエンス・カード
- 2 つの六面体、1 つの二十面体、1 つの十面体サイコロ
- 1 つのゲーム箱と蓋

これらのパーツのいずれかが欠損していたら、ライセンス出版社に連絡してください。:

Compass Games LLC/PO Box 271/Cromwell, CT 06416 USA

電話: (860) 301-0477 | E-Mail: support@compassgames.com

4.0 ゲームのセットアップ [GAME SETUP]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ゲームのセットアップは、あなたの航空機タイプの選択、ログ・シートの準備、一致する航空機ディスプレイ・マットを前に置き、最初の出撃を実施する前に初期マーカーを置くことから構成されます。敵の複座機に対する遭遇戦を解決するときに参照するため、近くに複座機目標マット [B10] もセットしなければなりません。敵の戦闘機又は護衛機とも遭遇するかも知れないので、戦闘機目標チャート [B11] も近くに置きます。戦闘カード・デッキをシャッフルし、作戦マップ上に置きます。敵戦闘機とも交戦するかも知れないので、あなたが対峙している国籍に一致する敵の航空機ディスプレイ・マットの束も近くに置くべきです。最後に、マップを使用することを選択したら、西部戦線又はイタリア戦線のどちらかのマップを近くに置きます。出撃は、単にあなたの航空機ディスプレイ上で管理できるので、マップの使用は選択です。

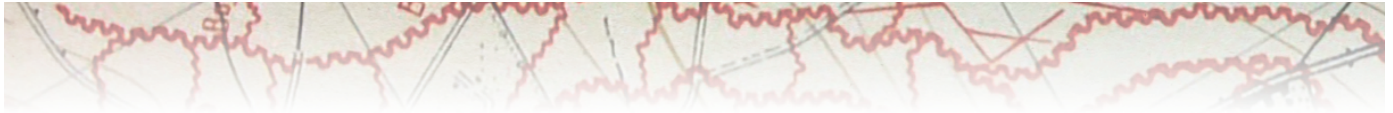
4.1] 基地の割当て [BASE ASSIGNMENT]

プレイヤーは、開始時の基地と国籍を受け取るため、8 頁の表で 1d20 を振ることで開始し、次いで現在使用可能な航空機タイプと / 国籍の 1 つを選択します。二者択一で、もしもあなたが望むのであれば、国籍、開始時の位置や時期を選択できます。ゲーム・プレイは、より大きな組織の指揮をシミュレートするのではなく、単一航空機の操縦士 (並びにゲームの後の方で列機の指揮) から構成されます。

ドイツ軍操縦士は、一定の褒彰概念に影響を持つ、生誕地も選択しなければなりません。それらは、以下のとおりです。:

- | | |
|-----------|--------------|
| • プロイセン | • ヴュルテンベルク王国 |
| • ザクセン | • リッペ侯国 |
| • バーデン大公国 | • ハンザ同盟都市 |
| • バイエルン | |

ハンザ同盟都市には、以下の 3 都市のいずれかを含みます。: ハンブルク、リューベック、ブレーメン。



4.1 基地割当て表

D20	基地	国籍	時期
1	サント・メール [St. Omer]	イギリス	開始時
		イギリス RNAS	開始時
	デ・モーレン [De Moeren]	ベルギー	開始時
2	ル・アモー [Le Hameau]	イギリス	開始時
3	ベルタングル [Bertangles]	イギリス	開始時
4	メニル・サン・ジョルジュ [Mensil-Saint-Georges]	フランス	開始時
5	コンピエーニュ [Compiègne]	フランス	開始時
6	コワンシー [Coincy]	フランス	開始時
7	ヴィルヌーブ・レ・ヴェルデュ [Villeneuve-les-Vertus]	フランス	開始時
		アメリカ	1918年2月
8	ルミクール [Remicourt]	フランス	開始時
		アメリカ	1918年2月
9	ヴォクラール [Vaucouleurs]	フランス	開始時
		アメリカ	1918年2月
10	マルケベーク [Marckebeeke]	ドイツ	開始時
11	ドゥエー [Douai]	ドイツ	開始時
12	ギーズ [Guise]	ドイツ	開始時
13	マルス・スー・ブルク [Mars-sous-Bourcq]	ドイツ	開始時
14	シソンス [Sissonne]	ドイツ	開始時
15	マルヴィル [Marville]	ドイツ	開始時
16	メス・フレスカティ [Metz-Frescaty]	ドイツ	開始時
17	トレント [Trento]	オーストリア・ハンガリー	開始時
18	トリエステ [Trieste]	オーストリア・ハンガリー	開始時
19	ヴィチエンツァ [Vicenza]	イタリア	開始時
		イギリス	1917年11月
20	ウーディネ [Udine]	イタリア	開始時

イギリス軍 RNAS（イギリス王立海軍航空隊 [Royal Naval Air Service]）の操縦士は、サント・メール [St. Omer] から作戦を行い、ソップース三葉機で飛行することを認められた唯一の操縦士です。やや異なる階級とソップース三葉機を飛行させる能力を持つ以外に、他の全てのゲームに関して彼らは「通常」のイギリス軍操縦士です。

注釈: あなたは、ゲームの後半でより進化した航空機で開始できますが（例えば、アメリカ軍がソップース・キャメルを使用したごとく）、アメリカ軍は 1918 年の 2 月になるまで使用不能なので、あなたはより撃墜数を重ねられる戦争初期の数カ月間を持たないことを意味します。

チャート[A3] (解明): あなたはベルギー軍又はアメリカ軍としてプレイできますが、ドイツ軍プレイヤーとしてのあなたは彼らと遭遇せず、イギリス軍又はフランス軍のみです。

[4.2] 開始時期 [START DATE]

[4.2.1] あなたの最初の出撃は、開始を遅らせない限り 1916 年 9 月になります

[4.2.2] 飛行するために新型航空機が使用可能になるとき、あなたはそれを選択できますが、それでの飛行が認められる十分な栄養レベルをあなたが持つ場合のみです。プレイヤーの栄養レベルは、褒彰と昇進で増加します。

[4.2.3] 通常セットアップの変更として、あなたは列記された開始時期を有す選択ルール (11.11) からの短期シナリオをプレイできます。

[4.3] 出撃ログ・シートの準備

[PREPARE SORTIE LOG SHEET]

[4.3.1] 出撃ログ・シートの最上部に以下の情報を記録することにより、あなたの飛行キャリア物語を準備します。:

国籍 [Nationality]: これは、あなたが飛行するために選択している国家です。

名前 [Name]: これは、あなたの操縦士のために選択した氏名、又は選択歴史的エースを使用しているのであれば、実際の操縦士の名前です。

注釈: 操縦士の名前は、あなたのゲーム・セッション又はアフター・アクション・レポートを充実させるためにキャリアに関する物語を構築する以外、ゲームのプレイに影響を与えません。選択: 歴史的エース・カードとチャート S1/S2 を参照してください。

[4.3.2] 出撃ログ・シートは、各出撃であなたが遭遇した又は撃墜した航空機、受けた負傷、獲得した経験を含む情報を記入するために使用されます。

[4.4] 航空機ディスプレイ・マットのセットアップ

[AIRCRAFT DISPLAY MAT SETUP]

[4.4.1] 選択した航空機タイプに一致する航空機ディスプレイ・マットを正面に置きます (対面頁の例を参照)。あなたの航空機の状態を記録するため、出撃を実施している間このディスプレイを参照し続けることになります。

[4.4.2] 以下のマーカーを、あなたの航空機ディスプレイ・マット上に置きます。

- あなたの航空機タイプの航空機マーカーを、格納庫 [Hangar] ボックス内に置きます。このマーカーは、あなたの現在位置を表示するため、任務記録欄に沿って移動させます。(二者択一で、あなたは選択ルールのマップを使用することを選択したら、マップ上のボックスに沿って移動できます。)
- あなたが少なくとも一度昇進しているか、又は「エース」の称号を持っていたら列機を持つため、列機 [Wingman] マーカーを存在 [Present] ボックス内に置きます。
- 適切な国籍の幸運のお守り [8.5.1] を無作為イベント・ボックスの 1 つに置きます。新たな各操縦士は、このようなお守りを 1 つ持ってゲームを開始します。
- ディスプレイ・マットの武装区画内に、適切な弾薬マーカーを置きます [4.5]。例えば、あなたの航空機が 6 弾薬を持つ

と列記されたら、6枚のマーカーではなく「2」面のマーカーが3枚です。航続時間マーカー・ボックス内に航続時間マーカーを置きます。

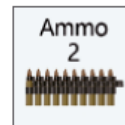
- あなたが購入したか又は飛行学校で習得した技能を、適切な航空機ディスプレイ・マット又は操縦士状態チャート上に置きます。プレイヤー諸氏は、「反射神経」と「上級機動1」の技能をフリーで持ってゲームを開始します。
- マップ上に、活性大規模地上攻勢 [Major Ground Offensive] マーカーを置きます。ゲームは1916年9月に開始しているので、これらはヴェルダン [Verdun] とソンム [Somme] マーカーになります。

4.5 弾薬 [AMMUNITION]

解説：第一次世界大戦の航空機は、通常は極めて限定された積載弾薬を持ち、飛行中に再装填できませんでした。ただし、連合軍の「ルイス銃」は例外で、97発のドラムから射撃できました。通常、複数の予備ドラムが積まれました。気球破壊任務では可燃性の弾丸が積まれましたが、これは自己防御を除き他の航空機との遭遇戦が禁じられたことを意味します（たとえ、グレイナ領域でさえも）。ゲームでは可燃性の弾丸は個別にマークされず、気球破壊任務であるとそれを持つものと見なされます。

手順 [Procedure]

- あなたの航空機の隣にある、各火器の初期弾薬搭載量情報を調べます。
- 積み込んだ弾薬ポイントまで加える、弾薬マーカーの合計数を選択します。この数字は通常「6」で、3枚のマーカーが「2」弾薬面で置かれることを意味します。これらのマーカーを、適切な火器（たち）の隣に置きます。
- 予備のルイス機関銃ドラムは、それ自身が弾薬マーカーではなく、ルイス銃を再装填するために使用されて弾薬に転じます。各ドラムは、ルイス銃に3弾薬ポイントを与えます（弾薬マーカーは「2」面の1枚と別の「1」面の1枚になります）。



航空機ディスプレイ・マットの例

Hanriot HD.1
(available August 1917)

Agility Rating: 2
Speed: 11

Current Base: Opposing Base Opposing Base Current Mission

Prestige required: 2

Adv.Man. 1 Expert
Adv.Man. 2 Reflexes
Adv.Man. 3 Weapons Maint.

Endurance
Takeoff Must Land

Mission
Hangar Takeoff/Landing Friendly Territory No Man's Land Enemy Territory Enemy Base

Weapons
Fwd: 3 Vickers .303 Status Ammo x6 Cowling

B12 Initiative Chart - 1D6
At end of round, both aircraft roll, add current speed:
Net differential: 0-2 No change
Net differential: 3-4 Gain 1 position
Net differential: 5+ Gain 2 positions
Modifiers:
+ Agility rating -2 Damaged engine
+1 Ace Wingman -1 Pilot LW/-2 Pilot SW
+1 Situational Awareness skill

Standard Manœuvres in lieu of a card draw:
1. Tight turn. Improve position by 1 (x2 if rotary engine).
2. Barrel roll. Avoid 2 random hits.
3. Dive. Avoid 1 random hit. You are ready for an emergency landing next round of combat.

Advanced Manœuvres in lieu of a card draw:
1. Cuban eight. Avoid 1 random hit, improve position by 1.
2. Chandelle. Avoid 3 random hits, improve position by 1 (x2 if rotary engine).
3. Immelmann. Avoid all damage, improve position by 2.
4. Split S. Avoid 1 random hit, encounter ends.

Orientation
Enemy
Player

Port Struts
Pilot Struts x3
2
DE

Starboard Struts
Starboard Struts x3
2
DE

Tail
Tail x3
2
DE

Damage
Engine: Le Rhône Rotary Engine
Controls: No Agility
Fuel Tank: Fuel Tank
Landing Gear: Landing Gear
Crew: Pilot Wound

Wingman
Expert Present
Absent
Damaged

Western Front A.C. © copyright 2022, Compass Games LLC
Aircraft shown: 76a Squadriglia Corpo Aeronautico Militare, Tenente Silvio Scaroni, Cassini, July 1918



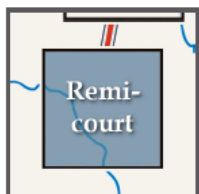
[4.6] 基地設定 [BASING]

プレイヤー諸氏は、ゲームを通して 21 基地の 1 つに基地を置くことになります。

歴史的注釈：第一次世界大戦中、飛行場は文字通り何百とありました。大部分はいくつかの仮兵舎を持つ小さな草原でしたが、サント・メールやドゥエーのように、かなり大規模なものもありました。選ばれた基地名は、その地域の代表的なものです。プレイヤー諸氏は、作戦を行える基地には歴史的制約があることを理解する必要があります。

[4.6.1] フランス [FRANCE]

フランス軍航空機は、マップ上の青色基地の一つで開始し (4.1 を参照)、全てではありませんが、一般的にゲームの大部分はそこに留まります。フランス軍プレイヤーは、他のフランス軍基地にのみ再基地設定ができます。



[4.6.2] イギリス [BRITAIN]

イギリス軍操縦士は、マップの北で沿岸近くの 3 つの茶色基地の一つで開始します。これらは、後に他の二つの基地の一つへ再基地設定ができます。1917 年 11 月に開始して、カポレット作戦の対応として、プレイヤーはイタリアのヴィチエンツァに再基地設定でき、オーストリア・ハンガリー軍に対して飛行します。最終的な制限として、プレイヤーが RNAS 操縦士 (イギリス王立海軍航空隊) として飛行することを選択したら、1918 年 4 月までサント・メール [St. Omer] に留まなければならない、そのときに RFC (イギリス王立陸軍航空隊 [Royal Flying Corps]) と RNAS は RAF (イギリス王立空軍 [Royal Flying Corps]) を組織するために合併しました。サント・メールの制限は、このときに破棄されます。



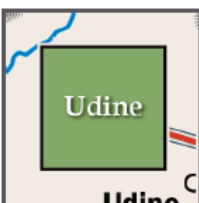
[4.6.3] ドイツ [GERMANY]

ドイツ軍操縦士は、マップ上の 7 つの灰色基地の一つで開始します。ギーズ [Guisé] は、プレイヤーが出撃で飛行する方向に依存して、対イギリス軍又はフランス軍との遭遇戦が認められる特別な基地です。



[4.6.4] イタリア [ITALY]

イタリア軍は、ヴィチエンツァ [Vicenza] 又はウーディネ [Udine] のどちらかに基地設定し、それぞれトレント [Trento] とトリエステ [Trieste] のオーストリア・ハンガリー軍に対してのみ飛行できます。



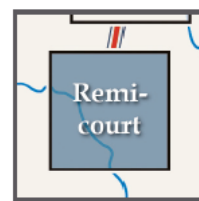
[4.6.5] オーストリア・ハンガリー [AUSTRIA-HUNGARY]

オーストリア・ハンガリー軍は、トレント [Trento] とトリエステ [Trieste] のどちらかに基地設定し、それぞれヴィチエンツァ [Vicenza] 又はウーディネ [Udine] のイタリア軍に対してのみ飛行できます。



[4.6.6] アメリカ [AMERICA]

1918 年 2 月に開始して、アメリカ軍はフランス基地から飛行を始めます。後に望むのであれば、これらは再基地設定ができますが、異なるフランス基地へのみです。



[4.6.7] ベルギー [BELGIUM]

ベルギー軍操縦士は、ゲームを通してデ・モーレン [De Moeren] から飛行します。(近くにデ・パンネ [De Pannel] 飛行場もありますが、ベルギー軍の代表的な基地としてデ・モーレンを選択しました。)



注釈：他の飛行場からの飛行を望むプレイヤー諸氏は、国籍毎の基地制限を完全に無視できますが、これは史実ではないので避けるべきことは認識してください。

[4.6.8] 基地の変更と航空機

[CHANGING BASES AND AIRCRAFT]

あなたは、同時に 1 出撃を失って 1 栄誉ポイントを消費することにより、割当てられた基地を変更できます。(出撃ログ・シート上に、「転属 [“reassignment”]」の「R」を入れます。) 航空機タイプの変更を望むと 1 栄誉ポイントを消費し、新たな航空機に慣熟するために追加の 1 出撃を失うことになります。唯一の要件は、新たな航空機で飛行するために十分な栄誉を持つことと、あなたの国籍について認められた航空機のリストからということです。操縦士は、同じ国籍の基地にのみ再基地設定ができ (マップ上で、イギリス軍については茶色、フランス軍又はアメリカ軍については青色、ドイツ軍については灰色、ベルギー軍については橙色、イタリア軍については黄色、オーストリア・ハンガリー軍については赤色)、例外としてイギリス軍はヴィチエンツァです。あなたは基地と航空機の変更を、統合された 2 栄誉ポイントのコストで同時にできますが、それでも 1 出撃のみを失います。

[4.6.9] 飛行学校 [FLIGHT SCHOOL]

新たな各操縦士は、最初の出撃前に飛行学校へ入学します。飛行訓練は、飛行学校チャート (チャート [F3]) 上でサイを振り、各訓練セッションで成功したら技能又は技能コストの減少を獲得することで完了します。また、新たな操縦士は、追加の肉体的訓練期間が負傷で生き残る機会を与えるのか、又は追加の勉強時間消化が飛行するための航空機の知識を与えるのか、又はおそらくバーで飲んで友人と喧嘩をして攻撃的という評判を得るかを調べるため、いくつかの選択肢から選びます。飛行学校チャートに従い、全ての飛行学校チェックを実行した後、プレイヤーは開始するための準備が整います。

飛行訓練のために受け取ったマーカーは、適切な操縦士状態チャート上に置かれます。スタミナ・マーカーが選択されたら、航空機ディスプレイ・マット上に直接置くことができます。

(解明)：あなたが飛行学校で追加の栄誉を選択したら、たとえ飛行学校の前に通常の飛行機選択が起きても、あなたは 1 栄誉ポイントの要件を持つ飛行機で開始できます。

5.0 ゲームの勝利方法 [HOW TO WIN THE GAME]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

ゲーム全体は、1918年10月までを通しての多数の出撃完遂から構成されます。ゲームは、もしもあなたが戦死するか或いは無人地帯内又は敵戦線背後に不時着して捕虜になったら、早期に終了し得ます。

各出撃が昇進と栄誉の獲得の結果になり得る一方、全体的な勝利レベルは獲得した空戦勝利の数を基準に、プレイの終了時に判定されます。

[5.1] ゲームの終了 [ENDING THE GAME]

[5.1.1] ゲームは、1918年10月の最終出撃の完了時に終了します。1918年10月の後に実施される出撃はありません。

[5.1.2] もしも次の出撃が、負傷のために失われた出撃後に1918年10月の後と算定されたら、ゲームは終了します。

[5.1.3] 時期にかかわらず、あなたが戦死又は捕虜になったらゲームは直ちに終了します。

[5.1.4] いったんゲームが終了したら、勝利を判定できます。

[5.2] 勝利の判定 [DETERMINING VICTORY]

[5.2.1] プレイの終了時にログ・シートを調べ、あなたのキャリア中の合計空戦勝利の数を足し上げます。

[5.2.2] 敵航空機（気球を含む）に対する合計勝利数を基準に、あなたの勝利レベルとエースとしてのパフォーマンスを下記のごとく判定できます。

敗北 [DEFEAT] : 0～4機の航空機を撃墜

あなたは、航空隊、あなたの家族、あなた自身の面汚しです。戦後、あなたは故郷に戻り、後悔することになります。

引き分け [DRAW] : 5～10機の航空機を撃墜

あなたは、国家への貢献を果たしたエースです。ただし、戦後にありそうな書物や「トーキー」映画へのオファーは、おそらくないでしょう。

限定的勝利 [MARGINAL VICTORY] : 11～20機の航空機を撃墜

あなたは、戦闘機操縦士としての成功を享受しました。あなたは、現在では配属された戦線のエースの1人に認定されています。あなたの部隊はあなたの能力を尊敬し、司令部は1918年後半にあなたを教官に任命します。

実質的勝利 [SUBSTANTIAL VICTORY] : 21～40機の航空機を撃墜

あなたは戦争のトップ・エースの1人で、同僚、部隊、司令官の尊敬を獲得しています。あなたはしばしば全国紙に登場し、あなたの国の最高司令部へオファーされます。

決定的勝利 [DECISIVE VICTORY] : 41機+の航空機を撃墜

あなたは空の懲罰者で、自国の誇りです。あなたの敵ですら、あなたの技能を尊敬します。伝説的な業績は、あなたを飛行エリートに置き、顕著にプロパガンダに登場します。あなたの同僚たちは、あなたの鉄の神経と飛行スキルに驚嘆します。あなたは、戦後安らかに引退します。

[5.2.3] あなたが戦死したら、それでも（死後の）勝利レベルを判定します。あなたが捕虜になっても同様に適用します。

6.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

ルールの概要 [GENERAL RULE]

*Western Front Ace*は、多数の出撃を実施するため、分離したプレイのシーケンスを組み合わせます。最も抽象的なレベルでは、シーケンスは哨戒と基地への帰還を周期的に実施します。ターンを基本とした他のシステムのごとく、個別に番号化された「ゲーム・ターン」がない一方、ゲーム・プレイはログ・シートによって反映されるごとく、月の時間経過に分割されます。各月は、発生する一定数の「接触哨戒」を持ちます。

