

RAF

英国側

一人用英軍用ルール Ver.2.0

目次

1 導入

プレイの一般的な流れ

2 内容物

2.1 ゲームマップ

2.2 カウンタ

2.3 カード

2.4 チャートとテーブル

2.5 ゲームスケール

3 プレイ準備

4 プレイシーケンス

5 英軍哨戒

6 空爆目標

6.1 独空軍大規模空爆制限(独飛行大隊が足りない)

6.2 徹底した空爆

6.3 英軍の空爆隊探知

7 英軍飛行中隊の宣言

7.1 飛行中隊の迎撃資格

7.2 飛行中隊配備

8 独空爆隊配備

8.1 条件付き空爆規模

8.2 独飛行大隊選択

8.3 独飛行大隊配備

8.4 海峡パトロール

8.5 独空爆飛行大隊配備要約

9 迎撃

9.1 独戦闘飛行大隊が英軍飛行中隊を迎撃

9.2 英軍飛行中隊の独爆撃飛行大隊迎撃

10 空中戦

10.1 戦闘解決

10.2 戦闘損害

11 爆撃

11.1 機銃掃射

11.2 目標の爆撃被害

11.3 爆撃被害修復

12 帰還

12.1 独軍回復

13 入門シナリオ:アドラーアングリフのはじまり

14 独軍優先目標

14.1 優先目標変更

14.2 テロ戦略

15 補充と増援

15.1 独軍補充ポイント受け取り

15.2 独軍補充ポイントの使い方

15.3 英軍未熟パイロット

15.4 独空軍の枯渇

15.5 英軍増援

15.6 英軍増援安定

16 勝利と敗北

16.1 あしか作戦

16.2 空軍殲滅

17 RAF:英軍シナリオ

17.1 過酷な日々

17.2 薄く蒼い戦線

17.3 キャンペーンゲーム:バトルオブブリテン

18 夜間空爆(オプション)

18.1 プレニム飛行中隊夜間哨戒

18.2 独軍夜間空爆参加

18.3 夜間空爆迎撃

18.4 夜間空爆戦闘

18.5 夜間空爆

19 拡張ルール

19.1 前衛飛行場目標

19.2 RAFの対応遅れ

19.3 受け流すと切り抜ける

19.4 RAFエース飛行中隊

19.5 独軍の攻勢

19.6 超短波(VHF帯域)無線機装備飛行中隊

19.7 Ju87撤退

19.8 圧倒的な英軍飛行中隊優勢

空襲の概要と1日イベント

独飛行大隊接近イベント説明

空爆目標イベント説明

その日のイベント説明

1.0 導入

このゲームは

RAF LION 英軍を指揮します、独軍はゲームが指揮します

RAF EAGLE 独軍を指揮します、英軍はゲームが指揮します

RAF 2PLAYER 二人で対戦します

他は省略

全体的なプレイの流れ

省略

2.0 内容物

マップ二枚、一枚は LION と対戦用、もう一枚は Eagle 用

カード 165 枚

三種のルールブック

カウンタ 176 個

それぞれの補助カード

独軍計画ボード

6面サイコロ 2個

2.1 ゲームマップ

バトルオブブリテンで多数の空中戦あった英国南部描かれたマップです、LION ではイングランドをひっくり返した側でプレイします

イングランド南部はセクターに分かれていて セクター(防衛区域)／戦闘群(fighter group)(戦闘群) に分類します。それぞれのセクターは飛行場、パトロール、様々な爆撃目標が含まれます(例外 ロンドンセクターは飛行場、固有飛行中隊を持ちません)

爆撃目標は名前と爆撃目標シンボルを持ちます、飛行場、港、レーダー網、工場、都市、司令部。それぞれのレーダー網もまた番号を持ちます。マップ上いくつかの地理的位置はプレイをしやすいするのにわずかに調整しています。

