



# KOMET!

AIR COMBAT OVER EUROPE, 1944-1945

Anthony Price  
1999  
10/3

## 1.0 はじめに

『コメート!』は第二次世界大戦後半の空中戦を再現する入門用ウォーゲームです。一人がドイツ軍、もう一人がアメリカ軍を受け持って対戦します。

## 2.0 ゲームの備品

このルールブックの他、駒シート1枚49個(50個ではなく49個です)とヨーロッパ上空を表すマップが1枚セットされています。この他、各自で6面体ダイスを1個以上、用意してください。

### 2.1 マップ

六角形のマス目が印刷されています。このマス目のことを「ヘクス」と呼び、チェス盤のマスのように駒の位置の基準にします。ゲームで使用中の駒は1つのヘクスの中に置きます。

マップは当時の航空写真をもとにデザインしてありますが、地形などはゲームに影響しません。

**ドイツ軍とアメリカ軍のスタート・エリア:** マップにはドイツ軍とアメリカ軍のスタート・エリアが印刷されています。

### 2.2 駒

飛行機を表す駒のことを「ユニット」、それ以外の情報の表示や記録のための駒を「マーカー」と呼びます。

**ユニットの例**

|                |                |        |           |  |
|----------------|----------------|--------|-----------|--|
| 【表面: 無傷】       | 【裏面: 損傷】       | 速度マーカー | 空戦機動マーカー* | メンフィス・ベル*  |
| ↑前方            |                |        |           |  |
| 機種<br>ME109 01 | 機種<br>ME109 01 | 4★     | Y0-Y0     |  |
| 番号             | 番号             |        |           |  |
| 直進時速度<br>+5    | 直進時速度<br>+3    |        |           |  |
| 旋回時速度<br>-1    | 旋回時速度<br>-1    |        |           |  |
| 特性*            | 特性*            |        |           |  |

青色: ドイツ軍ユニット  
緑色: アメリカ軍ユニット

\* 初めてのプレイでは航空機の特長、速度マーカーの★、空戦機動マーカー、メンフィス・ベルは使用しません。

## 3.0 遊び方

### 3.1 ゲームの準備

- (1) ドイツ軍とアメリカ軍を誰が担当するかを決めたら、ドイツ軍は「Me109G」を4個、アメリカ軍は「P47D」を4個取り出して下さい。それ以外のユニットは使用しません。
- (2) ドイツ軍、アメリカ軍の順番で自分のユニットを自分のスタート・エリア内のヘクスに自由に配置します。ただし、1ヘクスには1個しか置けません。
- (3) 速度マーカー 12個をカップなどの容器1つに入れます。カップがない時は裏返してシャッフルしておきます。
- (4) 空戦機動マーカーは使用しません。

### 3.2 プレイヤー・ターン

ゲームの準備が終わったら、ドイツ軍、アメリカ軍の順番でターンを繰り返します。プレイヤーは自分のターンになったら以下のことを順番に行います。

- (1) 速度マーカー 1個をランダムに引いて表面にします。任意の自分のユニット1個を選んで、その速度で移動させます。移動の方法はルール4.0に従います。
- (2) 移動を終えたユニットが敵機を攻撃できる位置にいたら攻撃を行います。攻撃の方法はルール5.0に従います。攻撃を終えたらターンは終わり、相手プレイヤーのターンになります。攻撃できる位置にいない時もターンは終わります。

### 3.3 ゲームの終了

最初に敵機2機を撃墜したプレイヤーがゲームに勝利します。その時点でゲーム終了です。または、カップから3回、速度マーカーがなくなると、そのターンでゲーム終了とします。この場合は敵機を1機でも撃墜したプレイヤーの勝利です。両プレイヤーとも敵機を1機ずつ撃墜していれば引き分けです。