いったん航空機が選択され、一致する航空機ディスプレイ・マットに全てのマーカーが置かれたら（4.0 ゲームのセットアップ）、以下のゲーム・プレイのアウトラインが開始されます。

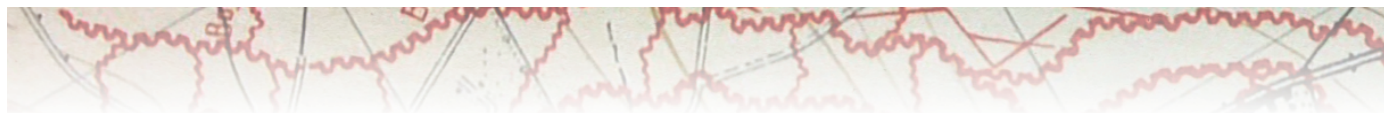
[6.1] ゲーム・プレイのアウトライン [GAME PLAY OUTLINE]

ゲーム・プレイは、下記のシーケンスに従って実施され、ゲームが終了するまで繰り返され（5.1 ゲームの終了）、その時点で勝利が判定できます（5.2 勝利の判定）。下記で概説される正確な活動の実行は、適切なルール項目内で扱われます。

1. 各月の開始時、大規模地上攻勢マーカーをマッパ上に置くか又は取り去る必要があるかチェックします。次いで、プレイヤーが現行月に持つ「接触哨戒」（出撃）の数を獲得するため1d6を振ります。これを出撃ログ上に記載します。エース操縦士は、+1修正を獲得します。



歴史的注釈：第一次世界大戦では、多くの操縦士がほぼ毎日飛行しており、ときには一日に何度も飛びました。ただし、その多くの哨戒は、何の成果も得られませんでした。「接触哨戒」という概念は、何の成果もない任務を行わなくてはむづかしい方法です。「接触哨戒」は、単に、その月中にあなたが何らかの良い結果を得られると想定される出撃と見なし、それ故、あなたは離陸し、遭遇についてサイを振り、着陸します。現実には、あなたは月中に何の成果もない多数の哨戒を実施しています。ただ、それをわざわざ記録したり、手間をかけたりしていないだけです。



2. 最初の接触哨戒について、あなたの割当て任務を受け取るためにチャート A1 上でサイを振ります。(二者択一で、あなたは気球破壊任務を行うための志願を選択できます。)航空機ディスプレイ・マット上に適切な任務マーカーを置きます。あなたの航空機マーカーを格納庫 [hangar] から離陸 [Takeoff] ボックスへ移し (又はマップ上の基地へ置く)、あなたの航続時間 [endurance] マーカーを航空機マット上の航続時間記録欄上の最初のボックスへ移します。次いで、あなたの航空機カウンターを航空機マット上 (又はマップ上) でいずれかの隣接エリアに移し (又は同じ位置に留まって上空待機)、航空機マット上で 1 航続時間を費やします (1 ボックス右へ移します)。あなたが移動又は上空待機 (離陸ボックスを含みます) した各時間の後、遭遇についてサイを振ります。任務は、友軍領土、無人地帯、敵領土のいずれかを飛行することを要求します。あなたは、(可能であれば) 少なくともその位置へ飛行することを試みなければなりません。戦闘ルールを介して、遭遇を解決します。遭遇サイ振りの目的において、あなたの基地ボックス (離陸ボックス) は、「友軍領土」と見なされます。

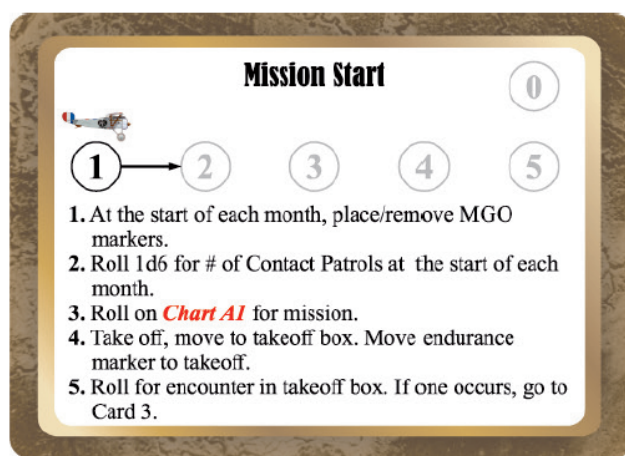
注釈: 西部戦線マップ (又はイタリア戦線マップ) の使用は選択ですが、プレイヤー諸氏は大規模攻勢と現行天候を手動で管理しなければなりません。プレイヤー諸氏は、航空機マット上の記録欄に沿って移動させることで、その出撃の行程を単純に記録できます。ただし、その任務により地理的感覚を与えるため、マップの使用を享受できます。

3. あなたの航続時間マーカーを右へ移動させ、「着陸しなければならない [Must Land]」とマークされた 1 航続時間ボックスのみを残して持つまで、マット又はマップ上の航空機を移動 (又は同じ地点で上空待機) させることを繰り返し、必要に応じて遭遇を実施します。あなたの基地ボックス内で可能性がある最終遭遇についてサイを振った後、あなたは着陸します。あなたが自身の基地ボックス内にいなければ、緊急着陸しなければなりません。敵領土内の緊急着陸は、着陸で生き残ったら捕虜になったことを意味します。無人地帯内に着陸したら、あなたの運命についてサイを振り、捕虜になるか又は戻るかのどちらかです (事故着陸で死亡しなければ)。
4. あなたは開始飛行場へ移動で戻ることができ、いつでも着陸できます。あなたは、全ての航続時間を最初に費やすことを要求されません。同様に、異なる友軍飛行場へ着陸でき、開始した飛行場へ戻って着陸することを要求されません。(あなたは、燃料を補給して、次の接触哨戒の前に通常の基地へ後戻りしたと見なされます。)
5. 着陸ボックス内で、チャート B7 上で適用可能なサイの目修正で、航空機を着陸させるためにサイを振ります。
6. 褒彰、栄誉、経験ポイントを獲得します。望むのであれば、経験ポイントを消費します。望むのであれば、再基地設定又は新たな航空機への更新によって栄誉ポイントを消費します。
7. 月の各接触哨戒について、ステップ 2~6 を繰り返します。新たな月を開始します (ステップ 1.)。撃墜されて戦死するか、又は 1918 年 10 月の最終出撃になるまで、この方法を継続します。

[6.2] プレイのシークエンス・カード

[SEQUENCE OF PLAY CARDS]

プレイのシークエンス・カードは、最初の数任務 (又は望む限り長く) について任務を実施しているプレイヤー諸氏を支援するために含めました。その使用は選択ですが、有用で強力な味方になるはずです。カード 0 はゲームのセット・アップのためで、一度だけ脇にセットして使用されます。カード 1~5 は、1 出撃を通じてプレイヤーを導きます。プレイヤー諸氏は、カード上に列記されたアクションが省略/圧縮されて、それらが持つ疑問がルールブックの参照を要求することを認識すべきです。いかなる場合でも、完全なルールは、カードからの説明文に優先されます。



7.0 戦闘 [COMBAT]

[7.1] 手順の概要 [GENERAL PROCEDURE]

[7.1.1] 戦闘が発生するとき [WHEN COMBAT OCCURS]

戦闘は、遭遇が発生する各航続時間ボックス内で解決されます。各戦闘は、いくつかのラウンドから構成されます。遭遇は、友軍領土と見なされる離陸ボックス内でも発生する可能性があります。これは、あなたが上昇して高度を獲得した僅か後に発生したものと見なされます。

[7.1.2] 遭遇 [ENCOUNTERS]

マット又はマップ上で新たな位置へ移動した後 (又はその場で上空待機中)、1 航続時間を消費し (あなたの航続時間マーカーを 1 ボックス右へ移します)、次いで適切なチャートを使用して遭遇のために 2d6 を振ります。これらのチャートは、国籍、時期、位置によって構成されます。



通常、プレイヤーは、一つのみの敵性国籍に対して闘うことになりますが、ギーズ [Guise] に基地設定したドイツ軍は、飛行する方向に依存してイギリス軍又はフランス軍のどちらかと闘う可能性があります。どちらにするのかは、プレイヤーの選択です（それ故、遭遇する敵機を判定するためにサイを振るチャートも）。

サイを振ったときに遭遇がなければ、何も発生しません。再び移動し（又は上空待機）、航続時間ボックスを移します。再び遭遇についてサイを振ります。あなたが遭遇するか又は引き上げて着陸することを望む（又は最終航続時間ボックスに達して着陸を強制される）まで、この手順を継続します。遭遇が発生したら、戦闘ルールを介して解決します。戦闘の終了時、あなたがまだ飛行に耐えると感じたら、再び移動（又は上空待機）と航続時間ボックスの消費手順を繰り返します。

マップの使用は選択です。プレイヤー諸氏は、その航空機マット上で単純に自身の航空機の進捗と位置を管理します。どちらかの方法でゲームをプレイします。遭遇のサイを振った後（チャート A3）、遭遇した特定航空機についてサイを振ります（参加した国籍に依存して、チャート A3a、チャート A3b、チャート A3c）。このとき、あなたの遭遇に一致する敵航空機マットを見つけ、その飛行機の損傷と状態を管理するために使用することになります。

戦闘の向き [ORIENTATIONS FOR COMBAT] :

ここで戦闘の開始時の向きについてサイを振ります（チャート B1）。あなたが戦闘を開始する異なる開始向きがあり、以下の何が振られたかに依存します。:

- **正面 [Head on]** : 両航空機は、互いに正面を向いて開始します。
- **優位 [Advantaged]** : あなたの戦闘機は正面で開始し、敵航空機は横向きで開始します。
- **劣位 [Disadvantaged]** : あなたの航空機は横向きで開始し、敵機はあなたに正面を向けます。

• **太陽の中から [Out of the Sun]** : あなたが「太陽の中から」であると、優位で開始して射撃し、敵航空機は第1ラウンドに防御カードを裏返すことができません。これがあなたに発生したら、逆もまた真なりです。

• **被追尾 [Tailed]** : これは開始向きではありませんが、戦闘中に発生します。追尾の主要な不利性は、もしも全体でいずれかの命中が獲得されたら、射撃している航空機は自動的に1ボーナス「機尾」命中を与えることです。

遭遇のサイを振った後、戦闘機が敵との遭遇戦を回避することができます。完全な戦闘回避を試みるため、この航続時間ボックスについて1d6を振ります。:

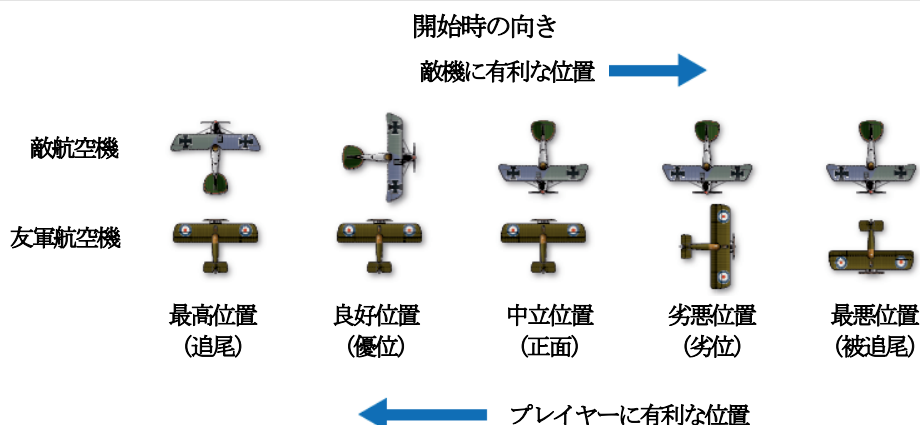
- 1~2 で成功し、戦闘は終了します。
- 3~6 は、通常に戦闘が発生する結果です。

航空機ディスプレイ上の速度によって示されたごとく、敵航空機よりも高速であれば、このサイの目から1を差し引きます。

二つの例外があります。: 敵が「太陽の中から」のとき、あなたは「太陽の中から」遭遇戦の回避を試みることができません。あなたが友軍の複座航空機を護衛しているとき、敵戦闘機との戦闘回避を試みることができません。

[7.1.3] 戦闘の開始 [BEGINNING COMBAT]

戦闘を開始するため、あなたは最初に開始向きを示さなければなりません。航空機マーカーと敵航空機マーカー（これらのマーカーは、「上下」の見方を持ちます）を、あなたの航空機ディスプレイ・マットの左手下端内の向きボックス上に置きます。敵航空機に向いていたら（あなたが正面、又はあなたが優位のどちらか）、前方火器で射撃できます。あなたは戦闘カードを裏返し、カード最上部の適切な火力コラムを使用します。敵航空機があなたに向いていたらそれは応射し、そうでなければ、カードを裏返して防御区画を使用することになります。*Western Front Ace* では、航空機間の射程の影響はありません。



注釈:

- 各位置（左又は右）は、1方向変更
- 2位置変更、例えば、2左又は右に置く（最高/最悪位置が限度）
- プレイヤーと敵の両方が位置を変更したら、二つの数値を差し引き、位置の数字が高い航空機が移動する（例えば、敵が2を獲得し、プレイヤーが1を獲得する=敵が1を獲得する）。

(解明): 敵の向きは、決して追尾を越えて向上せず、被追尾よりも悪くなりません。例えば、あなたがすでに敵を追尾していたら、位置が向上する場合は単に無視します。



デッキからカードを裏返します。これは、第1ラウンドの戦闘機のカードです。損傷を与えたら、カードの指示に従います。あなたの方角火器からの火力を合計し、現行火力に一致するコラムを使用します。

= 無作為命中の数
「+C」 = +1 搭乗員負傷
DE = 航空機破壊



あなたが正面であると、射撃せず直ちに防御に行くこともでき、あなたの戦闘カードの防御区画を使用するか、又はあなたの列機に支援を要請してテキストを使用します。

あなたが劣位であるか（すなわち、敵戦闘機があなたに対して優位）、又は追尾されていたら、あなたは以下の三つの選択肢を持ちます。:

- ・防御に置くことを選択でき、あなたが裏返す次のカードの防御オプションを使用します。又は
- ・あなたの列機に支援を要請でき、そのテキストを使用します。両方を行うことはできず、カードを裏返す前に一つを選択しなければなりません。
- ・三番目の選択肢は、あなたが使用可能な技能マーカーを持つと、それを利用することです。

あなたの列機は、そのオプションを選択しないか、又は彼が存在しないか、又はは損傷を受けているか、撃墜されてしまっているか、あなたが階級1（この場合は、あなたが列機です）であると、あなたを支援できません。これらのいずれかであると、劣位又は被追尾の間は戦闘カードの防御オプションのみを使用できます。一つの例外として、あなたが「エース」の称号を持つと、たとえまだ階級2でなくても列機オプションを獲得します。



二番目のカードを裏返します。これは、敵戦闘機からのカードです。敵戦闘機が防御（被追尾状態又はあなたに対して劣位）であると、使用する唯一の情報カードの防御テキスト区画です。やはりこの場合も、敵航空機が後方銃を有す観測員を持つと、その射手のために別のカードを裏返します。その二番目のカードで問題になるの唯一のことは、「防御射撃 [DEFENSIVE FIRE]: X」（Xは無作為命中の整数）です。敵戦闘機が正面对正面、優位、あなたを追尾していると、カードの攻撃（最上部）区画で射撃することになります。



追尾されている航空機は、全体でいずれか命中が獲得されたら、1 ボーナス「機尾」命中を被ることになります。これは、全ての損傷を回避するカード、又は技能と／又は到来している命中の総数をゼロに減少させるカードによって回避されることになります。

プレイヤー諸氏は、後方銃が火力を使用せず（アスタリスクを持ちます）、単に裏返したカードの防御射撃区画によって損傷を与えることに注意してください。連装の後方銃を有す航空機は、防御カードが少なくとも1命中を持つと+1命中を与えます（たとえ連装銃であっても、「0」結果のカードはゼロです。）

注釈: プレイヤー諸氏は、なぜ防御射撃にこれほどたくさんの「0」結果があるのか不思議に感じるかもしれません。後方銃が「0」の防御カードを裏返したら、防御射撃又はプレイヤーであると弾薬消費はありません。これは、観測員の銃が取り回し自由で円形銃架上に据えてあったにもかかわらず、多くの航空機が銃の届かない「死角」から攻撃できたためです。最下部のラインは、半数が後方銃からの防御射撃なしで、半数が射撃ありになります。

歴史的注釈: プレイヤー諸氏は、なぜアルバトロス D.I のみがその二連装銃に「4」の火力値を持つのか不思議に感じるかもしれません。翼上に設置された二連装機関銃は照準が曖昧なので、これを考慮して通常の「5」の代わりに「4」の火力へ減少させました。

[7.1.4] 射撃のシーケンス [FIRING SEQUENCE]

戦闘射撃の全てのラウンドは、同時です。（例外：戦闘の最初のラウンドについてのみ、戦闘機は、「太陽の中から」から来ているか、又は「反射神経」技能を使用しているラウンドでは最初に射撃します。）カード・プレイ中の方向変換は、射撃後に発生したと見なされます。例えば、防御に行くことによって1位置だけ向上したら、これは敵が射撃することを停止させず、あなたに命中を与えますが、防御カードのテキストはそれらのいくつか又は全てを停止させ得ます。

[7.1.4.1] 主導権のサイ振り [Initiative Roll] 各戦闘ラウンドの終了時、プレイヤーは主導権について2つのサイコロを振ります。一つは自身の航空機、一つは敵航空機のためです（チャート [B12] 航空機ディスプレイ・マット上の位置）。サイの目は、現在の速度、敏捷性、その他の要素によって修正されます。その差が十分高ければ、航空機の一つが1又は2位置を獲得することになります。これは、カード・プレイから行われた変更追加されます。例えば、同速度で同敏捷性の航空機については、プレイヤーが自身に「6」を振り、敵航空機に「1」を振ると、彼は2位置を獲得します。正面对正面だったら、いまやプレイヤーは敵機を追尾しています。プレイヤーが劣位だったら、いまや2方向シフトで優位になります。

B12 主導権チャート-1D6

ラウンド終了時、両航空機はサイを振り、現行速度を加える。:

実質差: 0~2	変化なし
実質差: 3~4	1位置獲得
実質差: 5+	2位置獲得

修正:

+敏捷性	-2 損傷発動機
+1 エース列機	-1 操縦士-2操縦士重傷
+1 状況認識技能	

[7.1.5] 後続ラウンド [SUBSEQUENT ROUNDS]

航過中の最初のラウンド後、全ての後続攻撃ラウンドは、再び2枚の新たなカードの裏返しを要求します。一枚はあなたの航空機のためで、一枚（又は後方銃の射撃があると2枚）は敵航空機のためです。



[7.1.6] 連続射撃 [EXTENDED BURST]

操縦士は、更なる命中を達成するため、その前方火器（のみ）から連続射撃を行うリスクを冒すことができます。（通常）この結果は敵航空機を更に損傷させますが、火器又は複数火器の給弾不良の結果にもなり得ます。操縦士がこれを試みることを望むと、その前方火器の1つに少なくとも2弾薬ポイントを残して持っていなければなりません。通常戦闘に準備をして、戦闘カードを引いた後で2d6を振ります（チャート [C3]）：

2	目標破壊（2弾薬消費）
3	+4命中（2弾薬消費）
4	+3命中（2弾薬消費、次いで1火器が給弾不良）
5	+2命中（2弾薬消費）
6	+2命中（2弾薬消費、次いで1火器が給弾不良）
7	+1命中（2弾薬消費）
8	+1命中（2弾薬消費、次いで全火器が給弾不良）
9	+1命中（2弾薬消費、次いで全火器が給弾不良）
10	+2命中（2弾薬消費）
11	+1命中（2弾薬消費、次いで全火器が給弾不良）
12	いかなる損傷も与える前に全火器が給弾不良

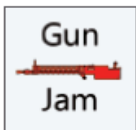
可能であれば、射撃している各火器は2ポイントの弾薬を消費することに注意してください。与えた追加命中は、無作為命中です。連続射撃からの追加命中は、通常に射撃カードから少なくとも1命中が達成された場合にのみ発生します。カード・プレイから発生する給弾不良と異なり、連続射撃からの火器給弾不良は、「12」が振られて射撃なしが発生しない限り射撃後に発生します。



[7.1.7] 弾薬の使用と給弾不良の解消

[AMMUNITION USE AND CLEARING JAMMED WEAPONS]

各火器は、射撃するとき毎に1ポイントの弾薬を消費します（例外：連続射撃、「0」防御カード引き、正確性の技能。）カードが引かれて火器が給弾不良であることを示すと、それは射撃しません。給弾不良の火器の上に「給弾不良 [Jammed]」マーカーを置きます（複数の火器で射撃していると、給弾不良の火器について無作為にサイを振り、それに従って火力を減少させ、減少した数で射撃します。）



プレイヤーが給弾不良火器の解消を望むと、プレイヤーは次のラウンドにカード引き又は他のアクションを行うことができません。一代わりに給弾不良を解消していると見なします。チャート B4 上でサイを振ります。火器が給弾不良状態に留まる可能性があり、この場合は次の戦闘ラウンドに同様に繰り返さなければなりません。火器が「INOP」（不全）になる可能性もあり、この出撃でこれ以上修理の試みができないことを意味します。例えば、追尾されている間に試みることは危険なので、プレイヤーは給弾不良の修理を試みることを要求されません（代わりに、防御カードを引くか又は通常の機動を実行します）。