イングランドを二個航空艦隊作戦空域で分け、第二航空艦隊、第三航空艦隊それぞれが空爆する。イングランド沿岸部はさらに3分割されLF(航空艦隊)2東、LF2南及びLF3と分類し独軍空爆の全般的なエリアを表示します。他のラインはMe109戦闘機グループ航続限界です。天候ボックスは第二航空艦隊、第三航空艦隊作戦区域の天候をマーカーで記録します。

独軍飛行場はイングランド南側のフランスに第2第3航空艦隊飛行場があり、航空機タイプをそれぞれに保存します。

RAF運用ボード 英国飛行中隊の地上運用状況です、しかし離陸出来る状況ではありません。運用ボードにはマップ上のそれぞれセクターに応じたボックスがあり飛行中隊着陸、再武装、軽損害を適用します。夜間パトロールボックスはオプションルール夜間空爆をプレイする場合のみ使用します。

カレンダートラック

カレンダー上のディマーカーを進めるとその日の決め事を表示しています

いくつかの日は独軍補充ユニットが登場します

9月10日以降それぞれの日にあしか作戦開始と中止値があります

9月22日以降は暫定です

時計

1日(0600から1800)7分割、2時間区切りです、時計マーカーは日中の時間経過をしめすのに時計に沿って動かします

独戦闘機グループは任務完遂後、次の空爆任務可能時間まで時計上に置きます、完全戦力戦闘機グループは3時間後、半減戦力戦闘機グループは完全戦力に戻して4時間後になります(12章より)

空爆ディスプレイ

今回の空爆が解決されるまで参加中の独飛行大隊、英飛行中隊をおいておきます、独飛行大隊は種別でいくつかのボックスに分かれます(迎撃、空爆、近接護衛、海峡パトロール) 8.5 参照

迎撃手順要約はチャートを参照して下さい

チャートの海峡パトロールボックスは LION では使いません。

帰還中ボックス

独飛行大隊、英国飛行中隊の帰還中として保持します、しかしまだ着陸はしていません

独飛行大隊軽損害ボックス

戦闘損害を被ったらここで補充待ちとして保持します

重損害ボックス

独飛行大隊、英国飛行中隊が補充待ちとして保持します

補充ポイントトラック

それぞれの国籍多種類航空機タイプ補充ポイントを受け取りマーカで保持する、さらに英国側は熟練パイロットポイントを受け取りマーカで保持します

独空軍枯渇トラック

独空軍枯渇ポイントをマーカで表示します

トラックで枯渇レベル表示が分かれているのは全体的な独飛行大隊戦闘力減少を示します 15.4 参照

勝利得点トラック

勝利得点現在値をしめします。勝利得点上加減はサマリーに参照して下さい。勝利得点ボックスの角のめっちゃ小さい値は LION では使いません

独軍空爆優先目標トラック

独軍優先目標をマーカで保持します。トラック上の表は特定のターゲットに対して空爆が発生するかどうかを決定するために使用されます。チャート下のトラックは LION では使いません。

探知トラック

独軍飛行大隊に対しての警戒レベルと情報レベルを決めるのに使います。

夜間空爆ボックス

もし夜間空爆ルールでプレイするなら、独爆撃飛行大隊を夜間空爆ボックスに参加させます。

2.2 カウンタ

2.21 ユニット

飛行中隊と飛行大隊を表す英国49個、独84個のカウンターユニットがあり、キャンペーンに参加しました。何機かを集めてまとめて飛行中隊、飛行大隊になります。

カウンターユニット内詳細は英文ルール 3 ページ参照

ユニットカラーと表裏

英国飛行中隊はタン、独戦闘飛行大隊はグレー、独爆撃飛行大隊はブルー。全てユニットは表裏があり完全戦力と減少戦力面を表します。通常完全戦力面で使います。減少戦力面はユニットと位置により違った意味があります

