

## Cards and Airplane sheets for Warp Spawn Games' Fokker

<http://www.angelfire.com/games2/warpspawn/Fok.html>

<http://boardgamegeek.com/boardgame/36028/fokker>

### カードリスト

カード		#	タイプ
Left	左旋回	6	M
Right	右旋回	6	M
Slip Left	左スリップ	3	M
Slip Right	右スリップ	3	M
Forward	直進	9	M
Hard Left	左急旋回	3	M
Hard Right	右急旋回	3	M
Loop	ループ	3	M
Stall	失速	3	-
Recover	回復	3	-
Shoot	射撃	9	-
Ace	エース	1	-

“左スライド”と“右スライド”は、“左スリップ”と“右スリップ”に変更された。  
オリジナルの“インメルマン”は、“ループ”および作り替えられた“インメルマン”に変更された。  
他の全ての変更は意図的でないエラーである。

“観測手射撃”カードは参考のためにだけ挙げたものである。デッキに、それらは混ぜない。  
観測手で射撃するには、“射撃”のカードをプレイする。但し、参考の“観測手射撃”カードの指示に従うこと。

### バリエーション:

3枚の“ループ”カードを使用する代わりに、1枚の“ループ”カード、および3枚あるいは4枚の“インメルマン”カードでプレイする。

自身の速度が0または1である場合、移動カード/操縦性により、自身の移動として失速カードをプレイすることができる。

### **左旋回**

自身の向きを1アークだけ左に変える。  
高度を1ステップ低下させることができる。

### **右旋回**

自身の向きを1アークだけ右に変える。  
高度を1ステップ低下させることができる。

### **左スリップ**

自身の飛行機を、前方左側で1アークの位置にあるスペースに移動。飛行機の向きは変えないこと。  
高度を1ステップ低下させることができる。

### **右スリップ**

自身の飛行機を、前方右側で1アークの位置にあるスペースに移動。飛行機の向きは変えないこと。  
高度を1ステップ低下させることができる。

### **左急旋回**

自身の向きを1アーク左に、そして速力を+1 変える。  
高度を1ステップ低下させることができる。

### **右急旋回**

自身の向きを1アーク右に、そして速力を+1 変える。  
高度を1ステップ低下させることができる。

### **直進**

速力+1、あるいは-1 変化させる。  
高度を1ステップ増加、または低下させることができる。

### **失速**

相手側の高度を2ステップ失わせる。  
相手側に攻撃がヒットしたとき、あるいは相手側の速力が0または1になったときにプレイする。

### **射撃**

相手側が、直線で前方にいて、同じ高度か1ステップ低くなければならない。  
損害=1d6 - [スペース b/n 飛行機]

### **回復**

失速をキャンセルする。  
-または-  
攻撃を回避する。

### **ループ**

速力が5+であればループが行える。  
後方に4スペース移動する。飛行機の向きは変えない。  
自身の高度を1ステップ増加あるいは低下させることができる。

### **インメルマン**

速力が5+であればインメルマンが行える。  
後方に2スペース移動する: 自身の向きを3アーク変える; 1、2または3スペース直進移動する。速力は-4低下。  
自身の高度を1ステップ増加あるいは低下させることができる。

### **エース**

失速を除く、他の何れかのカードとして使用できる。

### **観測手射撃(参考)**

相手側が、直線で後方にいて、同じ高度か1ステップ高くなければならない。

損害=

1スペース 1d6-1

2スペース 1d6-3

3スペース 1d6-4

航空機シート

ヒット	弾薬		速力
<b>Fokker D.VII</b>			操縦性: 2
			最大速力: 6
<b>ドロー:</b> カード 2 枚(最大手札=6 枚) -2 枚カードを捨て札することで、別のカードを引ける(一回/ターン)  <b>移動:</b> スペース#=#速力だけ移動 一回/ターン: -1 アーク向きを変える -1 ステップ高度を増加/低下 -速力を 1 増加/低下 常に: -移動カードの使用 -射撃カードの使用	クリチカルヒット表		
	1	パイロット死亡	存在するなら観測手が最初に死亡する。
	2	エンジン損傷	最大速度-2
	3	燃料タンク貫通	飛行機は 2D6 ターン以内に着陸しなければならない。
	4	ケーブル切断	操縦性-1
	5	コントロール不能	手札-2
	6	支柱損傷	もはや飛行機は上昇、またはループ不可。

ヒット	弾薬		速力
<b>Albatros C.V</b>			操縦性: 1
			最大速力: 5
			観測手
<b>ドロー:</b> カード 2 枚(最大手札=6 枚) -2 枚カードを捨て札することで、別のカードを引ける(一回/ターン)  <b>移動:</b> スペース#=#速力だけ移動 一回/ターン: -1 アーク向きを変える -1 ステップ高度を増加/低下 -速力を 1 増加/低下 常に: -移動カードの使用 -射撃カードの使用	クリチカルヒット表		
	1	パイロット死亡	存在するなら観測手が最初に死亡する。
	2	エンジン損傷	最大速度-2
	3	燃料タンク貫通	飛行機は 2D6 ターン以内に着陸しなければならない。
	4	ケーブル切断	操縦性-1
	5	コントロール不能	手札-2
	6	支柱損傷	もはや飛行機は上昇、またはループ不可。

Sopwith Camel および Bristol F.2B は省略。