## 4.0 移動の方法

プレイヤーは自分のターンになったら(1)必ず速度マーカーを1個引き、(2)その速度マーカーを使って任意の自分のユニット1個(だけ)を移動させなければなりません。

### 4.1 移動の基本

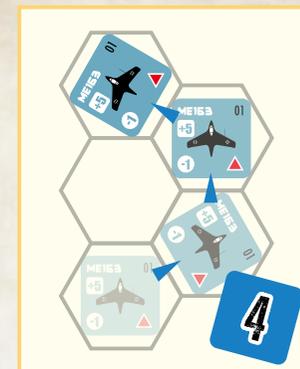
- (1) ユニットの向きは常にヘクスの一辺を向くように置かなければなりません。
- (2) 移動中は他のユニットと同じヘクスに進入(通過)できますが、敵味方を問わず他のユニットと同じヘクスで移動を終えることはできません。
- (3) マップの外に出ることはできません。やむを得ずマップの外に出てしまう時は撃墜されたことになります。

### 4.2 直進飛行

- (1) ユニットの向きを1回も変えない時は「**速度マーカー+ユニットの□内の速度**」が「移動力」になります。移動力ちょうどどのヘクス数、直進しなければなりません。
- (2) 直進飛行するとルール4.1に違反する時は旋回飛行(4.3参照)をしなければなりません。

### 4.3 旋回飛行

- (1) ユニットの向きを1回でも変える時は「**速度マーカー+ユニットの○内の速度**」が「移動力」になります。移動力を使い切って移動しなければなりません。
- (2) 旋回飛行の時、ユニットは(a)真っ直ぐ、(b)右斜め前、(c)左斜め前のいずれかの方向へ移動します。(b)または(c)の方向へ移動したら、その方向に向きが変わります。
- (3) 旋回飛行中に向きを変える回数や方向には制限がありません。



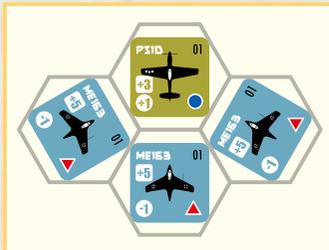
#### 4.4 速度マーカー

移動が終わったら、速度マーカーはマップ外に出しておきます。カップから全ての速度マーカーがなくなったら、マップ外に出された速度マーカー12個全てをカップに戻します。

速度マーカーに印刷された★は、今は無視します。

### 5.0 攻撃の方法

敵機の後方3方向に接するヘクスへ移動し、かつその敵機に向いているユニットは攻撃できます。この条件を満たせなかったユニット、及び**移動しなかったユニット**は攻撃できません。



#### 5.1 戦闘結果表

攻撃はダイスを1個振って解決します。巻末の戦闘結果表を参照してください。敵機の後方から攻撃するのか、左右後方から攻撃するので使用する列が異なります（真後ろから攻撃するほうが有効です）。

#### 5.2 戦闘結果

戦闘結果には次の3種類があります。

– **(外れ)**：攻撃は外れです。損害はありません。

**損傷**：敵機は損傷しました。ユニットを裏返して損傷状態にします。既に損傷状態なら撃墜です。損傷状態になったユニットは性能が低下します。

**撃墜**：敵機を撃墜しました。直ちにユニットをマップから取り除きます。

以上が『コメント!』の基本ルールです。基本ルールに慣れたら、以下のルールを追加してください。どのユニットをどれだけ使って空中戦をするのかは自由ですが、「B17F」を登場させるとルール3.3が変化することに注意してください。

## 6.0 B17F

B17Fを登場させた時は、2機がドイツ軍スタート・エリアに進入するとアメリカ軍の勝利でゲームは終了します。1機なら引き分け、0機ならドイツ軍の勝利です。

**防御射撃**：アメリカ軍ターンの開始時、速度マーカーを引いた後、移動するB17Fは隣接する**全ての**ドイツ軍ユニットを**移動前に**1回ずつ攻撃できます。戦闘結果表の防御射撃の列を使用します。ドイツ軍の「Me163」と「Me262」に対しては防御射撃を行えません。B17Fは防御射撃のみ可能であり、**移動後に通常の攻撃を行うことはできません**。

### 7.0 航空機の特性

ユニット右下のアイコンはその航空機の特性を表します。それぞれ以下の意味を持ちます。

- ▲ **(大火力)**：このユニットの攻撃時、ダイスの目に+1します。
- **(防弾板)**：このユニットに対する攻撃時、ダイスの目に-1します。
- **(耐久性)**：このユニットに対する「撃墜」の結果は「損傷」になります。「損傷」は「外れ」です。B17Fの損傷面からはこのアイコンがなくなることに注意してください。
- **(高機動性)**：このユニットは空戦機動(8.0参照)に優れています。損傷するとこのアイコンがなくなることに注意。