減少戦力ユニットが空爆ディスプレイまたは帰還中ボックスにいるのは良いことがないです

独軍飛行場で減少戦力飛行大隊は空爆参加資格がありません

減少戦力英国飛行中隊のままでRAF運用ボード上、セクター上いるのは未熟搭乗員が搭乗している表示です

空戦力

空中戦で影響があります、英国は高く、独軍は低いのが強いです

スピットファイヤは4、対しますBF109は0です

爆撃力

高い数値が良いです

航空機の種類

英軍

スピットファイヤ、ハリケーン、ブレニム(夜間用)

独軍

戦闘機

Me109

Me110

爆撃機

Do17s

He111s(個人的に好み)

Ju87sと88s

2個のMe110に E が表示されたユニットがあります、これはエリート飛行大隊です。独軍航空機の略は以下の通りです

Me メッサーシュミット

Do ドルニエ

He ハインケル

Ju ユンカース

各ユニットは3つの記号を持っています

英国飛行中隊は番号／セクター／戦闘機グループ。独飛行大隊はグループ／戦闘団／航空艦隊。いくつか独立戦闘群(fighter group)もあります。記号の略は以下の通りです。

英国

RCAF 王室カナダ空軍

独

EGr 実験訓練グループ

JG 迎撃隊

KG 爆撃隊

KGr 爆撃グループ

KuGr 沿岸飛行グループ

LG 訓練隊

SG 急降下爆撃隊

ZG 駆逐隊

アルファベット選択

各ユニットのアルファベットは戦闘結果、イベント適用に重要な文字です、また出撃するさいはバランスよく出すと結果が均一化できます。ユニットへのアルファベット割り当てはそのユニットの機種や性能と関係ありません。

R ユニット

完全戦力面増援です。

二つの英国飛行中隊のACEはもしアドバンスルールでプレイするなら使います。

2.22 マーカ

いくつかのマーカは様々なゲーム機能用に使います

損害マーカ

レーダー網が爆撃され、または飛行場、司令部が爆撃され損害がでたら損害に合わせて置きます

5個の目標優先マーカ

(レーダ、港、都市、工場、飛行場)

目標の爆撃優先度に合わせてこれらのマーカを独軍空爆優先目標トラック 低、中、高 に置きます。

日付マーカ

今は何日をマーカで表示します

時計マーカ

今何時かをマーカで表示します

勝利得点マーカ

勝利得点を記録します、得点0より低いときはマイナス表示面で記録します(独優勢)、0以上はプラス表示面で記録します(英国優勢)。

曇り具合マーカ

第2第3航空艦隊各エリアの天候ボックスにところどころ晴れ間のある曇り(パッチィ)、がっつり曇り(ブロークン)の2種類のマーカを結果により置きます、晴天は何も置きません。

あしかマーカ

あしか作戦準備面／実行面マーカをカレンダートラックで日付表示します

補充ポイントマーカ(いろいろ)

スピットファイヤ、ハリケーン、ブレニム、独戦闘機(Me109、110)、独爆撃機(Ju88、DO17、He 111)、受け取った補充ポイントを補充ポイントトラックで表示します。英国熟練パイロットポイントも同様に表示します。

独空軍枯渇マーカ

独空軍補充無しが起因する全体的な補充枯渇を独軍空軍枯渇トラックに置き表示します。

高度優勢マーカ

英軍独軍どちらか高度優勢を得たら空爆ディスプレイに忘れないために置きます。

RAF対応遅れと前衛飛行場目標

拡張ルールをプレイする場合忘れないために空爆ディスプレイに置きます

以下のマーカは LION では使いません

7個の時間マーカ、ウルトラ、ヤーボ s、小規模空爆、空爆独飛行大隊接近

2.3 カード

(カードの説明は英文4、5ページ参照お願いします)

LION では五種のカードを使用します、目標カード、陣容カード、空爆イベントカード、その日のイベントカード、単一レーダーシステムダウンカード。プレイ中カード s を分けて置き、プレイ手順に応じて引きます。カードを捨てる時はそれぞれの山の横に置きます、プレイ手順指示でシャッフルするか無くなったらシャッフルします。独軍戦略カードは LION では使用しません。