給弾不良の前方火器を持つ敵の操縦士は、修理するまで解消を試みます。ただし、被追尾状態であると、解消の試みを中断して防御に行きます。

プファルツ D.III は、給弾不良解消のためのルールの特例です。カウリング下部の銃位置のため、プファルツ D.III の銃は給弾不良を解消できません。銃給弾不良ルールのその他の例外は、逆の状況です。—イギリス軍のルイス銃は、ゲームの状況内では給弾不良から免疫です。

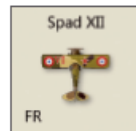
歴史的注釈：イギリス軍のルイス銃は、弾帯の代わりに小型のドラムから射撃し、非常に信頼性がありました。それ故、ゲームでは、これらは全ての給弾不良から免疫です。給弾不良が選択されたら（又は無作為に選択されたら）、影響はありません。これらは、下記のルールとチャート B4 に従って、飛行中に再装填できる唯一の火器でもあります。

[7.1.8] ルイス銃と 37mm ピュトー砲の再装填 [RELOADING THE LEWIS GUN AND THE 37MM PUTEAUX]

イギリス軍のルイス銃は歩兵火器を改造したもので、97 発のドラムから射撃され、主、副、観測兵の火器として多数の航空機に採用されました。これと 37mm ピュトー砲は、飛行中に再装填できるゲームで唯一の銃です。再装填のため、操縦士は使用可能な予備ドラムを持たなければなりません。大部分の航空機は2つの予備ドラムを持つため、最初の再装填はそれを1予備に減少させ、次いでルイス銃は3弾薬ポイントを再び持つことになります。前方を射撃しているルイス銃の再装填の欠点は、そのラウンドに他のアクションができないことです。—操縦士は忙しく、防御カードを引くか又は他のアクションを行うことができません。再装填のためには、単一の戦闘ラウンドのみがかかります。ただし、操縦士は、戦闘の再装填ラウンドの終了時に、主導権についてサイを振ります。観測員のルイス銃を再装填していると、これは観測員によって行われます。彼は操縦士の助けなしでこれを完遂するので、操縦士は通常に任務を実施できます。再装填された同じラウンドに射撃できません。



スパッド XII に搭載されたフランス軍の 37mm ピュトー砲は単発式火器で、各射撃後に操縦士によって再装填しなければならませんでした。手順は事実上ルイス銃の再装填と同じで、再装填のために1ラウンドがかかりますが、操縦士は忙しく、防御カードを引くか又は他のアクションを行うことができません。ただし、操縦士は、戦闘の再装填ラウンドの終了時に主導権についてサイを振ります。



[7.1.9] 気球破壊と地上攻撃 [BALLOON BUSTING AND GROUND ATTACK]

「気球破壊」と「地上攻撃」の任務には、特別戦闘ルールが使用されます。気球破壊と地上攻撃の任務であると、通常の戦闘ルールは適用しません。以下の手順を使用します。：



- ・無人地帯へ飛行し、その地点までの遭遇を解決しますが、あなたは可燃性／炸裂弾を積載しているので敵の複座機と交戦できません（1868 年のサンクト・ペテルブルク宣言と 1907 年のハ



ーグ協定によって禁じられていました)。ただし、気球への経路で攻撃されたら、あなたは敵偵察機（戦闘機）から自身を防御できます。（特別な注釈：気球破壊任務の稀なケースとして、敵偵察機から自身を防御しなければならないとき、燃料タンクに命中させたら自動的に敵機を火達磨にします。）

- ・無人地帯内でのあなたの遭遇は気球です（その位置は確認済です。）AA ルールに従ってAA 射撃を受け、次いでカードを裏返すことで攻撃します。気球を撃墜するために、3 以上の無作為命中の結果が要求されます。これらは実際にサイを振らず、あなたは可燃性弾薬を使用しているので、3 以上の無作為命中（又はDE の結果）で気球を撃墜します。攻撃後、AA 射撃を命中させるためにサイを振りません。—あなたは自動的に1d6 で無作為命中を受けます。
- ・最初の試みで気球を撃墜できない可能性があります。撃墜できなければ、あなたか又は気球が撃墜されるまで、あなたが望む多くの回数だけ手順を繰り返すことができます。最初の自動的な1d6 命中の結果後の後続航過は、いまやあなたがそこにいることを気づかれているため、気球攻撃の前後にAA から命中を受けます。二者択一で、あなたは単に飛び去ることができます（最初の航過で重大な損傷を受けていたら、おそらく賢い選択です。）
- ・地上攻撃任務は気球破壊と同じ手順に従い、AA 射撃に関しては地上掃射／爆撃が実施される前後に実施されますが、代わりに複座機の攻撃に関する制限はありません。地上掃射は、2 弾薬ポイントを消費します。この地上掃射攻撃ではカードを要求されず、発生したことのみに仮定され、ゲーム内では歩兵目標を管理しないため結果は測られません。航空機が爆弾を積載するオプションを持つと、代わりに爆撃します（貴重な機関銃弾を節約します。）爆弾を積載していると、あなたの速度を1 だけ、敏捷性を2 だけ減少させ、標準機動として「急旋回」の選択を避けます。爆弾は、空中戦が開始される前に投棄できますが、地上攻撃任務は自動的に失敗です。

[7.1.10] 複座機との交戦 [ENGAGING A 2-SEATER]

いくつかの複座機は偵察機（戦闘機）として使用され、プレイヤー諸氏によってそのように選択できますが、ゲームではそれらの大多数が搜索機や爆撃機です。ゲームにおける「複座機」の用語はこれらの航空機について述べ、偵察機ではありません（たとえそのような偵察機が技術的に複座であっても。）遭遇したとき、これらは戦闘ルール異なるセットを介して機能します。

[7.1.10.1] 複座機は、常に戦闘では直ちに防御へ行きます。これらは、可能であればその後部銃で交戦します。これらが優位又はあなたを追尾していると、常に交戦離脱を試みて交戦は終了します。ロータリー発動機を装備したら、劣位又は被追尾状態のとき、これらは常に「急旋回」標準防御移動を使用することになります。

（解明）複座機は正面を射撃せず、防御に行きます。これらは、脱出を試みています。可能であれば後方銃で射撃します（ラウンドを劣位又は被追尾で開始したら。）

[7.1.10.2] 複座機はチャート B10、複座目標マット上に集められています。マットは、その速度と主導権のサイ振りに使用するための敏捷性を列記します。その後部銃の火力も列記されます（二連装後部銃を有す複座機は、いずれかの命中が獲得されたら+1 命中を与えます。）これらの弾薬は管理されず、損傷又は給弾不良でなければ、常に防御射撃が可能と見なされます。

注釈：プレイヤーの後部銃は（もしもそれを持つと）、非プレイヤー複座機とは異なり弾薬を管理します。

注釈：これはやや抽象的ですが、テストしたところ奇数のカードが裏返されたため、後部銃は半分の時間は実質的に射撃せず、複座機の弾薬を管理する真の価値はありませんでした。ただし、銃の状態は、給弾不良又は戦闘損傷のために操作不能になると管理されます。

[7.1.11] 攻撃能力の不足による遭遇の終了

[ENCOUNTER ENDING DUE TO LACK OF OFFENSIVE CAPABILITY]

両航空機がその前方火器の弾薬を持たないか又は両者が操作不能（又はその組み合わせ）であると、遭遇は自動的に終了します。

[7.2] 「単独狩猟」戦闘 [“SOLITARY HUNTING” COMBAT]

[7.2.1] 単独狩猟の要件 [REQUIREMENTS TO SOLITARY HUNT]

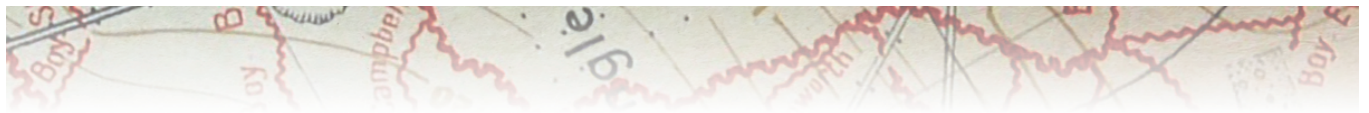
出撃開始前にこのオプションを選択するためには、プレイヤーが現在「エース」であるか（5 機撃墜）、或いは少なくとも階級2 に昇進していなければなりません。

[7.2.2] 概括 [GENERAL]

トップ・エースの多くは、部隊又は列機さえなしで完全に一人で狩を行うことを好みました。目的は、敵の搜索機又は爆撃機を発見し、太陽の中から奇襲攻撃で襲いかかることでした。単独の航空機は集団よりも発見され難いので、これはうまく機能しました。これは多くの勝利をもたらし、効果的ではありませんでしたが、危険が皆無ではありませんでした。敵航空機の大集団に遭遇した場合、単独では戦闘離脱に問題があったからです。

単独狩猟を行っているとき、チャート A3 上にアスタリスク (*) でマークされた全ての遭遇では、プレイヤーは自動的に「太陽の中から」の攻撃で開始します。

単独狩猟を行っているときは列機が存在していないので、これらの能力を利用できません。



最後に、単独狩猟を行っていて航空機の集団内を飛んでいると、戦闘離脱はより困難になります。あなたが戦闘離脱を望むと、3+航空機の集団に対して二回、又は40+の組織（無作為イベント）に対して三回戦闘離脱しなければなりません。

[7.2.3] 罠 [TRAPS]

ときには、他の航空機が単独の搜索機を「餌」として使用し、罠を仕掛けることがあります。単独狩猟のルールで単独の複座機に対して太陽の中から攻撃する前に、2d6を振ります。「12」のサイの目は遭遇が罠であることを意味し、プレイヤーは太陽の中から攻撃する代わりに自身が太陽の中から攻撃されます。元の複座機との遭遇は、いまやキャンセルされます。攻撃している敵戦闘機タイプについてサイを振り、戦闘の解決に進みます。

[7.2.4] 追跡 [STALKING]

不注意な複座機に襲いかかるだけでなく、何人かのエースは発見した敵偵察機を「追跡」しました。遭遇が敵偵察機で、単独狩猟の航空機が「追跡」を望むと、開始時の向きのサイ振りに-2drmを与えます。

[7.3] 標準と上級の機動

[STANDARD AND ADVANCED MANEUVERS]

カードを引く代わりに、プレイヤーは標準又は上級機動の実行を選択できます。これを行う主な理由は、無作為の「悪い」カードを回避するため、又はあなたの現在の状況を助けないカードを回避するためです。基本的な標準機動は、以下のとおりです。:

1. 急旋回 [Tight Turn]。1 だけ位置を向上させます（ロータリー発動機であると x2）
2. 螺旋横転 [Barrel Roll]。2 無作為命中を回避します。
3. 急降下 [Dive] 1 無作為命中を回避します。あなたは次の戦闘ラウンドに緊急着陸する準備ができています。

標準機動は、開始時のプレイヤーが全て使用可能で、1 出撃中に無制限な使用を持ちます。プレイヤー諸氏は、上級機動を「学ばせる」ための技能も購入できます。それらは、以下のとおりです。:

- 上級機動 1: 宙返り横転 8 の字飛行 [Cuban Eight] (1 命中を回避し、×1 位置だけ向上する)。
- 上級機動 2: シャンデール [Chandelle] (3 命中を回避し、×1 位置を向上する)。
- 上級機動 3: インメルマン [Immelmann] (全損傷を回避し、×2 位置を向上する)。
- 上級機動 4: スプリットー S [Split-S] (1 命中を回避し、遭遇戦を終了させる)。



各上級機動は、出撃毎に一度使用でき、プレイヤーが技能を持つと仮定します。上級機動は、順番に学ばなければなりません。機動 2 は、最初にプレイヤーが機動 3 を学習できる前に学べる等です。

「出撃毎に一度」の技能が使用された後、この出撃でもはやそれが使用不能であることを示すため、マーカーを「使用済 [USED]」面に裏返します。プレイヤー諸氏は、上級機動 1 技能を「フリーで」有して開始します。

[7.3.1] 対空射撃 (「ARCHIE」) と地上射撃

[ANTI-AIRCRAFT FIRE (ARCHIE) AND GROUND FIRE]

WWI の対空射撃と地上ライフル射撃は、一般的に高空でドッグファイトを行っている航空機に対して効果はありませんでしたが、気球攻撃、塹壕掃射、緊急着陸を行っているときは問題でした。これらのルールは、一般的に抽象化されるこのような射撃をあらわします。

[7.3.1.1] AA 対気球破壊 [AA VERSUS BALLOON BUSTING]

気球破壊任務であると、気球を攻撃する前に AA についてサイを振ります。1d6 の「1~3」の目で、あなたは 1d6 無作為命中の損傷を受けます。気球を攻撃した後、あなたは自動的に 1d6 無作為命中を受けます（奇襲の要素は、もはやありません）。最初の試みで気球の撃墜に失敗し、別の航過を行うことを望むと、あなたは攻撃の前後に再び自動的に 1d6 の無作為命中を受けます。

[7.3.1.2] AA/地上射撃対低空飛行

[AA/GROUND FIRE VERSUS BEING LOW ALTITUDE]

あなたが爆撃、地上掃射、戦闘回避で急降下、緊急着陸を試み、しかも敵領土又は無人地帯上空であると、1d6 を振ります。「1~3」のサイの目で、あなたは地上攻撃の実施又は着陸のサイ振りを行う前に 1d6 無作為命中を受けます。爆撃又は地上掃射を行っている、地上攻撃の後に自動的に 1d6 無作為命中を受けます（基本的に、気球破壊と同じ手順です）。

[7.3.1.3] 地上攻撃 (爆撃と地上掃射)

[GROUND ATTACK (BOMBING AND STRAFING)]

爆撃と地上掃射任務は、大規模地上攻勢の支援又は対応の特別任務です。大規模地上攻勢は、それらが史実で発生した月中に、マップ上の適切な無人地帯ボックス内に置いたマーカーによって表示されます。チャート A1 上で「7」が振られたら、無人地帯に連結するあなたの基地は大規模攻勢が活性化し、あなたの任務は地上攻撃に変更されます（あなたの航空機が爆弾を積載する能力を持つか否かに依存して、爆撃又は地上掃射。）爆弾積載能力を持つと、爆撃任務です。爆弾積載能力を持たないと地上掃射任務です。あなたが活性大規模地上攻勢マーカーを持つ無人地帯戦区へ飛行しなければならないという点では、ゲームで両者は同一です。あなたは到着した瞬間に自動的に爆撃又は地上掃射を実施していると見なされますが（いずれの結果も概念的）、地上攻撃の前後に AA 射撃を受けま





す。地上攻撃任務は2出撃としてカウントしますが、経験ポイント獲得の目的においてです。爆弾を積載することは、あなたの速度を1だけ、敏捷性を2だけ減少させ、標準機動として「急旋回」を選択することを妨げます。ただし、あなたは無人地帯に到着する前に爆弾を投棄できますが、これは任務失敗の結果です。地上掃射は、2ポイントの弾薬を消費します（たとえ、プレイヤーが正確性の技能を有するとしても。）

[7.3.2] 列機の能力と使用

[WINGMAN ABILITIES AND USE]

列機の仕事は、戦闘中にあなたを守ることです。ただし、複数の敵航空機がいると、列機は自身の生命を保つのに忙しくなります。ゲームでの列機は幾分抽象化されており、特にあなたが損傷を管理しない概念的な航空機で飛行します。ただし、列機は褒彰を勝ち取り、技能を習得し、エースになる可能性があります。以下のルールは、列機の能力と使用を定めます。



[7.3.3] 列機の複座機攻撃 [WINGMAN ATTACKS ON 2-SEATERS]

あなたは攻撃を開始すると同時に、搜索機又は爆撃機の攻撃を列機に命じることができます。あなたが攻撃した後で、チャート[W1]を調べることでこれを解決します。この攻撃は、完全に任意です。—あなたは、列機の撃墜を試みて積み上げることを要求されません。

[7.3.4] 列機の戦闘機攻撃 [WINGMAN ATTACKS ON FIGHTERS]

あなたは、自身を支援するよう列機に合図できます。何枚かのカードは、列機が列記された一定の火力で攻撃すると述べます。この攻撃については、列機は自身の戦闘カードを裏返し、結果を修正するために自身の技能を使用できます（射撃、慣熟等）。最重要なのは、列機はあなたと共に交戦しているため、敵が防御カードを引かないことです。この方法で、列機が敵戦闘機を撃墜することが可能で、この場合、あなたは自動的に交戦離脱したと見なされます。

[7.3.5] 経験 [EXPERIENCE]

列機は1経験ポイントを持って開始し、あなたと同じ率で経験を獲得します。列機はいくつかの技能を購入できます（技能リストを参照。）列機は褒彰も獲得できますが、荣誉は管理しないので記録されず、常にあなたと同じ航空機又は非常に類似したモデルで飛行していると見なされます。列機の褒彰を管理したいのであれば、あなたの出撃ログ・シート上でそれを行わなければなりません。

[7.4] 任務要件 [MISSION REQUIREMENTS]

異なる任務は、操縦士が達成するために試みなければならない異なる要件を持ちます。少なくとも任務の最低要件を達成することに失敗したら、その出撃で飛行したことはNOクレジット（経験は獲得します）の結果になります（出撃はカウントしません）。

[7.4.1] 前線哨戒、攻勢哨戒、防衛哨戒

[LINE PATROLS, OFFENSIVE PATROLS, DEFENSIVE PATROLS]

哨戒は、少なくともある位置へ飛行することを要求されます。防衛哨戒については、友軍領土です。前線哨戒については、無人地帯です。攻勢哨戒については、敵領土です。敵と交戦するか否かは重要ではありません。—あなたがそこに到着することが問題です。



[7.4.2] 気球破壊 [BALLOON BUSTING]

この任務は、無人地帯へ飛行し（気球は、戦線の数マイル後方にあります）、敵の気球に少なくとも1航過を試みることが要求されます。このような任務では複座機と交戦できませんが、敵戦闘機から自身を防御することはできます。気球破壊任務はその危険な性格のため、気球に少なくとも1航過を試みたら二倍のクレジットをもたらします（経験獲得の目的において、出撃は2出撃とカウントします。）



歴史的注釈: 気球破壊任務の航空機は、可燃性/炸裂弾で武装し、それらで気球以外のものと攻撃的に交戦することを上級司令部から禁じられていました。航空機は、自己防衛の権利を保持しました。

[7.4.3] 護衛 [ESCORT]

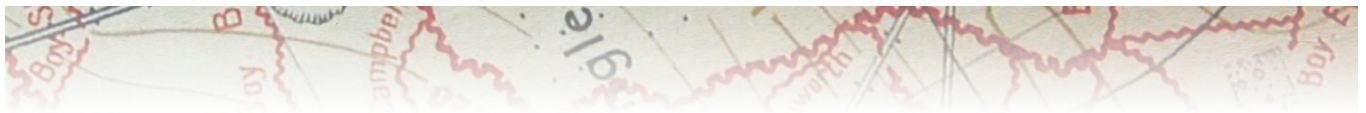
護衛任務（爆撃又は搜索機）の操縦士は、想像上の複座機を敵戦線まで護衛して基地へ帰還しなければなりません。これは、遭遇として敵の複座機が振られたら、それを無視しなければならないことを意味します。敵戦闘機はあなたの任務を脅かすので、通常に交戦しなければなりません。いったん敵戦闘機と交戦したら、あなたの護衛要件は満たされ、飛行での全ての制限は解除されます。



[7.4.4] 地上攻撃 [GROUND ATTACK]

地上攻撃任務（「7」が振られ、あなたの基地の最寄りの無人地帯が活性大規模地上攻勢マーカーを持つときに発生します）は、無人地帯へ飛行して攻撃を実施しなければなりません（地上攻撃は、そこで遭遇します）。プレイヤーは、爆撃又は地上掃射のどちらかを行います。地上掃射は、2弾薬マーカーの消費を要求されます。地上攻撃任務は、二倍のクレジットを獲得します（これらは、経験獲得の目的において2出撃飛行としてカウントします。）地上攻撃の地上掃射は、AA射撃 [7.3.1.2] に関して気





球破壊任務と同じ手順に従います。地上掃射又は爆撃する機会を得る前に、戦闘によって基地への帰還を強制されたら、プレイヤーは任務に失敗します。

[7.4.5] 戦闘が発生した任務のクレジット

[CREDIT FOR MISSIONS IN WHICH COMBAT HAS OCCURRED]

操縦士は、ある出撃で敵航空機と交戦したら(又は交戦されたら)、常に任務クレジットを受け取ります(例外: 地上攻撃、気球破壊。)

例えば、任務が前線哨戒で、無人地帯に達する前にプレイヤーの航空機がドッグファイトで酷い損傷を受けたら、たとえ無人地帯に到着していなくても、引き返して着陸して出撃のクレジットを獲得できます。

[7.5] 交戦離脱 [DISENGAGEMENT]

あなたが交戦離脱を望むとき(例えば、全ての前方火器が不全状態)があり得ます。あなたは、射撃に代わるアクションとしてのみ、これを行うことを選択できます(あなたは、追尾しているか又は敵戦闘機に対して優位でなければなりません。)

[7.5.1] プレイヤーの交戦離脱 [PLAYER DISENGAGEMENT]

あなたが敵航空機を追尾していると、それは自動的で、遭遇は終了します。あなたが優位であると、1d6の1~4で成功し、5~6で失敗します。失敗したら、敵航空機は1位置を獲得し、次いでその戦闘ラウンドは終了し、あなたは通常に主導権についてサイを振って戦闘を継続します。

あなたは、たとえ劣位か又は被追尾状態であっても、緊急着陸を試みるために標準機動を使用することで低空へ降下できます。ただし、緊急着陸を試みたターンに、あなたは防御カードを裏返すことが認められず、敵航空機はあなたを+1 無作為命中で射撃します。あなたは、AA ルールに従って地上射撃も受け得ます。この方法での交戦離脱は危険なので、緊急時のみ行うべきです。あなたがAA射撃、戦闘機の最後の射撃、着陸で生き残ったら、着陸したことになります。着陸した場所に依存して、あなたの状態について強制着陸ルールを参照してください。