## 8.0 空戦機動

#### 8.1 空戦機動マーカー

ゲームを始める前に、速度マーカー同様、空戦機動マーカー12個を速度マーカーとは別のカップなどの容器に入れます。B17Fを登場させる時はその中に「メンフィス・ベル」も入れましょう。

#### 8.2 ★つき速度マーカー

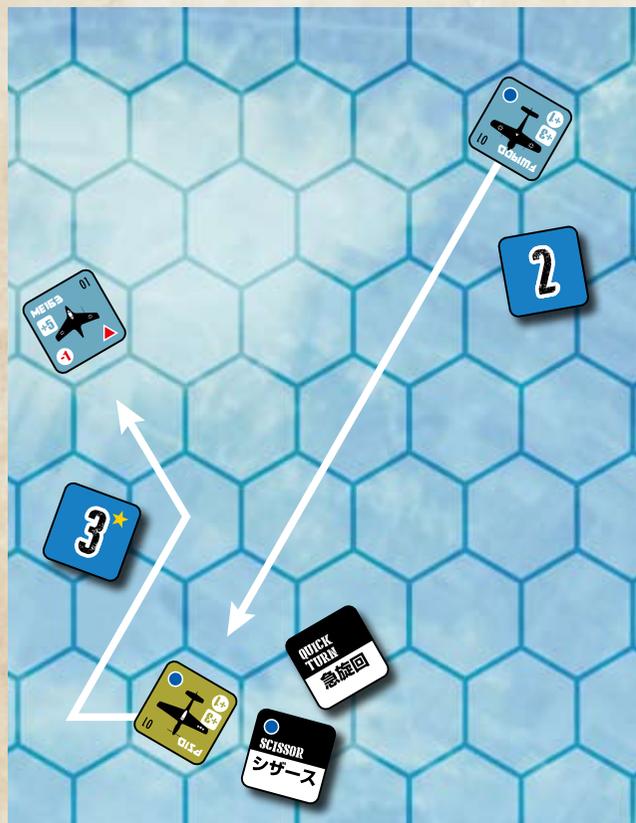
★がついた速度マーカーを引いたプレイヤーは、直ちに空戦機動マーカー1個をランダムに引きます。この内容は自分だけ見ることができ、以下の方法で使用するまで手元に置いておきます。速度マーカーと異なり、使用した空戦機動マーカーは**直ちに**容器に戻します（「パーティカルロール」は例外。下記を参照してください）。

#### 8.3 空戦機動マーカーの使い方

- (1) **ブレーク**：●つきユニットのみ使用可能。敵が攻撃ダイスを振る前に使います。攻撃は自動的に「外れ」になります。
- (2) **シザース**：●つきユニットのみ使用可能。敵が攻撃しようとした時に使います。攻撃は自動的に「外れ」になり、攻撃目標になっていたユニットは直ちに速度マーカーを引いて移動、攻撃を行います。その攻撃を受けた機がシザースを使えば、さらにシザースを行うことも可能です。シザースによる特別な移動と攻撃が終われば、本来のプレイヤー・ターンに戻ります。
- (3) **ヨーヨー**：●つきユニットのみ使用可能。速度マーカーを引いた後で使用します。速度マーカーの値をプラスまたはマイナス1します。
- (4) **バレルロール**：B17Fを除く全てのユニットが使用可能。直進飛行後に使用します。移動を終えたヘクスで180度向きを変えます。
- (5) **パーティカルロール**：B17Fを除く全てのユニットが使用可能。直進飛行後に使用します。移動を終えたヘクスでユニットの下にこのマーカーを置いて高々度を飛行している状態を示します。高々度飛行中は他のユニットから攻撃を受けません。移動すると通常の高度に戻ります。マーカーを容器に戻します。
- (6) **急旋回**：B17Fを除く全てのユニットが使用可能。旋回飛行で右または左前方へ移動した直後に使用します。直ちに移動した方向に60度向きを変えます。移動力が残っていればそこから移動を再開します。
- (7) **メンフィス・ベル**：マップ上に損傷状態のB17Fがいれば、直ちに無傷の状態に戻ります。