2.31 目標カード

目標カードは1から60 空爆目標と種類がわかります。それぞれの目標位置的情報も得られますセクター、独軍飛行大隊発進基地から見ての地理的奥行き(沿岸部、内陸、さらに奥地)。英軍が迎撃を試みる正確な計測情報、空爆編隊探知情報と目標までのレーダー探知ルートがわかります。カードの裏は目標の大雑把な三カ所のエリア(第2航空艦隊東、西と第3航空艦隊)がわかります。

2.32 陣容カード(LION のみ使用します)

陣容カードは61から90、二枚引いて独軍空爆編隊を決めます。一枚目は空爆編隊数(ユニット数)決定、二枚目は編隊機種決定します。

2.33 空爆イベントカード

空爆イベントカードは91から134、カードには2種類のイベントが記載されています。独飛行大隊接近イベント適用は空爆フェイズ空爆独飛行大隊接近イベントステップの時に引きます、目標イベント適用は空爆フェイズ空爆目標ステップの時に引きます。一部のカードは、RAFに適用されるものを使用し、各タイプの2つまたは3つのイベントを一覧表示します。各イベントの結果はカード上に簡単に記載され、ルールの後ろに空爆イベント詳細が記載されています。

2.34 その日のイベントカード

その日のイベントカードは135から154、それぞれの日の終わりに引きます

2.4 チャートとテーブル

LION で使うチャートとテーブルは以下の通りでシートに分かれて含まれます。

プレイシーケンスアウトライン

天気テーブル

戦闘結果テーブル

戦闘影響チャート

爆撃テーブル

夜間空爆テーブル

2.5 ゲームスケール

南イングランドマップ上1インチ=おおよそ15マイル。英軍ユニットは10から15機。完全戦力独飛行大隊は25から30機。独軍空軍枯渇なら15から25機。

3.0 プレイ準備

マップの北側に座ります、RAF運用ボードが近いです。

シナリオ選びます。

アドラーアングリフのはじまり

初心者向けです8月11日だけをプレイします、使用ルールは1から13章、プレイ時間は約1時間です。

過酷な日々

アドラーアングリフ開始から1週間をプレイします、プレイ時間は約3時間です。

バトル オブ ブリテン

キャンペーンです、プレイ時間は約12時間です。

薄く蒼い戦線

8月27日から始まり独軍の攻勢が絶頂だった9月中旬まで続きます、プレイ時間は約5時間かかります。もしプレイする場合 17.2 のセットアップを行って下さい。

カード準備

目標カード、陣容カード、空爆イベントカード、その日のイベントカード、それぞれの山を分けて置きます。除外するのは 目標カード35から60、陣容カード87から90、空爆イベントカード129から1

34(全部で36枚)これらは別に置いておきます。それぞれ山をシャッフルしてマップ横に裏向けて置き、捨てカードも同じように置きます。単一レーダーシステムダウンカードは後で使うまで脇に置きます。

ユニット配置

完全戦力面27個飛行中隊(ハリケーンとスピットファイヤ)をマップ上の各セクターに配置します。ブレニム飛行中隊、増援飛行中隊、エース飛行中隊は配置しません。独軍は増援でない完全戦力面77個飛行大隊、各航空艦隊に配置します。

参考 54/6/11スピットファイヤ飛行中隊はグループ11の第6セクターのパトロール円以外どこでも置けます。1/JG51/2 Me109飛行大隊は第2航空艦隊基地のMe109エリアに置きます。

優先目標

目標優先トラック上に5個の優先マーカを以下の通りに置きます

優先度 低 都市、工場

優先度 中 飛行場

優先度 高 港、レーダ

他のマーカ配置

時計マーカは時計の0600に置きます

探知マーカは探知トラックのどこかに(とりあえず)