[7.5.2] 敵の交戦離脱 [ENEMY DISENGAGEMENT]

敵航空機は、その操縦士が負傷するか、全ての前方火器が機能不全状態か、弾薬切れか、燃料タンクが漏洩していると離脱を試みます。このアクションは、射撃の代わりに発生します。あなたを追尾していると、それは成功して戦闘が終了します。あなたに対して優位であると、1d6の1~4で成功し、5~6で失敗します。失敗したら、あなたは1位置を獲得し、次いでその戦闘ラウンドは終了し、あなたは通常に主導権についてサイを振って戦闘を継続します。

[7.5.3] 航空機集団からの交戦離脱

[DISENGAGEMENT FROM GROUPS OF AIRCRAFT]

ときには、あなたは航空機の集団と交戦します。これは、あなたが単独狩猟を行っているのではない限り、ゲーム・プレイに影響を持

ちません。通常、あなたが敵の集団と闘っていると、あなたは何機かの自軍航空機と一緒にいる等です。単独でいると、単独狩猟の交戦離脱ルールを参照してください(7.2.1)。

[7.5.4] 交戦離脱の成功 [SUCCESSFUL DISENGAGEMENT]

これは、雲中に隠れる、敵が反応できる前に降下して離れる、不意を突いて横滑りで逃れる、姿を見失うなどの何らかの理由で、更なる戦闘から脱出していることをあらわします。プレイヤーがこの方法で戦闘を終了したら、この航続時間ボックス内で再交戦できません。1 航続時間ボックス前進させ、次いで再び遭遇を試みるか又は引き返して着陸するかを決定します。

[7.6] 航空機の損傷と着陸

[AIRCRAFT DAMAGE AND LANDING]

航空機が機体、どちらかの翼、機尾、操縦装置の損傷限界値を満たすか、又は全ての発動機が機能不全であると、撃墜されたと見なされます。偶然的な燃料タンク又は発動機命中による火災も、墜落の結果になります。燃料タンクの漏洩は、戦闘の終了に航空機の帰還を強制します。損傷が持つ特定の影響については、チャート [B4] を参照してください。



すでに機能不全状態のシステムに対する二番目の損傷結果は、代わりに「効果なし」です。例えば、あなたは操縦士を一度のみ殺すことができます。ただし、大部分のシステム(発動機、翼、機体、操縦等)は、破壊するまでに複数の損傷結果を要求されます。

友軍領土と無人地帯上空の敵航空機に対する二番目の発動機命中(機能不全にする)は、プレイヤーの撃墜結果です。二番目の燃料タンク命中にも同じく適用します。

カード上の「DE」結果は、航空機が直ちに破壊されることを意味します。このような結果は、爆弾の爆発、燃料タンクの発火、尾部全体の脱落、致命的な構造欠陥(ときには、弾丸の要求なしで発生しました)、翼の切断などの事柄を含みます。目標が破壊されたとき、出撃ログ・シート上で円囲みします。無作為命中を減少させる防御カードは、「DE」結果に影響を持ちません。カード・テキストが「全ての損傷を回避する[“avoid all damage”]」と述べる場合にのみそれを行います。

[7.6.1] 戦闘機への損傷 [DAMAGE TO FIGHTERS]

全ての損傷は、チャート [B6] 上でチャート [B4] 上に列記された影響を受けて無作為にサイが振られます。プレイヤーが燃料タンク又は発動機命中を受け、火災が振られたら、ゲームは終了します(例外: 脱出 [7.6.5])。

発動機損傷は、戦闘機が戦闘を終わらせることを妨げず、戦闘を妨害するだけです。損傷した発動機は、速度を2だけ減少させます。これは、各戦闘ラウンド終了時の主導権のサイ振りに重大な意味を持ちます。もちろん、発動機が機能不全であると、戦闘機は緊急着陸するため直ちに滑空しなければなりません。発動機損傷は、ロー



タリー発動機がカード又は「向上 x1 (x2 ロータリーであると)」と述べる影響から追加 1 位置向上を獲得するのを妨げます。

脱出 [Bailing out]。撃墜されるか又はたとえ撃墜されなくても、ドイツ軍操縦士/搭乗員は、戦闘が 1918 年 7~10 月に発生していると、いずれかの戦闘ラウンド終了時に自身の航空機から脱出することを決断できます。通常、これはあなたが負傷しているか、そして/又は次の戦闘ラウンドにあなたが生き残るかどうかが疑わしいまでに飛行機が被弾している場合です。この選択は、戦闘を終了させます。チャート 8 上で、操縦士の落下傘についてサイを振ります。

歴史的注釈: 原始的なデザインの落下傘は、WW1 中に存在しました。気球の観測員が落下傘を持っていた事実にもかかわらず、航空機搭乗員は持っていませんでした。いくつかの史料によれば、今日では非常識と思われるかもしれませんが、落下傘が支給されたら多くの飛行機で搭乗員がトラブル発生兆しを察知した瞬間に脱出してしまったため、多数の飛行機が失われることになると指導者たちは懸念していました。他の資料によると、より実地的な理由で、初期の落下傘は大きすぎて嵩張り、初期の航空機の操縦席に収まりにくかったからです。それはともかく、戦争末期になると、ドイツ軍は飛行機そのものよりも操縦士と搭乗員がより重要であることに気づきました。落下傘の設計が十分に進歩したことで、ドイツ軍は戦争の最後の数か月間に落下傘を装備できるようになりました。

[7.6.2] 戦闘後 [POST COMBAT]

プレイヤーは、望むのであれば損傷のために自身の出撃から帰還できます。飛行したエリア毎に 1 航続時間を消費することで、単に友軍基地へ移動で戻し、着陸についてサイを振ります。

あなたがいまだに給弾不良又は未装填の火器を持っていることで戦闘が終了する可能性もあり得ます。あなたは、可能であればサイを振ることなしで給弾不良を解消し、再装填する (レイス銃) 十分な時間を持つものと見なされます。次いで、あなたは別の場所へ進む、上空待機、帰途につくことができます。

いったん基地に戻ると、戦闘機の修理は常に次の接触哨戒前に発生したものと見なされます。ただし、あなたが 6+命中を受けていたら、その航空機は廃棄されたと見なされます。あなたは同一の航空機を受け取るか、又は使用可能な十分な荣誉レベルを持つと、この機会を新型機に更新するために使用できます。

給弾不良火器と布張り命中は、システム上の「命中」としてカウントしません。

[7.6.3] 戦闘損傷による航空機の損失 [AIRCRAFT LOSS DUE TO BATTLE DAMAGE]

何らかの理由で、あなたが戦闘を離脱しなければならない前に、たとえあなたが撃墜するために十分な損傷を与えていなかったとしても、敵航空機が基地へ戻れない可能性があります。以下の公式を使用します。:

1d10 の「0」(10) 以上の目で、損傷航空機は基地に到着する前

に墜落します。以下のそれぞれについて、この可能性に +1 drm を加えます。: 発動機が損傷状態又は航空機の破壊から 1 ポイント不足したいずれかのシステム。

例: 飛行機が 1 発動機損傷、燃料タンク漏洩、4 まで受けられる左支柱に 3 命中を持ちます。左支柱は 4 命中のみを受けられるため 1 を加え、損傷発動機が 1、燃料タンク漏洩が 1 を加えます。これは、+3 drm です。それ故、この航空機は帰路に 1d10 の「7」以上のサイの目で墜落します。

あなたは、このような勝利 (帰路の航空機墜落) において、誰かによって視認された場合にのみクレジットを受け取ります。1d6 の「1~2」で、あなたはこの勝利のクレジットを受け取ります (例外: サイ振りなしであなたにクレジットを与える無作為イベントがあります)。

[7.6.4] 着陸の手順 [LANDING PROCEDURE]

飛行機が損傷しているか又は操縦士が負傷していたら、着陸は危険な手順になり得ます。全ての修正を合計し、着陸チャート [B7] 上でサイを振り、次いで、もしもあれば結果を適用します。



[7.6.5] 緊急着陸 [EMERGENCY LANDING]

戦闘機は、戦闘後に低空への降下を強制されるかもしれません (例えば、燃料タンク漏洩のため後続時間切れ、又は発動機が機能不全になると)。プレイヤーは、以下の一つ又は二つの選択肢を持ちます。:

1. 脱出 [Bailing out]: 撃墜されるか、又はたとえ撃墜されなくても、戦闘が 1918 年 7~10 月に発生していると、ドイツ軍操縦士/搭乗員はいずれかの戦闘ラウンド終了時に、自身の航空機からの脱出を決断できます。通常、これはあなたが負傷しているか、そして/又は次の戦闘ラウンドにあなたが生き残るかどうかが疑わしいまでに飛行機が被弾している場合です。この選択は、戦闘を終了させます。落下傘チャート [B8] 上で、各搭乗員についてサイを振ります (1918 年 7~10 月のドイツ軍操縦士のみ使用可能)。

2. 緊急着陸 [Emergency Landing]: 平原又は道路のどこかに緊急無動力着陸を +1 drm で行います。敵領土又は無人地帯の上空であると、上記に従って最初に AA/地上射撃についてサイを振ります。次いで、着陸修正を合計し、チャート B7 上でサイを振らなければなりません。たとえ無事に着陸しても、これが友軍領土内で発生したら通常基地へ戻るための行程として、次の出撃 (接触哨戒) を失うことになります。敵領土内では、捕虜になったと見なされてゲームは終了します。無人地帯では、+2 drm で振らなければならず (多数の砲弾穴と塹壕を避けなければなりません)、着陸後に友軍側にいるのか否かを判定します (1d6



指揮統率 [LEADERSHIP] (1) **[操縦士のみ]** 操縦士は、昇進のサイ振りに-2drmを獲得します。

A.C.M. (3) **[操縦士のみ]** 空中戦闘機動は、防御射撃を受けているとき又は戦闘機によって攻撃されているとき、プレイヤーが1少ない無作為命中を受けることを認めます。

S.A. (3) **[操縦士/観測員]** 状況認識技能は、ターン終了時の主導権のサイ振りに「+1」を与えます (チャート [B12] と開始時向きのサイ振りに-1)。

着陸 [LANDING] (1) **[操縦士のみ]** この技能は、着陸チャートに「-1」修正を認めます。

反射神経 [REFLEXES] (フリー) **[操縦士のみ]** この技能は、主導権サイ振りの後に1位置を獲得するか、又はあるラウンドの最初に射撃することを認めます。出撃毎に一度使用できます。最初に射撃することは、他方の航空機が防御カードを裏返しても、いかなる命中回避も発生しないことを意味します。向きの改善 (例えば、急旋回から) も発生します。

上級機動 1 [ADVANCED MANEUVER 1] (フリー) **[操縦士のみ]** 宙返り横転8の字飛行 [Cuban Eight] (1命中を回避し、×1だけ改善する) を認めます。カード引きの代わりに出撃毎に一度使用できます。

上級機動 2 [ADVANCED MANEUVER 2] (2) **[操縦士のみ]** シャンデル [Chandelle] (3命中を回避し、×1 (ロータリーであると×2) 改善する) を認めます。カード引きの代わりに出撃毎に一度使用できます。

上級機動 3 [ADVANCED MANEUVER 3] (2) **[操縦士のみ]** インメルマン [Immelmann] (全損傷を回避し、×2改善する) を認めます。カード引きの代わりに出撃毎に一度使用できます。

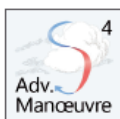
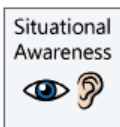
上級機動 4 [ADVANCED MANEUVER 4] (3) **[操縦士のみ]** スプリット-S [Split-S] (1命中を回避し、遭遇戦を終了させる)。カード引きの代わりに出撃毎に一度使用できます。

兵器保守 [WEAPONS MAINTENANCE] (1) **[操縦士/観測員のみ]** この技能は、出撃毎に一度、連続射撃又は戦闘カードのどちらかの最初 (のみ) の「給弾不良」結果をプレイヤーが無視することを認めます。両者がこの技能を持つと、各銃について個別に適用します。

機械性向 [MECHANICALLY INCLINED] (2) **[操縦士のみ]** この技能は、操縦士が発動機の調節とその他の小さな調整を上手に行うことを認め、速度値を+1増加させる結果になります。

[8.2] 褒彰 [AWARDS]

ゲームでの様々な褒彰は、戦闘機操縦士に与えられた主な褒彰であらわします。各褒彰は、プレイヤーに1栄誉ポイントを提供し(そ



して彼の栄誉レベルも1ずつ上昇します)、航空機を更新するため又は新たな部隊へ転属するため適宜に消費できます。プレイヤー諸氏に栄誉ポイントを提供するイベントもあります。いくつかのドイツ軍の褒彰は、その元になる地理的エリアからの操縦士を要求します。いくつかのドイツ軍、イギリス軍、フランス軍の褒彰は、列記されたごとく他の国籍に与えられる可能性があります。

ドイツ軍の褒彰 [GERMAN AWARDS]

[8.2.1] 戦傷章 [THE WOUND BADGE]

この褒彰は、黒、銀、金の三等級で授けられました。戦傷章黒章を受けるためには、プレイヤーの操縦士が戦闘中に負傷 (撃破された航空機からの落下傘脱出、又は着陸中ではない。) していなければなりません。戦傷章黒章を「2」面に裏返すことにより、二番目の負傷を記録します。三番目の負傷を受けたら、プレイヤーは戦傷章銀章を授けられ、「3」面で置かれます。戦傷章銀章を「4」面に裏返すことにより、四番目の負傷を記録します。最後に、五番目の負傷を受けたら、プレイヤーは戦傷章金章を受けます。その時点で、もはやこれ以上記録を要求されません。戦傷章は、最初の褒彰についてのみ、単一の栄誉ポイントをプレイヤーに与え、褒彰の各等級又は負傷毎ではないことに注意してください。



歴史的注釈 戦傷章は1918年3月に最初に授けられましたが、負傷兵に遍及して授けられたので、プレイヤー諸氏が望むのであれば速慮なく「早期に」それらを置くことができます。1918年3月の前に発生していたら、1栄誉ポイントを与えます。

[8.2.2] 二級鉄十字章 [The Iron Cross Second Class]

Eisernes Kreuz 2 (又はEK2) は、最初の敵航空機を撃墜した瞬間に授けられます。これは、1栄誉ポイントを提供します。オーストリア・ハンガリー軍操縦士は、「エース」になるとときに授けられます。



[8.2.3] 一級鉄十字章 [The Iron Cross First Class]

Eisernes Kreuz 1 (又はEK1) は、二番目の敵航空機を撃墜した瞬間に授けられます。これは、1栄誉ポイントを提供します。オーストリア・ハンガリー軍操縦士は、十機目を撃墜した瞬間に授けられます。



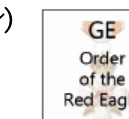
[8.2.4] 名誉杯 [THE EHRENBECHER (HONOR BEAKER)]

これは制服の褒彰ではなく、空中戦で勝利した操縦士に与えられた銀杯です。これは、1栄誉ポイントを提供します。EK2と同時に与えられることに注意してください。



[8.2.5] 王冠剣付三等赤鷲勲章 (プロイセン) [ORDER OF THE RED EAGLE, 3RD CLASS, WITH CROWN AND SWORDS (PRUSSIAN)]

この褒彰は、操縦士には稀に与えられました。プレイヤーの70機撃墜時に授けられます (プロイセン人であるか否かにかかわらず。) これは、1栄誉ポイントを提供します。





歴史的注釈: これは、70 機を撃墜したマンフレート・フォン・リヒトホーフェンに授けられました。一滅多にない荣誉でした。

[8.2.6] ホーエンツォレルン家勲章 (プロイセン)

[ROYAL HOUSE ORDER OF HOHENZOLLERN]

この褒章は、一級鉄十字章とプール・ル・メリットとの「中間」種類の褒章として、プロイセン人士官に与えられました。プロイセン人操縦士は、10 撃墜後にこれを受け取り、1 荣誉ポイントを提供します。



[8.2.7] 剣付四等軍功大勲章 (バイエルン)

[MILITARY MERIT ORDER, 4th CLASS WITH SWORDS (BAVARIAN)]

バイエルン人操縦士は、単一の出撃で複数の航空機を撃墜した後に受け取るか、又は他のドイツ人操縦士が 50 機撃墜に到達した瞬間に受け取ります。1 荣誉ポイントを提供します。



[8.2.8] 聖ハインリヒ軍功章 (ザクセン)

[MILITARY ORDER OF ST. HENRY (SAXONY)]

ザクセン人操縦士は、単一の出撃で複数の航空機を撃墜した後に受け取るか、又は他のドイツ人操縦士が 40 機撃墜に到達した瞬間に受け取ります。1 荣誉ポイントを提供します。



[8.2.9] 軍功十字章 (リッペ侯国)

[WAR MERIT CROSS (PRINCIPALITY OF LIPPE)]

リッペ人操縦士は、単一の出撃で複数の航空機を撃墜した後に受け取るか、又は他のドイツ人操縦士が 35 機撃墜に到達した瞬間に受け取ります。1 荣誉ポイントを提供します。



[8.2.10] 軍功十字章 (バーデン大公国)

[WAR MERIT CROSS (GRAND DUCHY OF BADEN)]

バーデン人操縦士は、この褒章を「エース」の称号を得た後で受け取ります。1 荣誉ポイントを提供します（「エース」になることによる通常の荣誉ポイントに加えて）。



[8.2.11] 軍功章 (ヴュルテンベルク王国)

[MILITARY MERIT ORDER (KINGDOM OF WÜRTTEMBERG)]

ヴュルテンベルク出身の操縦士は、10 機以上の航空機を撃墜した後でこれを受け取ります。1 荣誉ポイントを提供します。



[8.2.12] ハンザ十字章 (ブレーメン、リューベック、ハンブルクのハンザ都市)

[HANSEATIC CROSS (HANSEATIC CITIES OF BREMEN, LUBECK, AND HAMBURG)]

ハンザ人操縦士（三都市のいずれか出身）は、10 機の航空機を撃墜した後に受け取ります。他のドイツ人操縦士は 20 機撃墜に到達した瞬間に受け取ります。1 荣誉ポイントを提供します。



[8.2.13] 名誉勲章 (プール・ル・メリット) [POUR LE MÉRITE]

この高く切望された褒章は、文字どおり「功績のため」[For Merit] で、ドイツ軍操縦士のマックス・インメルマンが早期に授賞したため「ブルー・マックス」として知られます。16 機の空中撃墜を達成したいかなる操縦士にも授けられます。プール・ル・メリットは、1 荣誉ポイントを提供します。



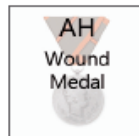
歴史的注釈: WW2 の「騎士十字章」と類似して、戦争の進捗に連れて褒章に要求される撃墜数は増加しました。1917 年前半の 16 機撃墜は、ゲームの目的に相応しい数として選択しました。いくつかのその他都市一州と王室の褒章は獲得がより困難でしたが、これは最も人気がありました。

オーストリア・ハンガリー軍の褒章

[AUSTRO-HUNGARIAN AWARDS]

[8.2.14] 戦傷章 [WOUND MEDAL]

これは、戦闘で負傷した（悪い着陸ではない）操縦士に与えられます。最初の褒章（のみ）は、1 荣誉ポイントを提供します。リボン上の各赤帯は、1 負傷をあらわしました。



歴史的注釈: これは 1917 年に制定されました。プレイヤー諸氏は、以前の負傷に遡及して受け取ることができます。

[8.2.15] 一級功勞銀章 [SILVER MEDAL FOR BRAVERY, 1st CLASS]

これは、二番目の撃墜後に授けられます。1 荣誉ポイントを提供します。



[8.2.16] 功勞金章 [GOLD MEDAL FOR BRAVERY]

これは、単一の出撃で 3 機撃墜を達成した操縦士に授けられます。1 荣誉ポイントを提供します。



[8.2.17] 軍功章 [MILITARY MERIT MEDAL]

これは、「エース」（5 機撃墜）になった操縦士に授けられます。1 荣誉ポイントを提供します。



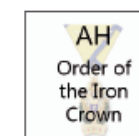
[8.2.18] 軍功十字章 [MILITARY MERIT CROSS]

これは、単一の出撃で敵の航空機 2 機撃墜を達成した操縦士に授けられます。1 荣誉ポイントを提供します。



[8.2.19] 鉄冠勲章 [IMPERIAL ORDER OF THE IRON CROWN]

これは、30 機撃墜に到達した操縦士に授けられます。



イギリス軍の褒章 [BRITISH AWARDS]

[8.2.20] 戦傷章 [WOUND STRIPE]

これは、戦闘で負傷した（悪い着陸ではない）操縦士に与えられます。最初の褒章（のみ）は、1 荣誉ポイントを提供します。



[8.2.21] 柏葉取闘章 [MENTIONED IN DESPATCHES]

これは制服の褒章ではなく、軍人の勇敢さや英雄的行為を称えるもので、ロンドン官報に掲載されます。1 機撃墜を達成したプレイヤーに与えられます。この褒章は、1 荣誉ポイントを提供します。



歴史的注釈: 戦後は、WW1 戦勝記念勲章上にオークリーフ (桤葉) の装飾として飾られました。

[8.2.22] 殊勲飛行十字章

[DISTINGUISHED FLYING CROSS]