## プレイの例

ドイツ軍ターン、速度マーカの数字は「2」。FW190Dを直進飛行させました（移動力5）。FW190DはP51Dの真後ろにつきましたが、アメリカ軍は持っていた「シザース」を使います。速度マーカを引いて数字は3、★つきなので空戦機動マーカを引き、「急旋回」を得ました。旋回飛行をします（4移動力）。右前方へ移動した後、引いたばかりの「急旋回」でさらに右60度旋回し、矢印のように移動してMe163の真後ろについて攻撃します。ダイスを1個振って出た目は「5」。Me163を撃墜しました。P51Dはシザースで移動したので、次はアメリカ軍の手番であることに注意（速度マーカ「3」を引けばFW190Dの真後ろにつくことができます）。



## 選択ルール

両プレイヤーの合意で以下のルールのいずれかまたは一部を用いても構いません。

- (1) ゲーム開始時、両プレイヤーは速度マーカを2個ずつ引きます。自分のターンに速度マーカをランダムに引く代わりに、手持ちの速度マーカを使っても構いません。カップから全ての速度マーカが引かれ、手持ちの速度マーカが残っていれば、必ずそれを使わなければなりません。手持ちを含めて全ての速度マーカが使用されたら、その全てをカップに戻します。
- (2) 移動を終えたユニットの下に速度マーカを置きます。次の自分のターンには、速度マーカが置かれていないユニットを移動させなければなりません。こうして全ての自分のユニットが1回ずつ移動したら速度マーカを取り除きます。こうすることで特定のユニットだけが連続して移動するのを防ぐことができます。
- (3) 自分のターンの開始時に、速度マーカを1個ではなく2個引き、同時に2個の自軍ユニットを移動させます。同じユニットを2回移動させることはできません。  
または、自分のターン開始時に速度マーカを1個引きます。直進移動時に限り、移動させるユニットに隣接しているユニット（同じ機種に限る）は、一緒に直進移動することができます（強制はされません）。
- (4) 速度マーカを引いてから移動するユニットを決めるのではなく、移動するユニットを決めてから速度マーカを引くことにします（この選択ルールは太平洋戦争の緒戦など、両軍のパイロット間に練度差がある時に練度の低い軍だけに適用すると良いでしょう）。
- (5) 撃墜した機は空戦機動を全く行えないことにします。また攻撃時に-1の修整がつきます（他の修整に加算。ただしマイナス修整はどんなに大きくても-1までです）。

その他、プレイヤーの皆さんでどんどんルールやシナリオを追加して遊んでください。

## 戦闘結果表

| ダイス | 真後ろ  | 左右後方 | 防御射撃* |
|-----|------|------|-------|
| 1   | —    | —    | —     |
| 2   | —    | —    | —     |
| 3   | 損傷   | —    | —     |
| 4   | 損傷   | 損傷   | —     |
| 5   | 撃墜   | 撃墜   | 損傷    |
| 6   | 撃墜   | 損傷   | 損傷    |
| 7   | 損傷** | 損傷** | 損傷    |

\* ドイツ軍のMe163、Me262に対して防御射撃はできません。

\*\* Me163、Me262の攻撃時は撃墜、それ以外は損傷。

▲ユニットの攻撃：ダイスの目に+1修整。

■ユニットに対する攻撃：ダイスの目に-1修整。

■ユニットに対する攻撃：「損傷」結果は「外れ」になります。「撃墜」結果は「損傷」になります。

## クレジット

『コメート!』

ゲーム・デザイン：中黒 靖

表紙イラスト：はるみやひろ

©2017 Bonsai Games.

ルールに関するご不明な点は、「petitslg@gmail.com」までメールにてお問い合わせください。

## デザイン・ノート

本作は『1941: Fire in the sky above Belgrade』（Graphic Studio Forsage）の基本システムを流用したものです。同ゲームでは移動の際、マーカではなくダイスを振って速度を決めます。本作は空戦機動や航空機の特徴を追加することで、プレイ展開にバリエーションを持たせました。