1918 年に開始して、これは単一の出撃で 2 機の航空機を撃墜したプレイヤーに授けられます。獲得したとき毎に 1 栄誉ポイントを提供します。最初の褒彰に続くそれは、「帯」飾りによってあらわされます。



歴史的注釈: この褒彰は、1918 年 6 月 3 日に制定されました。

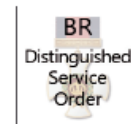
[8.2.23] 武功十字章 [MILITARY CROSS]

1918 年 6 月の前、これは単一の出撃で 2 機の航空機を撃墜したプレイヤーに授けられます。1918 年 6 月以降、これは単一の出撃で 3 機の航空機を撃墜又は撃破 (いずれかの組み合わせ) したプレイヤーに授けられます。1 栄誉ポイントを提供します。追加の武功十字章は「帯」飾りによってあらわされ、やはり 1 栄誉ポイントを提供します。これは、フランス、ベルギー、イタリア軍の操縦士には一度のみ授けられます。



[8.2.24] 殊功勲章 [DISTINGUISHED SERVICE ORDER]

これは、20 機撃墜に到達したプレイヤーに授けられます。「帯」飾りは、30 機到達時と 40 機撃墜時に加えられます。各褒彰 (又は帯) は、1 栄誉ポイントを提供します。ベルギー軍操縦士には、一度授けることができます。



[8.2.25] ヴィクトリア十字章 [VICTORIA CROSS]

これは、単一の出撃で 4 機の航空機を撃墜又は撃破した (2 機は撃墜でなければならない) プレイヤーに授けられます。二者択一で、操縦士が 50 機撃墜に到達したときに授けられることができます。



フランス軍の褒彰 [FRENCH AWARDS]

[8.2.6] 殊勲章 [CITED IN ORDERS]

「柏葉敢闘章」に類似し、これは制服の褒彰ではなく単に承認です。その最初の撃墜後にプレイヤーに授けられ、1 栄誉ポイントを提供します。



[8.2.7] 功労章 (クロワ・ド・ゲール)

[CROIX DE GUERRE]

これは単一の出撃で 2 機の航空機を撃墜又は撃破 (いずれかの組み合わせ) したプレイヤーに授けられます。褒彰レベルは、青銅星章、銀星章、金星章、青銅栄誉章、5 青銅栄誉章の代わりに銀栄誉章です。ゲームでは、この褒彰の青銅栄誉章を使用します (軍レベルで承認。) これは複数回授けられることができ、最初と二回目各 1 栄誉ポイントを提供します (最大 2 ポイント)。イギリス、イタリア、ベルギー、アメリカ軍の操縦士には、一度授けられます。



[8.2.28] 武功章 (メダール・ミリテール)

[MÉDAILLE MILITAIRE]

この褒彰は下士官兵に授けられるため、ゲームでは獲得できません。士官になる前に獲得した操縦士を持つ歴史的エース・カードのいくつかとして、歴史的な目的のために含められます。



[8.2.29] レジオン・ドヌール勲章

[LÉGION D'HONNEUR]

40 機撃墜に到達した操縦士に授けられます。1 栄誉ポイントを提要します。アメリカ軍とベルギー軍の操縦士に授けることができます。



アメリカ軍の褒彰 [AMERICAN AWARDS]

[8.2.30] 名誉戦傷章 [PURPLE HEART]

これは、戦闘中に負傷した (飛行機の事故又は着陸での負傷ではない) アメリカ軍操縦士に授けられます。最初の名誉戦傷章は、1 栄誉ポイントを提供します。



歴史的注釈: 名誉戦傷章は、実際には WW1 中に授けられませんでした。戦後の 1932 年に開始して遡及して発行されました。敵銃火に生き残った操縦士の名誉に加えられたので、これを含めました。プレイヤー諸氏は、自由にこの勲章を「早期」に使用できます。

[8.2.31] 銀星章 [SILVER STAR]

これは、同じ出撃で 1 機の敵航空機を撃墜し、少なくとも他のそれを損傷させたアメリカ軍操縦士に授けられます。同時にフランスから功労章 (クロワ・ド・ゲール) も獲得することに注意してください (まだ獲得していなければ)。最初の褒彰は、1 栄誉ポイントを提供します。



[8.2.32] 殊勲十字章 [DISTINGUISHED SERVICE CROSS]

これは、単一の出撃で 2 機 (以上) の航空機を撃墜したアメリカ軍操縦士に授けられます。銀星章が同時に授けられるのではなく、高い褒彰 (DSC) のみが受け取られます。最初の DSC の褒彰は 1 栄誉ポイントを提供します。



[8.2.33] 名誉勲章 [MEDAL OF HONOR]

これは、25 機撃墜に到達したか、又は二者択一で、単一の出撃で 3 機の航空機を撃墜し、少なくとも四機目を損傷させたアメリカ軍操縦士に授けられます (幸運を祈ります)。獲得されるとき毎に、1 栄誉ポイントを提供します。



歴史的注釈: エディ・リッケンバックは、1930 年に 8 つの飛行殊勲十字章の後に名誉勲章を受け取りました。



イタリア軍の褒彰 [ITALIAN AWARDS]

[8.2.34] 戦功十字章 [THE WAR MERIT CROSS]

1918年1月に開始して、少なくとも1年間について勤務していた操縦士は、戦功十字章を授けられます。二者択一で、1機撃墜後に与えられます（又は、1918年1月に開始して、少なくとも1機撃墜した操縦士へ）。1 栄誉ポイントを提供します。



[8.2.35] 武功青銅勲章 [BRONZE MEDAL FOR MILITARY VALOR]

これは、1機撃墜を達成した後で操縦士に授けられます。1 栄誉ポイントを提供します。



[8.2.36] 武功銀勲章 [SILVER MEDAL FOR MILITARY VALOR]

これは、「エース」(5機撃墜)になった操縦士に授けられます。1 栄誉ポイントを提供します。



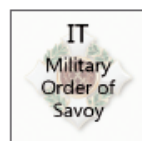
[8.2.37] 武功金勲章 [GOLD MEDAL FOR MILITARY VALOR]

これは、20機撃墜に到達した後で操縦士に授けられます。1 栄誉ポイントを提供します。



[8.2.38] サヴォイア軍事勲章 [MILITARY ORDER OF SAVOY]

これは、戦闘における特別な武功に対して授けられるものです。このゲームでは、単一の出撃で2機（以上）の航空機を撃墜した操縦士に授けられます。1 栄誉ポイントを提供します。



[8.2.39] 王冠勲章 (オルディネ・デッラ・コ罗纳) [THE ORDER OF THE CROWN (ORDINE DELLA CORONA)]

これは、軍事的褒彰ではなくむしろ政治的褒彰でしたが、武功についても授けられることが可能でした。ゲームでは、40機撃墜を達成した操縦士に授けられ、1 栄誉ポイントを提供します。



ベルギー軍の褒彰 [BELGIAN AWARDS]

[8.2.40] 従軍章 (カルテ・デュ・フー) [THE FIRE CARD]

これは制服の褒彰ではなく、前線における砲火の下での従事記録です。ゲームでは、航空機損傷で任務から帰還するか、二者択一で、1機の敵航空機を損傷させるか又は撃墜したら授けられます。1 栄誉ポイントを提供します。



歴史的注釈：1934年に、非制服褒彰の「十字砲火」[Fire Cross]に遡及して変換されました。

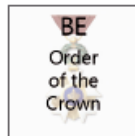
[8.2.41] 功労章 (クロワ・ド・ゲール) [CROIX DE GUERRE]

ベルギー軍は、フランス軍と同様に功労章を持ちました。これは、単一の出撃で2機の航空機を撃墜又は損傷させた（又はその組み合わせ）操縦士に授けられます。1 栄誉ポイントを提供します。



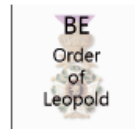
[8.2.42] 王冠勲章 [ORDER OF THE CROWN]

これは、ベルギー軍への功労に授けられます。ゲームではプレイヤーの10機撃墜時に授けられ、1 栄誉ポイントを提供します。



[8.2.43] レオポルト勲章 [ORDER OF LEOPOLD]

これは、ベルギーからの最高褒彰です。ゲームでは、30機撃墜に到達した瞬間に授けられます。二者択一で、気球に対して20機撃墜に到達した瞬間に授けられます。



[8.3] 「エース」の称号 [ACE STATUS]

「エース」(5機撃墜)に達した瞬間、プレイヤー（いずれかの国籍）は1 栄誉ポイントを受け取り、列機を認められ、望むのであれば「単独狩猟」を実施できます。操縦士の国籍に依存して、エースに到達した瞬間に他の褒彰が認められ得ます。「エース」となった列機は、主導権チャート [B12] 上で操縦士に+1 drmを与えます。



[8.4] 昇進 [PROMOTIONS]

操縦士は、大尉 [Flight Lieutenants]、少尉 [Leutnants]、又は他のいくつかの階級として開始します。現実には、多くは下士官でしたが、*Western Front Ace*の操縦士は士官階級に従います。ゲームでは、各昇進はプレイヤーに1 栄誉ポイントを提供します。

[8.4.1] 階級の影響 [RANK EFFECTS]

各階級レベルに付随する位置づけとゲーム能力は、以下のとおりです。:

列機 [Wingman] — 第一階級。プレイヤーの通常と最低の可能性の開始時階級です。特殊能力なしで列機能力又は追跡不可です（あなたは列機です）。

操縦士 [Pilot] — 第二階級。いまやプレイヤーは列機を持つか、又は「単独狩猟」の使用（たとえまだエースでなくても）のどちらかを認められます。

飛行中隊長 [Flight Leader] — 第三階級。あなたは、航空機集団の指揮を与えられます。この指揮は、ロール・プレイングの目的においてのみ関連します。

司令官 [Commander] — 第四階級。あなたは、巨大な航空機集団の指揮を与えられます。この指揮は、ロール・プレイングの目的においてのみ関連します。



[8.4.2] 昇進のメカニクス [PROMOTION MECHANICS]

最初の昇進は従軍の三カ月後に行われ、その後は六カ月毎です。

最初の昇進（のみ）は自動的で、次に高い階級です。あなたは、前線で数か月間生き残っています。その後は、サイ振りが要求されます。

次に高い階級への昇進発生は、1d6 の 1~4 のサイの目で成功し、以下の修正を持ちます。:

- 1 その期間中に与えられたいづれかの褒彰毎に。柏葉敢闘章又は名誉杯のような非制服褒彰を含みます。(どれだけ多くの褒彰を受けたかにかかわらず-1 の drm。)
- 1 その期間中の 10 機撃墜毎に。

プレイヤーは、期間の過ごし方に依存して複数の修正を持つことができます。

[8.4.3] 階級のリスト [RANK LISTINGS]

以下は、各国籍と／又は組織についての実際の階級（とゲーム目的のレベル）です。階級カウンターは、A2 操縦士状態チャート上に置かれることになります。

ドイツ軍とオーストリア・ハンガリー軍

[German and Austro-Hungarian] :

- ・少尉 [Leutnant] (第一階級)
- ・大尉 [Hauptmann] (第三階級)
- ・中尉 [Oberleutnant] (第二階級)
- ・少佐 [Major] (第四階級)

イギリス軍 RFC と RAF [British RFC and RAF] :

- ・少尉 [2nd Lieutenant] (第一階級)
- ・大尉 [Captain] (第三階級)
- ・中尉 [Lieutenant] (第二階級)
- ・少佐 [Major] (第四階級)

イギリス海軍 [British Naval] :

- ・飛行少尉 [Flight Sub-lieutenant] (第一階級)
- ・飛行大尉 [Flight Commander] (第三階級)
- ・飛行中尉 [Flight Lieutenant] (第二階級)
- ・飛行少佐 [Squadron Commander] (第四階級)

アメリカ軍 [American] :

- ・少尉 [2nd Lieutenant] (第一階級)
- ・大尉 [Captain] (第三階級)
- ・中尉 [1st Lieutenant] (第二階級)
- ・少佐 [Major] (第四階級)

フランス軍 [French] :

- ・少尉 [Sous-lieutenant] (第一階級)
- ・大尉 [Capitaine] (第三階級)
- ・中尉 [Lieutenant] (第二階級)
- ・少佐 [Commandant] (第四階級)

イタリア軍 [Italian] :

- ・少尉 [Sottotenente] (第一階級)
- ・大尉 [Capitano] (第三階級)
- ・中尉 [Tenente] (第二階級)
- ・少佐 [Maggiore] (第四階級)

ベルギー軍 [Belgian] :

- ・少尉 [Onderluitenant] (第一階級)
- ・少佐 [Kapitein-Commandant] (第四階級)
- ・中尉 [Luitenant] (第二階級)
- ・大尉 [Kapitein] (第三階級)

[8.4.4] RAF 階級への転換 [CONVERSION TO RAF RANKS]

1918 年 4 月に開始して、RAF が設立されました。RAF マーカーを使用して、REC 又は RNAS の操縦士階級を同等の階級に変換してください。

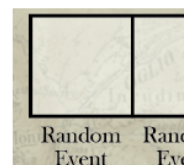
歴史的注釈: この変換はゲーム・プレイに影響を与えず、歴史的な正確性のみのために含められます。

[8.4.5] 基地再設定 [RE-BASING]

プレイヤー諸氏は、望むのであれば、各昇進後に同じ国籍の異なる飛行場へ基地再設定するための選択肢を獲得します。通常これがゲーム・プレイに与える影響は非常に小さいですが、ドイツ軍はイギリス軍航空機の代わりにフランス軍と遭遇できるよう（又はその逆）、これを行うことを望めます。1917 年 11 月に開始して、イギリス軍プレイヤーは、オーストリア・ハンガリー軍航空機との遭遇を望むのであれば、イタリアのヴィチエンツァ [Vicenza] へ基地再設定ができます。これは、あなたと国籍の基地へのみ最基地再設定でできる通常ルールの例外です。

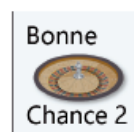
[8.5] 無作為イベント [RANDOM EVENTS]

無作為イベントは、出撃毎に、遭遇チャート上で最初に「12」が振られたときに発生します。これは、そこに列記された遭遇を置き換えます（出撃の後の方で二回目の「12」を振ったら、その時点で通常の遭遇が発生することになります。）これら範囲は、非常に良いから非常に悪いまでです。いくつかは、ゲームの未来の時点で使用できるマーカーをプレイヤーに与えます（「目撃者の証言」 [Eyewitness Corroboration]、 「幸運のお守り」 [Good Luck Charm] 等）。このマーカーを航空機マット上に置きます。他の無作為イベントは、イベントのテキストに従って進める必要があります（あなたが攻撃を受け得る等。）チャート [C1] を調べることで無作為イベントを進めた後、出撃を継続します。



[8.5.1] 幸運のお守り [GOOD LUCK CHARM]

各国籍は、異なる幸運のお守りを持ちます（イギリスは「Touch Wood」、フランスとベルギーは「Bonne Chance」、アメリカは「Lucky Rabbit's Foot」、イタリアは「In Bocca al Lupo」、ドイツとオーストリア・ハンガリーは「Du Musst Schwein Haben」。）

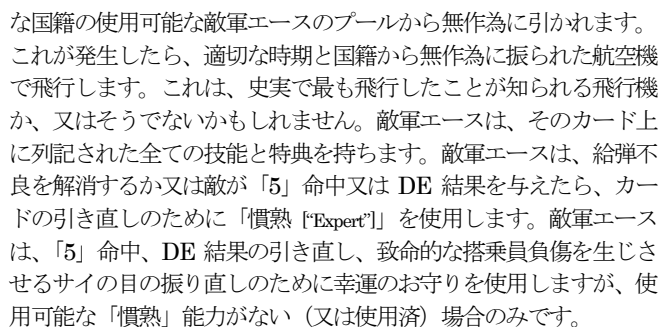


これらは、ゲーム内では全て同一で、プレイヤーがいずれか単一のサイコロを振り直すため、又は新たな戦闘カードを引くことを認めます。いったん宣言して使用されたら幸運のお守りが消費され、新たなサイ振り又はカードが利用されなければなりません。未来にもっと受け取ることができ、使用するまで無期限に保持できます。複数を蓄積できます。新たな各操縦士は、1 幸運のお守りを持ってゲームを開始します。

[8.5.2] 無作為イベント—エースとの遭遇

[RANDOM EVENT—ACE ENCOUNTER]

このイベントは、あなたに敵軍エースとの遭遇（並びに、あなたが戦闘の回避を試みない限り闘い）をもたらし、その戦区に正確



[8.6] プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

ボブは、イギリス軍操縦士としてゲームを開始することに決めました。彼は **A2** 操縦士状態カード（イギリス軍）を取り出し、必要がない他の **A2** カードを脇にセットします。開始時は、ゼロの栄養

レベル要件を持つ四つのイギリス軍航空機があり、ボブはルイス銃ではなくヴィッカーズを主要武装に持つ **B.E.12** が好きなので、これを選択します。ボブは、ベルタングル（無人地帯のソムム戦区に連結する）に基地を置くことを選択し、ギーズのドイツ軍基地と対峙します。全プレイヤーが2つの技能を持って開始するので、ボブは **B.E.12 航空機** ディスプレイ・マット上に「上級機動1」マーカーと「反射神経」技能マーカーを置きます。航続時間記録欄上に航続時間マーカーを、「格納庫」ボックス内の任務記録欄上に **B.E.12** マーカーを、弾薬ボックス内に3枚の弾薬マーカーを（各「2」面で）、「幸運のお守り」[“Touch Wood”] を無作為イベント・ボックスの1つに置きます。ここで、飛行学校に通います（チャート F3）。射撃訓練は失敗しますが、飛行訓練と着陸訓練の両方に成功し、チャート A2 上に「A.C.M.-1」マーカーを置きます。ACM 技能を購入するとき、1 少ない経験ポイントがかかります。着陸技能はフリーで獲得し、同様に A2 上に置きます。余暇活動として「読書」[“hit the books”] をすることに決め、追加勉強時間を選択します。これは、彼にフリーの1経験ポイントを与えます。ここで飛行訓練を行い、

Western Front Ace © copyright 2022 Compass Games LLC



2 経験ポイントを持ってゲームを開始し（追加勉強時間のため、通常の1の代わりに）、チャートA2上で経験ポイント・ボックス内に「2」マーカーを置きます。これらを取っておくことに決めます。

ボブは、マップ上に「ソンム『Somme』」と「ヴェルダン『Verdun』」の地上攻勢マーカーを置きます。バルタングルの彼に影響を与えないので、ヴェルダンは主として歴史的興味ですが、ソンム作戦を支援するための任務に就くことが可能です。いまや、最初の任務で飛行するための準備ができました。

ボブはA1b（彼は連合軍の操縦士なので）上の1916年コラムでサイを振り、「6」を出しました。これは前線哨戒 [Line Patrol] で、任務成功のため、彼は少なくとも無人地帯 [No Man's Land] へ飛行しなければなりません。

彼は離陸し、任務記録欄上で航空機マーカーを、航続時間マーカーを航続時間記録欄上で動かし、離陸ボックス内で遭遇についてサイを振ります。



1916
2 Balloon Busting
3 Recon Escort (Enemy Lines)
4 Line Patrol
5 Line Patrol
6 Line Patrol
7 Offensive Patrol ***



「7」は、A3の友軍前線コラム上で遭遇を生み出しません。彼は再び友軍領土ボックスへ移動し、別の航続時間を消費し再びサイを振ります。別の「7」は、遭遇なしを示します。彼は三度目の移動を行い、無人地帯ボックスへ持っていきます。彼は「5」を振り、これはイタリア内であることを示す二重のアスタリスクを持ち、遭遇はありません。しかし、ボブはイタリアにいないので遭遇になります。

次いで、A3a上でサイを振り、どのタイプのドイツ軍航空機がやって来たのか調べるため、最初のコラムを確認します。（プレイヤー諸氏は、ゲームのこの段階で遭遇する可能性がある唯一のドイツ軍航空機として、予め三種類のアルバトロス、フォッカーD.III、ハルバーシュタットD.IIを脇にセットしておけば便利です。）彼は再び「7」を振り、ハルバーシュタットD.IIと遭遇したことを意味します。

No Man's Land
2 2-Seater *
3 2-Seater *
4 -
5 Fighter **
6 Fighter
7 -
8 Fighter
9 -
10 -
11 2-Seater *
12 3+ Fighters

1916 Ge Fighters
2 Albatros D.III (Dec)
3 Fokker D.III
4 Albatros D.II
5 Halberstadt D.II
6 Albatros D.I
7 Halberstadt D.II
8 Albatros D.I

A2 Pilot Status

British

ACE CARD

M

BR

Mentioned in Despatches

Prestige Level

Points:

2

1

Pilot

Skills:

Gunnery

Precision

Sixth Sense

A.C.M.

S.A.

Reflexes

Weapon Maint.

Landing

Ace Status

Experience Points

Observer

Gunnery

Precision

S.A.

Weapon Maint.

Leadership

Expert

Mech. Inclined

Ace Status

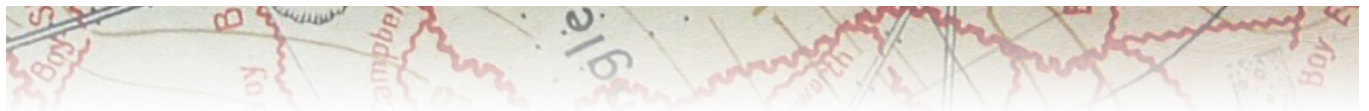
Experience Points

Wingman

Gunnery

Expert

Ace Status



ここで、彼は開始時の向きについてチャート B1 をチェックします。

「4」の目は、ボブが優位で遭遇戦を開始することを意味します。彼は航空機ディスプレイ・マットの向き区画内で、自身の航空機マーカーを正面に向けて置き、ハルバーシュタット D.II マーカーを横向きにします (B1 上のサイ振りによって劣位で開始するため。) 彼はハルバーシュタット D.II ディスプレイ・マット上の弾薬区画内に、3 枚の弾薬カウンターをそれぞれ「2」面で置きます。

ボブは射撃します。ドイツ軍は劣位で開始したので、自動的に防御へ移行してカードを引きます。ボブはカード#38 を引き、自身の 3 火力について 3 命中を与えます。良い結果です。

ドイツ軍はカード#3 を引き、その防御区画は「急旋回」[「Tight Turn」] を持ちます。これは、彼に 1 位置の向上を与えます。

ボブは与えた損傷について、チャート B6 上でサイを三回振ります。

「41」、「66」、「11」を獲得し、均等にキャンバス命中 (効果なし)、燃料タンク命中、搭乗員死傷を与えます。

燃料タンク命中と搭乗員死傷は、二番目のサイ振りを要求するため、ボブはチャート B4 をチェックします。彼は搭乗員死傷について「5」を振り、実際に操縦士です (高い数を振っていたら「観測員」の死傷となり、この状況では効果なしでした。) 負傷度合のサイの目は「6」で、幸運にもボブはドイツ軍操縦士を瞬殺し、1 機撃墜のスコアです。好奇心から、ボブは燃料タンク命中の効果を調べるためにサイを振り、「6」の目で漏洩でした。

5 弾薬ポイントを残して持つにもかかわらず、ボブは任務を終え

たので、無理をせずに基地へ戻ることに決めます (戦闘が無人数帯で発生したため。) 彼は友軍領土ボックス又は離陸/着陸ボックス内で遭遇を持ちません (この時点で、彼は任務記録欄上で逆方向へ飛行します。) 彼は着陸する準備ができています。

チャート B9 上で、1d10 の「5」は着陸について好天であるため、ボブは自動的に良好着陸となるため、B7 着陸チャート上でサイ振る手間はあります。

任務後、彼は褒彰の資格を持つか調べるためにルールをチェックし、実際に [8.2.20] に従って「柏葉敢闘章」[「MENTIONED IN DESPATCHES」] を受けていることを確認し、それは 1 栄誉ポイントを与え (栄誉レベルを「1」へ上昇させます)、両者はチャート A2 上にマークされます。彼は A2 上に「柏葉敢闘章」マーカーも配置します。いまや、次の任務のための準備が整いました。

9.0 栄誉レベル [PRESTIGE LEVEL]

[9.1] 一般的概念 [GENERAL CONCEPT]

一般的なルールとして、新たな操縦士は飛行するために最新で最も進化した航空機を受け取りません。通常、これらは最初に自身を証明した「エース」操縦士に提供されます。これをあらわすため、**Western Front Ace** は全般的な「栄誉レベル」の概念を使用します。プレイヤーの栄誉レベルが増加するに連れて、新型でより進化した航空機タイプが使用可能となります。高い栄誉レベル要件を持つ飛行機は、供給量が少なく高い需要がある新型になる傾向があります。いくつかの進化した航空機が、非常に高い栄誉要件を持たないことに注意してください。—これは、低い階級の操縦士でさえ使用可能になる十分な量だったことのみを意味します。

[9.2] 栄誉ポイント [PRESTIGE POINTS]

プレイヤーがいずれかのタイプの褒彰 (並びにその他の一定イベント) を受け取る時毎に、彼は 1 栄誉ポイントを受け取ります。1 栄誉ポイント毎に、あなたの栄誉レベルを 1 増加させます。あなたは、五番目の撃墜達成 (そのときあなたは「エース」になります) と各昇進について 1 栄誉ポイントも受け取ります。栄誉ポイントは、以下のごとく消費できます。:

- ・ 新/異なるモデルの航空機を要求する (1 栄誉ポイント)
- ・ 異なる基地への移送を要求する (1 栄誉ポイント)
- ・ 無作為にサイを振る代わりに、現在使用可能な特定の任務割当てを要求する (1 栄誉ポイント)



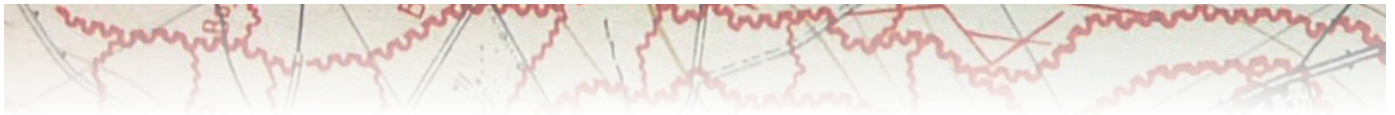
Damage Rolls:

“11”

“41”

“66”

11	Crew Injury	21	Lndg. Gear	31	Tail	41	Canvas	51	Stbd. Strut	61	Tail
12	Port Strut	22	Canvas	32	Canvas	42	Port Strut	52	Canvas	62	Stbd. Strut
13	Stbd. Strut	23	Engine	33	Port Strut	43	Rear Guns	53	Stbd. Strut	63	Canvas
14	Canvas	24	Port Strut	34	Canvas	44	Canvas	54	Lndg. Gear	64	Fwd. Wpns.
15	Lndg. Gear	25	Engine	35	Port Strut	45	Stbd. Strut	55	Canvas	65	Canvas
16	Fuel Tank	26	Canvas	36	Controls	46	Fwd. Wpns.	56	Rear Guns	66	Fuel Tank



[9.3] 栄誉レベル [PRESTIGE LEVEL]

プレイヤーの栄誉レベルは、ゼロで開始します。プレイヤーが栄誉ポイントを受け取るとき毎に、その栄誉レベルは1ずつ増加します。決して減少しません。(これは、重要な概念です。—あなたの栄誉レベルは上昇し続けて決して減少せず、取っておくか又は望めば消費できます。) 栄誉レベルは、あなたのゲーム内における全体的な栄誉で、より進化した航空機を「解放」するために使用されます。いったんあなたの栄誉レベルが「5」に達したら、もはや管理する必要はありません。つまり、いかなる航空機でも飛行するために必要な最高レベルです。

[9.4] 16年9月後のキャリアの栄誉ボーナス

[PRESTIGE BONUS FOR CAREERS AFTER 9/16]

プレイヤー諸氏は、通常の開始時期である1916年9月の後にゲーム開始を望むことができます。それを行うと、現在現役にある航空機にアクセスを認めるため、一定の国籍はゼロから1栄誉レベル増加を自動的に受け取ります。これらの国籍は、イギリス、フランス、ドイツ、オーストリア・ハンガリーです。これらの国籍の一つの操縦士は、1917年以降に開始していると1の栄誉レベルで、1918年に開始していると2の栄誉レベルでゲームを開始します。アメリカ軍とイタリア軍の栄誉レベルの調整は、すでに航空機マット上で考慮されています。

10.0 新たな航空機の再割当て

[REASSIGNMENT TO A NEWER AIRCRAFT]

プレイヤーは、一定の状況下で新たなモデルの航空機を再割当てされることができます。

[10.1] 更新 [UPGRADE]

新たなモデルの航空機を望むのであれば、単に要求して1栄誉ポイントを消費することで受け取ることができます。ただし、それで飛行することができる適切な栄誉レベルを持たなければなりません。プレイヤーは、新たなタイプの飛行機に馴染む間に、1接触出撃を失います。

[10.2] 負傷のための更新 [UPGRADE DUE TO WOUNDS]

重傷であると、プレイヤーは自動的に失った同じタイプの新たな航空機を「フリー」で(そして、他の搭乗員について、特殊能力を持たないで開始する新たな搭乗員)与えられ、病院から退院した後に次の出撃で航空任務に復帰します。或いは、栄誉レベルの見地から飛ばす能力を持つ新たなタイプの航空機を選択できますが、それを行うと1出撃を失います。

[10.3] 事故又は損失による更新

[UPGRADE DUE TO CRASH OR LOSS]

自機を事故着陸又は失ったプレイヤー(そしておそらく生き残った)は、同じタイプの新たな飛行機を受け取ります。

[10.4] 新たな搭乗員 [NEW CREWMAN]

航空機の更新が、新たな搭乗員を「追加」する可能性があります。—いくつかの航空機は観測員を持ち、実際に偵察機として「複座機」

が使用されました。新たな搭乗員は、経験なしの特殊能力なしで到着します。死傷の補充搭乗員にも同様に適用します。新たな飛行機が観測員を持たない可能性もあります。—この場合、旧搭乗員は失われます。

[10.5] 栄誉の破棄 [PRESTIGE WAVER]

プレイヤーが1916年9月の後にゲームを開始したら、ゼロよりも高い栄誉要件を持つ航空機を飛ばしている部隊に自身がいることに気づくかもしれません。彼が損失したら、特定の航空機モデルといずれかの同一補充の要件は破棄されます。ただし、ルール[9.4]は、破棄の必要性をいくらか緩和させます。

11.0 選択ルール [OPTIONAL RULES]

[11.1] 複数プレイヤー [MULTI-PLAYER]

*Western Front Ace*は、ソリテア・ゲームとしてデザインされた事実にもかかわらず、2人以上のプレイヤーによって連携的又は競技的にプレイできます。

[11.2] 連携的プレイ [COOPERATIVE PLAY]

二人のプレイヤーは、同じ部隊で飛行して遭遇戦で互いを支援できます。

各プレイヤーは、自身の戦闘機目標に対して闘うことになります。これらの敵戦闘機は同じタイプになり、一人のプレイヤーがこれを判定するためにサイを振ります。ただし、一人のプレイヤーが自身の目標を撃墜したら、僚機の相手に対して機動することによって支援できます。これが発生する各ラウンドに、主導権のサイ振り中に僚機の位置が1だけ改善します。ただし、これが発生した各ラウンドの終了時、支援しているプレイヤーは1d6を振らなければなりません。1又は2のサイの目で、彼は新たな敵戦闘機に対して劣位の状態で新たな戦闘を開始することになります。

[11.3] 競技的プレイ [COMPETITIVE PLAY]

二人のプレイヤーは、同じ又は異なる部隊で飛行し、最高スコアを競うことができます。戦闘機との遭遇戦が発生したら、防御的にプレイしているときに、相手側プレイヤーがカードの防御又は列機支援セクションの使用を決め、全ての敵カードを裏返し、主導権についてもサイを振ります。

異なる陣営(例えば、プレイヤーの一人がドイツ軍で、他方がイギリス軍又はフランス軍)で飛行していると、プレイヤー諸氏は通常に出撃を実施しますが、航続時間ボックスの消費に関しては順次となります。

プレイヤーが相手側プレイヤーの航空機を含んでいるエリア内に移動したら、遭遇のサイを振り、1d6の1〜2で相手側の航空機と闘うことができます。これは、その航続時間ボックスの通常の遭遇を置き換えます。

[11.4] エース・カード [ACE CARDS]

ゲームに歴史的シナリオを追加するため、それぞれが第一次世界大戦のトップ・エースをあらわしている24枚の歴史的「エース」



カードが含まれています。各カードは、その使用についての特別な指示、並びにゲーム開始時（1916年9月）の操縦士の状態の「スナップショット」を含みます。例えば、多くは開始時の撃墜数、経験ポイント、褒章等です。この状況を反映させるため、単純に操縦士と搭乗員の状態シートを調整し、必要に応じて参照できるよう、用意されたボックス内の左上側にエース・カードを置きます。いまや、あなたは1916年9月にエースとして（通常に）開始する準備ができました。

（解明）エース操縦士カードは、他の操縦士のごとく反射神経と上級機動1を持って開始せず、そのカード上に列記されたもののみを持ちます。

[11.4.1] 開始時基地 [STARTING BASE]

あなたは、自身のエースをその国籍に認められたいずれかの基地で開始できます。荣誉レベルに関して飛行が認められた、いずれかの使用可能航空機で開始します。

[11.4.2] エースの能力 [ACE ABILITIES]

各カードには、その特定エースの特殊能力が列記されています。経験ポイントが列記されていたら、望むのであればそれらを消費できます（又は取っておくことができます）。

[11.4.3] 歴史的エースの撃墜数 [HISTORICAL ACE VICTORY]

カード上に列記された何人かのエースは、1916年9月までにその総撃墜数の近くまできており、何人かは未だに開始していません。開始時の撃墜数にかかわらず、操縦士の歴史的な合計数以上に撃墜しなければ、あなたのキャリアは敗北と見なされるべきです。

[11.5] 操縦士の疲労 [PILOT FATIGUE]

休みなしに連続的な作戦を行うと、遂には操縦士の判断力、飛行能力、注意を損なうことは明らかです。操縦士の疲労には、肉体的な疲労に加えて、連続する戦闘のストレスを含みます。以下の選択ルールは、操縦士へのこの影響をシミュレートします。

[11.5.1] 疲労レベル [FATIGUE LEVEL]

操縦士疲労レベルは、ゼロで開始します。各接触出撃飛行は、操縦士に1疲労ポイント受領を生じさせます。飛行しない各出撃（何らかの理由）は、2疲労ポイントを取り去ります。出撃ログ・シート上で疲労を記録します。2以下の接触出撃で飛行した月の終了時、2疲労ポイントを取り去ります。

Fatigue?		

[11.5.2] 疲労の影響 [FATIGUE EFFECTS]

以下の影響は、異なる疲労レベルで発生します。:



疲労影響表	
疲労レベル	影響
1～5	影響なし
6～11	着陸のサイの目に+1を加える
12～17	着陸のサイの目に+1を加え、主導権のサイの目に-1
18～23	着陸のサイの目に+2を加え、主導権のサイの目に-1
24+	着陸のサイの目に+2を加え、主導権のサイの目に-2

[11.5.3] 休暇 [ANNUAL LEAVE]

操縦士は、一週間（2回の接触出撃）の休暇（軍事用語では休憩期間）を取ることができます。1916年を除く各年に一度、これを行うことができます。復帰したとき、彼の疲労レベルはゼロにセットされます。

[11.5.4] （追加）選択操縦士の疲労—任意の非番

[Optional Pilot Fatigue—Voluntary Stand-down]

四半期毎に一度、あなたは「神経症」のために接触警戒の非番（飛行しない）を要求できます。これを四半期に複数回行くと、手にしている荣誉ポイントは破棄されます。

[11.6] 可変する操縦士の資質 [VARIABLE PILOT QUALITY]

様々な資質の敵操縦士との遭遇を望む方々については、以下のルールを使用します。戦闘機警戒と遭遇しているとき、1d6を振りまします。:

時期：資質について 1d6 :

可変する操縦士の資質	
期間枠	D6の目
1916年9月～1917年12月	1=新米 2～4=訓練済 5=古参 6=エース
1918年1月～1918年10月	1～3=訓練済 4～5=古参 6=エース

新米操縦士は、1少ない無作為命中を与えます。訓練済操縦士は、既定どおりです。熟練操縦士は、少なくとも1命中を与えたら無作為命中が1追加されます。エース操縦士は、少なくとも1命中を与えたら無作為命中が1追加され、主導権のサイ振りも+1を受け取ります。

[11.7] 飛行中隊、撃墜、飛行場、無作為発生

[SQUADRON, VICTORY, AIRFIELD RANDOM GENERATORS]

Western Front Ace は、プレイヤー諸氏に僅かな複雑さを加えることで、より深く詳細な経験を提供する選択プレイヤー補助カードを含みます。これらのチャート（S1～S5）は、ゲームに追加の歴史的詳細を加えることを望むプレイヤー諸氏のために含まれます。チャートS1とS2（操縦者名創出）は、あなたの操縦士の無作為名称を創出できます。これは、ゲームを開始するために[4.1]に列記さ



れた手順に代わりに使用できます。チャート S3 (飛行中隊割当て) は、無作為の歴史的部隊、航空機タイプ、開始時期、ゲーム飛行場を創出します。これは、ゲームを開始するために [4.1] に列記された手順の代わりに使用できます。チャート S4 (飛行場位置発生) は、プレイヤーが基地を置く実際の飛行場を判定します。(これはゲーム・プレイに意味を持ちませんが、各ゲーム基地位置を構成する実際の飛行場を表示します)。チャート S5 (勝利条件創出、西部とイタリア戦線) は、プレイヤーが歴史的な位置の近くで発生した撃墜位置を創出することを認めます。

選択無作為創出チャート

[OPTIONAL RANDOM GENERATOR CHARTS]

S1/S2 操縦士名創出シート [Pilot Name Generator sheets] (連合国と中欧列強国)

S3 飛行中隊割当て創出 [Squadron Assignment Generator] (連合国と中欧列強国)

S4 飛行場位置創出 [Airfield Location Generator] (連合国と中欧列強国)

S5 撃墜位置創出 [Victory Location Generator]

ゲームは、あなたが求める詳細さに依存して、望む数だけのチャートでプレイできます。全く使用しなくても構いません。

これらのチャートの大部分は、極めて直観的です。あなたは単に要求された数のサイコロを振り、結果がもたらされます。ただし、飛行中隊割当て創出は情報が詰まっているため、慣れるまでは少し難しいかもしれないので、以下にガイドを記します。:

新たなキャンペーンを開始しているとき、あなたは操縦士の国籍、開始時期、飛行中隊、操縦士の氏名、飛行場の位置、各撃墜の位置データを無作為に決めることができます。これは、全て飛行中隊割当て創出で開始します。

シートの右下端に、無作為国籍決定を見つけることができます。単純に国籍を選択できますが、ゲームの仕組みが選択する国籍を望むのであれば、ここで最初にサイを振ることになります。

国籍を無作為に決定するため、D20 を振る。	
1	ベルギー
2~5	イギリス
6~10	フランス
11	イタリア
12~13	USA
14~19	ドイツ
20	オーストリア

結果は3です。: イギリス

国籍創出の左は、戦区記号です。チャートの各色は、あなたがゲームを開始する割当て戦区を決定します。更に続きます。

上記は、飛行中隊割当て創出のイギリス・セグメントの一部の例

です。ここでイギリス軍操縦士についてサイを振り、彼が飛行中隊に割り当てられる時期を見つける必要があります。単に開始時期を選択するか、又は無作為に決めることができます。この例では、全てを無作為に決めているため、開始するために左端コラム上で 3D10 を振ります。: 11 を振り、1917 年 6 月となります。

3D10 ↓	Roll D6 →	SCOUT SQUADRONS (BRITAIN)					
		1	2	3	4	5	6
16-18	Sep 1916	19 BE12	24 DH2	29 DH2 70 Sop1.5	32 DH2	40 FE8	60 N17
15	Oct 1916		41 FE8			8N SP	
19	Nov 1916						
14	Dec 1916			54 SP			
20	Jan 1917			1N ST	3N SP		13 Sop L5
13	Feb 1917	19 SVII	*1 N17	10N N17		9N ST	
21	Mar 1917			29 N17	4N SP	10 N17	
12	Apr 1917	48 BrF2a	*56 SE5	10N ST	23 SVII	8N ST	46 SP
22	May 1917		24 DH5		32 DH3		
11	Jun 1917	48 BrF2b	*56 SE5a		4N SC	11 BrF2b	
23	Jul 1917		11 DH5	70 SC	3N SC	9N SC	60 SE2a
10	Aug 1917		41 SE5a	10N SC		8N SC	

次に、飛行中隊の割当てへ移ります。再び、単に稼働中のいずれかの飛行中隊 (開始時期を含む縦横列内に列記されたいずれかの飛行中隊) を選択するか、又は無作為に決めることができます。無作為に決めるため、D6 を振ります。: 5 を振ったのでコラム 5 です。これは、割り当てる戦区の一般的なアイデアを私たちに与え、このコラムの大部分が黄色のボックスと稀に灰色のボックスから構成されることに注目してください。戦区記号に戻って見ると、私たちが割り当てられる飛行中隊は、アラス [Arras] 又はイーブル [Ypres] のどちらかになります。

いまや、1916 年と現在の時期との間のボックス内に 6 個飛行中隊が列記されています。例の赤い枠線は、これらを表示します。これらは、1917 年 6 月に稼働中で欠員を持つ飛行中隊です。2 つの飛行中隊が灰色文字であることに注意してください。: これは、新型航空機を受け取っている飛行中隊を表示します (第 40 飛行中隊はニューポール 17、第 8 海軍飛行中隊は、ソッピース三葉機を持ちます)。これらの 2 個飛行中隊番号が、FE8 とソッピース・パップを持つ高いコラムに黒字であらわされていることにも注意してください。これらの旧型機は、灰色の飛行中隊番号によって重複しているため、第 40 と第 8 海軍飛行中隊の黒字飛行中隊番号を無視できます。4 個飛行中隊から選択できます。: ソッピース三葉機を飛ばしている第 8N と第 9N、ブリストル・ファイターを飛ばしている第 11 飛行中隊、ニューポール 17 を飛ばしている第 40 飛行中隊です。

そこで、選択肢を最高度に扱うためサイを選択します。: この場合、4 つの選択肢があり、D6 を振ります (5~6 は単に振り直します)。3 を振り、第 8 飛行中隊です。イーブル戦線 (灰色の地) で王立イギリス海軍航空隊のためにソッピース三葉機を飛ばしています。

国籍が決まったので、操縦士創出上で操縦士の名前を振り、イーブル戦線上に基地を置き、飛行場位置創出 (下記を参照) 上でサイを振ることができ、飛行中隊が基地を置く飛行場を見つけるため、イギリス軍 (茶色コード) とイーブル戦区 (灰色コード) に一致する横列を使用してセット・アップを完了できます。

Roll 1D6	Roll 3D6 ➡	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Belgium 1-6	De Moeren Ypres	Coxyde	La Panne	Coxyde	La Panne	De Moeren	De Moeren	De Moeren	De Moeren	De Moeren
British 1-2	Saint-Omer Ypres	Leffrinck- houcke	Poperinghe	La Lovie	Abeele	Téteghem	Petite- Synthe	Clairmarais	Ste-Marie- Cappel	Bailleul
3-4	Le Hameau Arras	Camblain- l'Abbé	Filescamp	Floringhem	Estrée- Blanche	La Gorgue	La-Bellevue	Auchel	Le-Hameau	Savy- Berlette
5-6	Bertangles Somme	Flesselles	Laviéville	Léalvillers	Villers- Bretonneux	Marieux	Chipilly	Baizieux	Bertangles	Fienvillers
	Bertangles 4/17-3/18 & 8/18-11/18	Bapaume	Foucaucourt	Léchelle	Laviéville	Léalvillers	Proyart	Chipilly	Estrées-en- Chaussée	Baizieux

9を振り、クレールマレ [Clairmarais] に基地を置きます。

飛行場位置創出は、戦区変更又は飛行場の変更を創出するためにも使用できます。望むとき（又は戦線の変更のために必要となるとき）、このチャート上でサイを振ります。あなたの国籍を基準に、1D6 を振ることで開始し、次いで新たな飛行場を獲得するために3D6 を振ります。

例：あなたはイギリス軍のソム戦線（緑色のコード）にあるベルタングル [Bertangles] 飛行場から飛行しており、1917 年 4 月です。ベルタングル飛行場はもはや使用できず、あなたの飛行中隊は移動しなければなりません。1D6 で 5 を振り、未だにソム（緑色コード）にあります。次いで、時期（17 年 4 月）に一致している横列上で 3D6 を振ります。: 4 を振り、あなたの飛行中隊はフォーコークール [Fourcaucourt] へ移動しています。

[11.8] ルイス銃の再装填

97 発入りのドラムから射撃したルイス銃がカラになったとき、積載しているいくつかの予備ドラムの一つから再装填ができます。ただし、戦闘中は操縦士が再装填することが困難で、ときには大事な瞬間にドラムを落とすかファンブルしました。これをあらわすため、別にサイを振り、自動的に成功する代わりに選択 1d6 再装填チェックを使用できます。: 1~5=ドラム再装填 6=ドラム落下、ファンブル等。(ドラムは未だ再装填されていません。)



失敗したサイ振りは、あなたが持つ使用可能な「目撃者の裏付け『Eyewitness Corroboration』」無作為イベント・マーカーによって中和できます。

[11.9] 武勇 [GALLANTRY]

プレイヤーは、前方火器が不全状態状態の敵軍偵察機（又は複座機で観測員が戦死又は後部銃が不全状態）が単に脱出して戦闘が終了することを認めることができます。これを二回認めた後（異なるドッグファイトで）、彼は「武勇」の名声を獲得したと見なされ、1 栄誉ポイントを獲得し、一致する栄誉レベルに増加します。この方法では、1 栄誉ポイントのみ獲得できます。



自身の前方火器が壊れた（機能不全状態）のプレイヤーは、1d6の1～3の目で敵から同じ扱いを受け取る可能性があります。これが発生したら、現在の戦闘は直ちに終了します。プレイヤーが「武



アラス [Arras] (流血の四月) 17 年 4~5 月。イギリス軍 (高難易度) 基地: ル・アモール [Le Hameau]。開始時の特典又は技能なし。勝利: 7+機撃墜。

アラス [Arras] (流血の四月) 17 年 4~5 月。ドイツ軍 (初級難易度) 基地: ドゥエー [Douail]。4 経験ポイントで開始。勝利: 7+機撃墜。

ソムム [Somme] 16 年 9~11 月。イギリス軍又はフランス軍。(高難易度) 基地: ベルタングル [Bertangles] (イギリス軍) 又はメニル・サン・ジョルジュ [Mesnil St. Georges] (フランス軍) 開始時の特典又は技能なし。勝利: 7+機撃墜。

ソムム [Somme] 16 年 9~11 月。ドイツ軍。(中難易度) 基地: ギーズ [Guise]。3 経験ポイントで開始。勝利: 7+機撃墜。

カポレット [Caporetto] 17 年 10 月。イタリア軍。(中難易度) 基地: ウーディネ [Udine]。2 経験ポイントで開始。勝利: 4+機撃墜。

カポレット [Caporetto] 17 年 10 月。オーストリア・ハンガリー軍。(中難易度) 基地: トリエステ [Trieste]。栄誉レベル 1、1 栄誉ポイント、2 経験ポイントで開始。勝利: 4+機撃墜。

第二次マルヌ [2nd Marne] 18 年 7 月。フランス軍又はアメリカ軍。(中難易度) 基地: ヴィルヌーヴ・レ・ヴェルテュ [Villeneuve-les-Vertus]。フランス軍は 3 経験ポイントで開始し、アメリカ軍は 2 経験ポイントで開始する。勝利: 4+機撃墜。

第二次マルヌ [2nd Marne] 18 年 7 月。ドイツ軍。(中難易度) 基地: シソンヌ [Sissonne] 又は マルス・ス・ブルク [Mars-sous-Bourcq]。3 経験ポイントで開始する。勝利: 4+機撃墜。

地上攻撃任務 [Ground Attack Missions]: 勝利の目的において、成功した爆撃/地上掃射任務は、1 機撃墜としてカウントする。

特別開始接触出撃ルール [Special Starting Contact Sorties Rule]: 明白に、各大規模地上攻勢の開始時には、航空支援が限界に達します。これを反映するため、いかなる戦役の最初の月にもサイ振りはなく、あなたはその月に 6 接触出撃を自動的に持ちます。一カ月を超えて続くキャンペーンでは、通常に続く各月にサイを振ります。

[11.12] (追加) 選択列機の使用 [Optional Wingman use]: 火器の再装填又は給弾不良 MG の解消を行って、あなたが列機を持つと、彼にカードを引かせて列機区画の使用を要求できます。

[11.13] (追加) 選択複座機の行動 [Optional 2-seater behavior]: ゲームでは、複座機は常に交戦離脱を試みますが、その大部分は武装していたので、このルールでは複座機が正面であればあなたが射撃する機会があります。1d6 の 1~3 の目で、敵の複座機 (チャート [B10]からの) は、防御に行く代わりにあなたを火力「3」で射撃します (FE 2b と 2d は火力「2」を使用します)。コードロン G.6、BE2c、ニューポール 12、ローナー C.1、サヴォイアボミリオ SP2 には適用しません (これらのタイプは、前方火器を持ちませんでした。)

[11.14] (追加) 選択「啓示」 [Optional "Epiphany"]: 敵航空機が「遭遇戦を終了する ["ends the encounter"]」防御カードを引いたら、無作為イベントのエリア内に「啓示」カウンターを置きます。こ

のカウンターは、直ちにいずれかの遭遇戦を終了するために消費します。あなたは、キャリア毎に一度これを使用できます (幸運の守りとは異なります)。

12.0 GAME CREDITS

GAME DESIGN: Gregory M. Smith and Ian B. Cooper

ARTWORK: Ian Wedge, lead artist. Box and additional artwork by Bruce Yearian. Charts and rules layout by Nadir Elfarra.

SPECIAL THANKS TO: John Kranz, Ian Cowley, Glenn Saunders, Michael Eckenfels, Christopher Schall, Alex Aguila, Dale Gutt, Rembert "Chip" Jarrell, Dan Pacaldi for the Gallantry rule, and Jeremy White for the concept of Advanced Maneuvers. And a VERY special thank you to José "Stuka Joe" Ruiz, whose concept of Sequence of Play cards was nothing short of brilliant.

13.0 デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

Nightfighter Ace を完成させた後、私はジョン・クランツに続編を考えるよう迫られました。終戦へ向かう続編は、私にアピールしませんでした。—モスキート夜間戦闘機の数が多すぎ、ジャミングも多すぎ、何もかもが連合軍です。私は *Hunters* と *The Hunted* を制作しているときに一度そう言ったことがありますが、空では状況が更に悪化します。

ただし、このシステムを昼間に適応させることは非常に有望と思えたので、*Interceptor Ace* を制作しました。このプロジェクトが基本的に完了してから間もなく、私はこのシステムを第一次世界大戦に適用すべきという、フェイスブックでのコメントに興味をそられました。

いつものように.....言うは易く行うは難しです! しかし、多くの仕事をすればそれが可能であることを理解し、直ちにリサーチを開始しました。間もなく、私は第一次世界大戦の専門家が必要であるとわかり、*The Hunters* を WW1 のゲーム *Raiders of the Deep* に翻案したイアン・クーパーの助けを借りました。彼はこの仕事にうってつけの人物でした。

おそらく、デザインで一番難しかったのは、戦闘機対戦闘機の戦闘でした。ルーチンは主に *Interceptor Ace* から取り入れたものですが、システムに更なる「ドッグファイト」感覚が必要であることは理解していました。加えて、ロータリー・エンジン、極めて原始的な射撃術、給弾不良になり易い火器、文字どおりたくさんの航空機の種類について考慮しなければならませんでした。

このゲームの核心は、操縦士を向上させるための貴重な経験ポイントの消費に関してプレイヤーが下すべき決断にあります。攻撃志向もあれば、生き残り志向もあります。また、あるシリーズの機体でより役に立つものもあるでしょう。大部分は *Interceptor Ace* で使用されたものですが、システムがドッグファイトに特化し、その雰囲気を感じたかったので、機動指向のものをいくつか追加しました。ただし、技能の購入は、重要な決定事項です。他の私のゲームとは異なり、プレイヤー諸氏は僅かな経験ポイントを「貯金」して高価な技能を購入することができ、WW1 の航空戦闘の暴力的な性質に鑑み、可及的速やかに技能を購入することを強く考慮すべきです。あなたが死んでしまつては、溜めた経験ポイントは失って意味がありません。ジェレミー・ホワイ (Skies Above the Reich のデザイナー) の「上級機動」を加えるアイデアは、ゲームで戦術的な



決断に大いに役立つと思われ、提案してくれた彼には感謝してもしきれません。

いくつかのことは、明らかに抽象化されています。イアン・クーパーの「接触パトロール」という素晴らしいコンセプトがなければ、このゲームは成り立たなかったと思います。現実には、操縦士はほとんど毎日飛んでおり、何も起きなかった出撃を除外する「接触警戒」がなければ、ログ・シートだけでも5頁はあったでしょう。この抽象化は、ゲームをプレイアブルにした重要な決定事項の一つでした。

最後に、クリストファー・シャルとイアン・カウリーに謝辞を送ります。彼らなしでこのプロジェクトは不可能だったでしょう。二人ともインスピレーションを与えてくれて、私を軌道に乗せてくれました。最後に感謝すべきは、主アーティスとのイアン・ウェッジです。彼はこの作品において、それ以上のことをしてくれました。第一次世界大戦の航空マニアとして、彼は完璧なアーティストでした。というのも、彼は物事が正しく行われることを本当に気にかけていて、何度も細かい歴史的なディテールについて私を訂正してくれました。

14.0 選択参考文献 [SELECTED BIBLIOGRAPHY]

McCudden, James V.C. "Flying Fury: Five Years in the Royal Flying Corps." Greenhill Books, 1987.

イギリス軍のトップ・エースによるこの実話は、時代遅れにもかかわらず、まさに目からウロコでした。手に入れられるなら、強く推奨します。

Clark Alan. "Aces High." Ballantine Books, 1974.

写真、手記、データの全体を統合した真に優れた書物です。

Herris, Jack and Pearson, Bob. "Aircraft of World War I: 1914-1918." Amber Books, 2010.

イラストだけでも購入する価値がある、素晴らしい参考書です。

Gilbert, Martin. "The First World War." Henry Holt and Company, 1994.

航空機に関する記述は少ないのですが、戦争全体を俯瞰するには良い参考書です。

Haythornthwaite, Philip. "The World War One Source Book." Arms and Armour Press, 1992.

万能の参考書です。

Hogg, Ian. V. "Anti-Aircraft Artillery." The Crowood Press, 2002.

Bowyer, Chaz. "History of the RAF." Bison Book Corp, 1977.

第一次世界大戦に関する小さな項目がある、まともな「コーヒーテーブル」書物です。

15.0 歴史的注釈ーエース・カード [HISTORICAL NOTES - ACE CARDS]

以下は、エース・カードに登場するエース操縦士たちの略歴です。このゲームに選ばれた操縦士は、決して戦争のトップ・エースを網羅したものではなく、ゲームに登場するすべての国籍の操縦士が少なくともエース・カードに登場するよう選ばれました。

大英帝国 [UNITED KINGDOM]

アルバート・ボール [Albert Ball]

アルバート・ボールは、戦死した当時 44 機撃墜でイギリス軍の最高スコアでした。ソンムの戦いの前に、彼は大英帝国で最初の著名なエースになっており、このような情報は公開されませんでした。この戦いでひどい損害を被った後、政府は国民が誇りを持てるような空飛ぶ英雄が必要だと考えました。ニューポールから始めた彼は、当初 S.E.5 を嫌っていました。しかし、S.E.5 での飛行を終え、実際に S.E.5 を特別に改造してもらいました。1917 年の彼の死は、少々謎めいていました。ドイツ軍は彼を撃墜したと主張しましたが、彼の機体に損傷はなく、身体にも弾痕はありませんでした。彼は雷雲の中に飛び込み、停止したプロペラで逆さまになって現れました。めまいの犠牲者でしょう。アルバート・ボールは、まだ 20 歳でした。

ウィリアム・ビショップ [William Bishop]

物議を醸したウィリアム「ビーリー」ビショップはカナダ人で、騎兵隊で戦争を始めました。間もなく、彼は空中で戦うことが最良の場所だと確信しました。ビショップは「あそこはきれいだ！ 泥も馬の糞もない。もし死んでも、少なくともきれいな死に方だろう。」と述懐しました。最初、彼は観測員でしたが、1916 年に飛行学校に入学しました。操縦士として、最初はなかなか撃墜できませんでした。時の経過と共に加速し、72 機撃墜の中佐として戦争を終えました。ただし、彼の飛行の多くは単独であり、戦後の調査によって、この勝利数には疑問が投げかけられています。実際の撃墜数にかかわらず、彼は重要かつ危険なエースでした。

ジェフリー・ボウマン [Geoffrey Bowman]

ジェフリー「ビーリー」ボウマンは、イギリス人のトップ・エースで、歩兵として開戦しましたが、1916 年にイギリス飛行隊に配属されました。エアコー DH.2 で開始し、彼の初撃墜はやや異例なものでした。ローランド C.II に偶発突っ込み、損傷した機体でかろうじて帰還しました。彼は S.E.5 で 32 機を撃墜し、少佐の階級で終戦を迎えました。彼の航空キャリアで最も特筆すべき出来事は、ヴェルナー・フォスを墜落させたパイロットの一人であることです。戦後は除隊しましたが、第二次世界大戦が始まると召集され、2 年間で勤務した後、再び除隊しました。

レイモンド・コリショー [Raymond Collishaw]

もう一人のカナダ人、レイモンド・コリショーは、最初はイギリス海軍に入隊するつもりでしたが、代わりにイギリス海軍航空隊 (RNAS) に入隊しました。彼は 1916 年 8 月に前線に到着し、ソッピース 1 ½ ストラッターの偵察機型で飛行しました。初期の撃墜後に凍傷で離脱し、1917 年 4 月に戦線に復帰し、彼が「楽しい」と感じたソッピース三葉機を飛ばしました。彼の部隊は大成功を収め、「ブラック・フライト」として恐れられるようになりました。彼は指揮官として成功して賞賛され、戦争を終えました。



ロバート・リトル [Robert Little]

オーストラリア人のトップ・エースだったロバート・リトルは、やはり RNAS に所属し、コリショールと似た経歴で、ストラッターで開始し、三葉機に移行し、キャメルで終わりました。彼が劇的にスコアを伸ばしたのは、ソッピース三葉機でした。不思議なことに、彼はせいぜい平均的な操縦士として知られていましたが（荒っぽい着陸や事故の経験もありました）、戦闘における強みは、攻撃的で絶対的な射撃の名手であったことにあります。ある晩、ゴータ爆撃機の迎撃で、一発の銃弾が両足を貫通しました。不時着後しばらくして失血死しました。最終撃墜数は 47 機でした。

ドナルド・マクラレン [Donald MacLaren]

更にもう一人のカナダ人ドナルド・マクラレンは、驚異的な 54 機撃墜を挙げて終戦を迎えました。彼が戦い始めたのは 1918 年 2 月からで、わずか 9 カ月弱で達成されたことになります。戦後の彼の最も顕著な功績は、カナダ空軍の設立に尽力したことです。95 歳で死去しました。

エドワード・マンノック [Edward Mannock]

エドワード「ミック」マンノックはイギリス人のエースで、トルコが参戦した当時、エンジニアとしてトルコで働いていたため抑留されました。彼は病に倒れ、イングランドに送還されました。回復後は王立工兵隊に入り、その後王立陸軍衛生隊に所属しましたが、最終的にはイギリス飛行隊に入隊し、ジェームズ・マックデンに師事しました。「マンノックは、若く気性が激しいアイルランド人の典型的な例で、のるかそるかのタイプだった」とマックデンは語っています。彼は第 74 飛行中隊で多くの撃墜を達成し、第 85 飛行中隊を指揮するため少佐に任命されました。皮肉にも、彼は損傷した敵機を低空まで追跡することの危険を同僚パイロットに警告した一週間以内に、地上からの砲火で墜落しました。死亡時の撃墜数は 61 機と言われていますが、もっと多かったかもしれません。彼がヴィクトリア十字章を授与されたのは、死後一年を経過してからでした。

ジェームズ・マックデン [James McCudden]

ジェームズ・マックデンは、航空整備士としてスタートし、観測員に昇進し、1916 年に操縦士訓練を受けました。彼は S.E.5 で大半の撃墜を獲得し、操縦性と最高速度を向上させるために S.E.5 を改造しました。実際、彼はその機械的知識を活かして、所属していた第 56 飛行中隊で多数の航空機を改良しました。少佐に昇進して第 60 飛行中隊の指揮を任された後、彼は航空事故で死亡しました。発動機の故障が原因だったと伝えられています。特筆すべきは、死の

数日前に書き終えた彼の回想録「フライング・フューリー」です。後に 1918 年に出版され、今日に至るまで、第一次世界大戦の空中戦に関する個人的な記述として最高のものとなっています。

ジョージ・マッケロイ [George McElroy]

アイルランド人のマッケロイは、ミック・マンノックの弟子として開始し、32 機を撃墜しました。他の多くのエースと同様、彼はイギリス陸軍で開始しましたが、最終的にイギリス飛行隊に配属されました。彼は非常に攻撃的で有名で、1918 年 7 月には、一カ月間ではほぼ 1 日 1 機を撃墜しました。師であるミック・マンノックが地上からの射撃で戦死して間もなく、彼もまた同じ危険の餌食となりました。彼は武功十字章に二つ目の帯を授与された、数少ない飛行士の一人です。

フランス [FRANCE]

ルネ・フォンク [René Fonck]

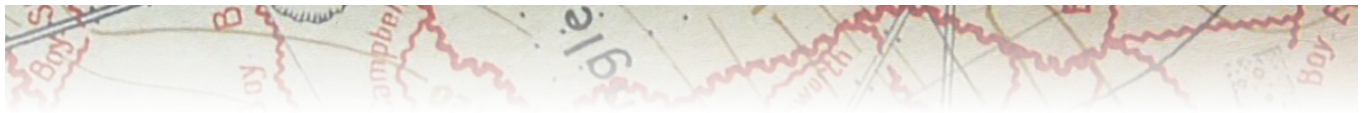
ルネ・ポール・フォンクはフランスを代表するエースであり、合計 75 機撃墜で「エース・オブ・エース」の称号を持つ連合軍を代表するエースでもありました（認可されなかった申請を考慮すると、100 機を超えていた可能性があります）。彼はほとんど臨時的なアプローチで知られ、攻撃時の正確さに定評がありました。ときには、5 発の機関銃弾で撃墜したこともありましたが、彼は一度も負傷しませんでした。しかし、気球撃破任務を避けたことが助けたのかもしれませんが、その性格のためか、彼はフランス国民からギヌメールほど称賛されることはありませんでした。友人でさえ、彼を「自惚れた恥知らずの自己宣伝屋」と呼びました。彼の性格には欠点がありましたが、第一次世界大戦で最高の射撃の名手であったことは否定できません。彼は戦争を生き延び、59 歳で亡くなりました。

ジョルジュ・ギヌメール [Georges Guynemer]

ジョルジュ・ギヌメールは、54 機を撃墜したフランスを代表する二番目のエースで、初めて 50 機撃墜を達成しました。裕福な貴族の家庭に生まれ、航空整備士として働き始めましたが、飛行学校へと進み、1915 年にエスカドリーユ MS.3 の一員として空を飛びました。1917 年 2 月、連合軍で最初にゴータ爆撃機を撃墜しました。彼はスパッド XII とその 37mm 機首搭載機関砲を有効に使用する十分な技量を持った操縦士の一人でした。戦争を生き延びていれば、彼はフォンクを凌駕していた可能性がありましたが、1917 年 9 月に任務から帰還しませんでした。1917 年 9 月、頭部に銃弾が貫通した状態で彼の遺体が発見されました。

シャルル・ナンジェッセ [Charles Nungesser]

シャルル・ナンジェッセは、第 2 軽騎兵連隊で戦争を開始しましたが、上官に感銘を受けて航空隊への転属を要請しました。1915 年の最初の撃墜は、いささかユーモラスです。彼は反抗的な態度で



逮捕され（彼は飛行していないはずでした）、その後、武功章が授与されました。女好きで酒好きの彼は、操縦士仲間からは好かれていましたが、無許可飛行でしばしば問題を起しました。彼は驚くべき体質を持っていました。：終戦時の負傷リストは、「頭蓋骨骨折、脳震盪、内部損傷（複数）、上顎5カ所骨折、下顎2カ所骨折、右腕に高射砲の破片が刺さり、膝の脱臼（左と右）、左膝の再脱臼、口の中に銃弾の傷、耳の中に銃弾の傷、左足の腱の萎縮、ふくらはぎの筋肉の萎縮、鎖骨の脱臼、手首の脱臼、右足首の脱臼、歯牙欠損、挫傷など挙げればきりが無いにもかかわらず、彼は医療当局を説得し、飛行を続けさせました。終戦時、彼は43機を撃墜し、航空界で活躍し続け、1927年、大西洋横断飛行中に消息を絶ちました。成功していたら、二週間前にチャールズ・リンドバーグの記録を破るところでした。

ドイツ [GERMANY]

マンフレート・フォン・リヒトホーフェン男爵

[Baron Manfred von Richthofen]

第一次世界大戦で最も有名な人物は、どの国の、どのような立場の人間であったとしても、間違いなくフォン・リヒトホーフェン男爵です。自機を赤く塗る習慣からその名がついた「レッド・バロン」は、プロイセン貴族の家系に生まれました。彼は11歳で軍事訓練を開始し、騎兵に入隊しました。緒戦の後、騎兵は下馬兵となり、伝令や無線士のような任務に回されたため、彼は航空兵に転向することを決意しました。兄のロタール（40機撃墜）は攻撃的な性格でしたが、マンフレートはより計算高い性格でした。「ベルケの空戦八か条」として知られる、自隊内操縦士の戦闘教条を発展させたオズワルト・ベルケとの出会いは、明らかにフォン・リヒトホーフェンに大きな影響を与えました。フォン・リヒトホーフェンは、必ずしも熟練した飛行家として知られていたわけではなく、むしろ戦術家であり射撃の名手でした。彼は様々な航空機を飛ばしましたが、最も頻繁に使用したのはアルバトロスで、後の悪名高いフォッカー三葉機です。彼は1918年4月に撃墜され、誰がレッド・バロンを殺したかについて今日まで論争が続いていますが、現在では一般的に、傷の角度から、地上からの射撃によるものと考えられています。彼は、第一次世界大戦の「エース中のエース」として80機を撃墜しました。

エルンスト・ウーデット [Ernst Udet]

エルンスト・ウーデットは歩兵師団のオートバイ伝令として戦争を始めました。肩を負傷した後、奮闘の末、航空兵に転向しました。当初は砲兵の観測員として飛行していましたが、その能力が認められて戦闘機に転向しました。ヤシユタ11で20機を撃墜し、リヒトホーフェンにスカウトされ、JG1「フライング・サーカス」に参加しました。ウーデットに感銘を受けたリヒトホーフェンは、ウーデットにヤシユタ11の指揮を任せました。ウーデットは62機を撃墜し、リヒトホーフェンに次ぐドイツ軍のエースとなりました。ウー

デットは撃墜を続けて戦争を62機で終え、崇拜していたリヒトホーフェンに次ぐドイツのエースでした。ウーデットはまた、1918年に落下傘で救われた最初の戦闘機操縦士の一人でもあります。第二次世界大戦では、彼は急降下爆撃機シュトゥーカの推進者となりましたが、ソ連との戦争がドイツを滅ぼすという見通しに不満を抱き、1941年に自殺しました。

ヴェルナー・フォス [Werner Voss]

ヴェルナー・フォスは天性の熟練パイロットでしたが、戦争は騎兵で始めました。航空隊へ転じた後、すぐに撃墜を積み重ねるようになりました。マンフレート・フォン・リヒトホーフェン自身は、フォスをこの戦争でトップの成績を収めたエースの唯一のライバルと考えていました。ただし、ブルー・ル・メリットの授与で一か月間の休暇が義務づけられ、その間に「流血の4月」が起こり（1917年4月）、フォン・リヒトホーフェンが撃墜数でトップに躍り出ました。8機以上のイギリス軍機を戦闘の末に撃墜したフォスは、イギリス軍から恐れられて尊敬されました。彼は48機撃墜でこの世を去りました。

ベルギー [BELGIUM]

ウィリー・コッペン [Willy Coppens]

ウィリー・コッペンはベルギーを代表するエースで、37機撃墜が確認され、更に未確認があります。彼は自動車機関銃部隊で戦争を開始しましたが、1915年に飛行訓練を受けるために自費でイギリスへ渡りました。彼はアンリオHD.1を採用した最初の操縦士の一人であり、大きな威力を発揮しました。約半年間で34機の観測気球と3機の航空機を撃破しました。この驚くべき偉業により、彼は連合軍最高の「気球破壊」エースとなりました。最後の戦闘飛行で1基の気球を破壊しましたが、焼夷弾で脚を強打して着陸後に切断を余儀なくされました。彼は1986年まで生きました。

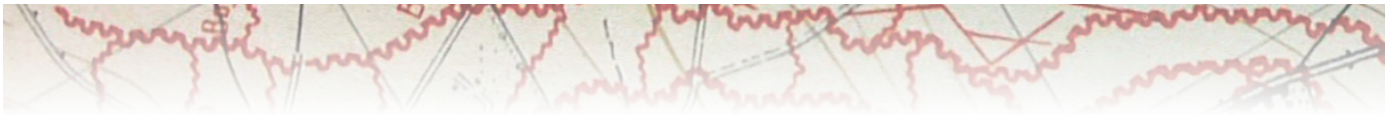
エドモン・ティエフリー [Edmond Thieffry]

エドモン・ティエフリーはベルギー軍将軍の従卒として戦争を開始しましたが、ドイツ軍の捕虜となりました。盗んだオートバイで中立国オランダまで逃げ延び、収容所に収容されました。彼はベルギーに戻り、砲兵観測操縦士として飛行を始めましたが、あまりに多くの飛行機事故を起こしたため、誰も彼と一緒に飛びたがりませんでした。このため、彼は戦闘機に転属されました。そこで、彼はニーポール11と17で何機かを撃墜し、ベルギー初のスパッドVII（ベルギー王室によって購入されました）を操縦しました。彼は戦争を生き延び、コッペンに次いで二位となる10機を撃墜しました。

オーストリア・ハンガリー [AUSTRO-HUNGARY]

ジュリアス・アリギ [Julius Arigi]

ジュリアス・アリギは、オーストリア・ハンガリーで第二位のエースで、32機を撃墜しました。緒戦時、彼はモンテネグロでエンジ



ントラブルに見舞われて捕虜になり、ニコライ皇太子のスタッフ・カーを盗んで脱出しました。彼は一度の出撃でエースとなりました。：1916年にイタリア軍のファルマン6機と遭遇し、そのうちの5機を撃墜したのです。彼はまた、飛行機の安定性を増すためのハンザ・ブランデンブルク D.I.の尾翼を再設計し、この改良が工場の標準となったことで知られます。第二次世界大戦中、彼はドイツ空軍の戦闘機操縦士となり、ノヴォトニーやマルセイユといった著名な操縦士を教育しました。

ゴドヴィン・フォン・ブルモヴスキー [Godwin von Brumowski]

軍人の家庭に生まれたブルモヴスキーは、ロシア戦線で砲兵として第一次世界大戦に参戦し、勇敢な男として2つの勲章を受けました。航空部隊に転向し、偵察機（戦闘機）ですらなかったハンザ・ブランデンブルク C.I.に乗ってエースになりました。しばらくの間、彼はアヴィアティック D.I.で飛びましたが、戦果は挙げられませんでした。彼はついにアルバトロス D.III に乗り換え、オーストリア・ハンガリー軍のトップ・エースとして 35 機撃墜で戦争を終えました。彼は将軍から、オーストリア・ハンガリーの国家最高勲章を授与される十分な理由があるとされました。ブルモヴスキーは「軍務を通してこの褒章を受けたら、それは最高司令官が私にこの賞を授与する十分な理由です。」と答えました。その結果、彼はこの褒章を受け取ることはありませんでした。

イタリア [ITALY]

フランチェスコ・バラッカ伯爵 [Count Francesco Baracca]

イタリアの裕福な家庭に生まれたバラッカは（他の多くのパイロットと同じように）、最初は自国の騎兵に所属していました。戦前に飛行を学び、航空隊に転向しました。彼の最初の撃墜はニューポール 11 の飛行でした。次いで、彼はニューポール 17、スパッド VII、最後にスパッド XIII を飛ばしました。スパッド XIII の方がより高速で連装機銃を装備していたにもかかわらず、彼はスパッド VIII の敏捷性を好んだようです。バラッカの個人的なシンボルは、黒い跳ね馬で、イタリアの自動車会社フェラーリのシンボルマークとして今日まで残っています。バラッカの死は、フォン・リヒトホーフェンと同様、1918 年 6 月に哨戒から戻らなかったため、彼の遺体は燃えたスパッド VII の残骸の近くで発見されました。彼はイタリア軍を代表するエースとして 34 機を撃墜しました。

ピア・ルッジェーロ・ピッチョ伯爵 [Count Pier Ruggero Piccio]

第一次世界大戦の操縦士の中ではやや年配者だったピッチョは、1900 年に歩兵少尉に任官しました。1913 年に操縦士の資格を取得し、カプロニ爆撃機／観測部隊の最初の指揮官になりました。1916 年に戦闘機に転向して少佐に昇進し、第 91a 飛行隊（「エース

飛行隊」）を指揮しました。彼は 24 機撃墜で戦争を終え、その指導力と組織力に定評がありました。彼は戦争末期（1918 年 10 月）に撃墜されて捕虜となり、混乱期にイタリアに逃げ帰りました。戦後、彼は Regia Aeronautica（イタリア空軍）の初代参謀長を務めました。

シルヴィオ・スカローニ [Silvio Scaroni]

砲兵として開始したシルヴィオ・スカローニは、イタリアが参戦する直前に偵察操縦士として航空隊に加わりました。1917 年、彼はニューポール 17 で初撃墜を挙げました。その後アンリオ HD.1 に乗り換え、この機体で 26 機を撃墜しました。1918 年 7 月に負傷し、戦争末期の数カ月は療養に専念しました。その後も航空界で活躍し、第二次世界大戦では高級指揮官としてイタリア空軍 [Regia Aeronautica] に所属しました。

合衆国 [UNITED STATES]







フランク・ルーク [Frank Luke]

「気球破壊者」の異名を持つフランク・ルークはアリゾナ州の出身で、ドイツ軍の観測気球の攻撃を専門としていました。1918 年 9 月の 8 日間に、彼は 4 機の航空機とともに 14 機以上の気球を撃墜しました。他の操縦士には真似のできない快挙でした。1918 年 9 月 29 日、気球攻撃中に地上からの射撃で負傷しました。飛行機を着陸させ、そこから少し離れたところで死亡しました。彼は死後に名誉勲章を授与され、現在、アリゾナ州の空軍基地は彼に因んで命名されています。彼の最終的な撃墜数は 18 機でした。

エディ・リッケンバックャー [Eddie Rickenbacker]

アメリカ軍を代表するエースだったリッケンバックャーは、26 機を撃墜して戦争を終えました。戦前は自動車狂でレースカーのドライバーでもあり、自動車と発動機の経験が戦時中の航空界入りに役立ちました。戦争中、彼はラウル・ルフベリ少佐の指導を受け、「私が学んだことは、すべてルフベリから学んだ。」とコメントしています。彼は何機か撃墜しましたが、銃の給弾不良や精神的な間違い、その他の些細な問題が彼の可能性を妨げ続けました。入院して自分の欠点を反省した後、彼は立ち直ってより集中した操縦士になりました。さらに、彼はいまや自身の技能に完全に適合したスパッド XIII を操縦するようになりました。撃墜数が増え始め、有名な「ハット・イン・ザ・リング」第 94 航空戦隊の指揮を任されました。彼の 8 つの殊勲十字章のうちの 1 つは、名誉勲章に格上げされました。



<p>Halberstadt D.II</p>  <p>GE</p>	<p>B.E.12</p>  <p>BR</p>	<p>Salmson 2</p>  <p>FR</p>	<p>Nieuport 11</p>  <p>IT</p>	<p>Nieuport 24bis</p>  <p>US</p>
<p>Albatros D.III</p>  <p>AH</p>	<p>Fokker Dr.1</p>  <p>GE</p>	<p>F.E.2d</p>  <p>BR</p>	<p>Nieuport 23</p>  <p>BE</p>	<p>Nieuport 17</p>  <p>FR</p>
<p>Spad XIII</p>  <p>US</p>	<p>Aviatik D.I</p>  <p>AH</p>	<p>Roland C.II</p>  <p>GE</p>	<p>Sop. Camel</p>  <p>BR</p>	<p>Spad VII</p>  <p>IT</p>
<p>Bréguet 14</p>  <p>FR</p>	<p>Spad VII</p>  <p>US</p>	<p>Phönix D.I</p>  <p>AH</p>	<p>Hannover CL.IIIa</p>  <p>GE</p>	<p>Bristol Ftr F2b</p>  <p>BR</p>
<p>Hanriot HD.1</p>  <p>BE</p>	<p>Savoia-Pomilio SP2</p>  <p>IT</p>	<p>Nieuport 28</p>  <p>US</p>	<p>Lohner C.I</p>  <p>AH</p>	<p>Fokker D.VIII</p>  <p>GE</p>
<p>Sop. Snipe</p>  <p>BR</p>	<p>1½ Strutter</p>  <p>BE</p>	<p>Caudron G-6</p>  <p>FR</p>	<p>Caproni Ca.3</p>  <p>IT</p>	<p>Hansa-B'burg D.I</p>  <p>AH</p>
<p>Albatros D.I</p>  <p>GE</p>	<p>B.E.2c</p>  <p>BR</p>	<p>R.E.8</p>  <p>BR</p>	<p>Hanriot HD.1</p>  <p>IT</p>	<p>Spad VII</p>  <p>FR</p>



ルール索引

アメリカ軍の褒彰 [8.2]	24	事故又は損失による更新 [10.3]	30	任務要件 [7.4]	18
荒い着陸と事故着陸 [7.6.6]	21	指揮統率率技能 [8.1]	22	はじめに [1.0]	3
新たな航空機の再割当て [10.0]	30	射撃技能 [8.1]	21	反射神経技能 [8.1]	22
新たな搭乗員 [10.4]	30	射撃のシーケンス [7.1.4]	14	飛行学校 [4.6.9]	10
RAF 階級への変換 [8.4.4]	26	シャンデル [7.3]	17	飛行中隊、撃墜、飛行場の無作為創出 [11.7] ..	31
AA 対気球破壊 [7.3.1.1]	17	主導権のサイ振り [7.1.4.1]	14	飛行中隊長階級 [8.4.1]	25
イギリス軍の褒彰 [8.2]	23	重傷 (SW) [7.6.8]	21	被追尾 [7.1.2]	13
イタリア軍の褒彰 [8.2]	25	16 年 9 月後のキャリアの荣誉ボーナス [9.4] ..	30	備品目録 [3.8]	7
一般的概念、荣誉 [9.1]	29	出撃ログ・シート [3.6]	7	標準と上級の機動 [7.3]	17
インメルマン [7.3]	17	出撃ログ・シートの準備 [4.3]	8	複座機&戦闘機ディスプレイ・マット [3.2] ..	5
荣誉の破棄 [10.5]	30	上級機動 1~4 技能 [8.1]	22	複座機との交戦 [7.1.10]	16
荣誉ポイント [9.2]	29	状況認識 (SA) 技能 [8.1]	22	複数プレイヤー [11.1]	30
荣誉レベル [9.0]	29	昇進 [8.4]	25	負傷期間と影響 [7.6.8]	21
荣誉レベル [9.3]	30	昇進のメカニクス [8.4.2]	26	負傷のための更新 [10.2]	30
エース・カード [11.4]	30	勝利の判定 [5.2]	11	武勇 [11.9]	33
エース状態 [8.3]	25	正面 [7.1.2]	13	フランス軍の褒彰 [8.2]	24
エース遭遇 [8.5.2]	26	司令官の階級 [8.4.1]	25	プレイのシーケンス [6.0]	11
ホストリア・バガリー軍の褒彰 [8.2]	23	スプリット S [7.3]	17	プレイの例 [8.6]	27
階級の影響 [8.4.1]	25	正確性技能 [8.1]	21	プレイヤーの交戦離脱 [7.5.1]	19
階級のリスト [8.4.3]	26	戦死 (KIA) [7.6.8]	21	ベルギー軍の褒彰 [7.1.3]	13
開始時期 [4.2]	8	前線哨戒、攻勢哨戒、防衛哨戒 [7.4.1] ..	18	褒彰 [8.2]	22
火器保守技能 [8.1]	22	選択参考文献 [14.0]	35	マーカーの読み方 [3.4.1]	5
カード・プレイのシーケンス [3.4.3.1、3.4.3.3] ..	6、7	選択ルール [11.0]	30	無作為イベント [8.5]	26
カード・プレイのシーケンス [6.2]	12	戦闘 [7.0]	12	優位 [7.1.2]	13
可変する操縦士の資質 [11.6]	31	戦闘カード [3.4.3.1]	6	螺旋横転 [7.3]	17
慣熟技能 [7.3.5]	18	戦闘カード・デッキ [3.4.3.1]	6	ルイス銃と 37mm ビュー砲の再装填 [7.1.8] 15	
機械性向技能 [8.1]	22	戦闘が発生した任務のクレジット [7.4.5] ..	19	ルイス銃の再装填 [11.8]	33
気球破壊と地上攻撃 [7.1.9]	15	戦闘が発生するとき [7.1.1]	12	歴史的エース・カード [3.4.3.1、3.4.3.2] ..	6、7
基地再設定 [8.4.5]	26	戦闘機への損傷 [7.6.1]	19	歴史的注釈・エース・カード [15.0]	35
基地設定 [4.6]	10	戦闘後 [7.6.2]	20	劣位 [7.1.2]	13
基地の変更と航空機 [4.6.8]	10	戦闘損傷による航空機損失 [7.6.3]	20	列機の階級 [8.4.1]	25
基地の割当て [4.1]	7	戦闘の開始 [7.1.3]	13	列機の戦闘機攻撃 [7.3.4]	18
技能 [8.1]	21	戦闘の向き [7.1.2]	13	列機の能力と使用 [7.3.2]	18
キャンペーン・シナリオ [11.11]	33	遭遇 [7.1.2]	12	列機の複座機攻撃 [7.3.3]	18
急降下 [7.3]	17	操縦士状態チャート [3.3]	5	連携的プレイ [11.2]	30
急旋回 [7.3]	17	操縦士の階級 [8.4.1]	25	連合国勢力の航空機タイプ [3.1]	4
競技的プレイ [11.3]	30	操縦士の疲労 [11.5]	31	連続射撃 [7.1.6]	14
競技用コマ [3.4]	5	対空射撃 (「ARCHIE」) と地上射撃 [7.3.1] ..	17	異 [7.2.2]	17
緊急着陸 [7.6.5]	20	太陽の中から [7.1.2]	13		
経験 [7.3.5]	18	第六感技能 [8.1]	21		
軽傷 (LW) [7.6.8]	21	脱出 [7.6.1、7.6.5]	20		
ゲーム・カード [3.4.3]	6	単独狩猟戦闘 [7.2]	16		
GAME CREDITS [12.0]	34	単独狩猟の要件 [7.2.4]	17		
ゲーム・スケール [3.7]	7	弾薬 [4.5]	9		
ゲームの備品 [3.0]	4	弾薬の使用と給弾不良火器の解消 [7.1.7] ..	15		
ゲーム・プレイのアウトライン [6.1]	11	地上攻撃 [7.4.4]	18		
ゲーム・マーカー [3.4.2]	5	地上攻撃 (爆撃と地上掃射) [7.3.1.3] ..	17		
ゲームの終了 [5.1]	11	着陸技能 [8.1]	22		
ゲームの勝利方法 [5.0]	11	着陸の手順 [7.6.4]	22		
ゲームのセットアップ [4.0]	7	チャートと表 [3.5]	7		
ゲームのプレイ方法 [2.0]	3	中欧列強の航空機タイプ [3.1]	5		
幸運のお守り [8.5.1]	26	宙返り横転 8 の字飛行 [7.3]	17		
航空機集団からの交戦離脱 [7.5.3]	19	追跡 [7.2.3]	17		
航空機ディスプレイ・マット (図例)	9	ディスプレイ・マット・マーカーの配置 [4.4.2] ..	8		
航空機ディスプレイ・マット [3.1]	4	敵戦線上空での撃墜クレジット [11.10] ..	33		
航空機ディスプレイ・マットのセットアップ [4.4] ..	8	敵の交戦離脱 [7.5.2]	19		
航空機の損傷と着陸 [7.6]	19	デザイナーズ・ノート [13.0]	34		
航空戦闘機機動 (ACM) 技能 [8.1]	22	手順の概要、戦闘 [7.1]	12		
更新 [10.1]	30	手順の概要、戦闘 [7.1]	12		
交戦離脱 [7.5]	19	天候の影響、戦闘 [7.7]	21		
交戦離脱の成功 [7.5.4]	19	ドイツ軍の荣誉 [8.2]	22		
後続ラウンド [7.1.5]	14	搭乗員の技能、褒彰、昇進 [8.0]	21		
護衛 [7.4.3]	18	搭乗員の死傷 [7.6.7]	21		



(翻訳: 松谷 健三 2023.8.25)