日付マーカは8月11日に置きます

勝利ポイントマーカは0ボックス、英軍面(+)面にして

曇りマーカ二個、高度優勢マーカは必要になるまでどこかに置いておきます

もしシナリオ 過酷な日々、バトルオブブリテンプレイなら以下のマーカを補充ポイントトラックに置きます。

独爆撃機補充ポイント 9

独戦闘機補充ポイント 11

ハリケーンポイント 9

スピットファイヤポイント 7

熟練パイロット補充ポイント 7ボックスに

独空軍枯渇マーカ 0ボックスに

もしシナリオ 薄く蒼い戦線またはバトルオブブリテンプレイなら増援ユニットをカレンダーのそれぞれに置きます、あしか作戦準備マーカを9月11日に置きます。

もしあなたが熟練プレイヤーで望むなら夜間空爆ルール(18)または拡張ルール(19)を使用してく

ださい。セットアップに必要な調整は、これらのルールの各項に記載されています。

4.0 プレイシーケンス

LION ではプレイしたゲームターンを空爆の日々とよび、バトルオブブリテンの期間中激しい独軍空爆の日をそれぞれ表しています。1日は4つフェイズに分かれており、それぞれにいくつかのステップがあります。

1日の準備フェイズは1日ターンで一回、1日の始まりにあります。

空爆は1日に何回かあります。独軍空爆は個々として解決します。

飛行場フェイズはそれぞれの日々で時計マークが進むたびにあります。

カレンダー更新フェイズは大変な1日の終わりに一回のみあります、当日これ以降空爆はありません。この後空爆が何日後にあるのか決めそこまで日にちが進みます。

空爆の日は以下の手順で進みます

(1) 1日の準備フェイズ

(a) 修理

軽損害マークは全て撤去します。重損害マークごとに修理成功チェックをします(11.3)。シナリオ初日は行いません。

(b) 時刻

空爆イベントチェックをカードの山一番上から一枚引き、カード下部の時刻進行(タイムアドバンス)を見ます。記載している数字を下記と対比して当日開始時刻を決めます

0は0600から

1は0800から

2は1000から

(c) 天気予報

サイコロを1個降り各航空艦隊空爆地域の天気を決め、天候ボックスに対応した天候マークを置きます、晴天はマークをおきません。

(d) 夜間哨戒配備 (オプション)

もしオプション夜間空爆ルールを使用するなら(18章参照) プレニム飛行中隊をセクターからRAF運用ボードのセクターに対応した夜間哨戒ボックスに置きます。

(e) 早期警戒

目標カードの山から一枚引き見ることなく捨て札にする

目標カードの山の一番上が今回の空爆エリアです(カードの表は見ない)

今回のカードを引き、捨て札としないで山の横に置きます

次の山のカード裏は次回空爆エリアです

そのままにして(表は見ないでください)

レーダ網が2箇所以上ダメージを受けていると早期警戒は行えません、(b)時刻で引いた空爆イベントカードの時刻進行のところに「No AW」の記述があると同様に早期警戒は行えません。

(f) 英軍飛行中隊哨戒配備

飛行中隊を離陸させ哨戒円に置きます、置けるのは所属セクターか隣接するセクターです(6.0章参照)。

(2) 空爆

空爆はそれぞれの日に何度か行われ、個々に対応します。

(a) 空爆目標決定

早期警戒中に引いた目標カードに記載されている、または引いてなくカードがないのであれば目標カードデッキの一番上のカードを引き目標を確認します。カードに記載されている目標種類(飛行場、工場、港、レーダ、都市)を見て目標優先トラック上の表から空爆規模テーブル(大、小)をサイコロを振り決定します。もし結果が空爆無しであれば次の目標カードを引き空爆実施されるまで引きます。

(b) 英軍探知

探知トラックでサイコロを振り、情報と警戒レベルを決定します。独飛行大隊を迎撃する英軍飛行中隊を選び配備する段階は情報レベル(貧弱、限定、正確)によります。セクターの空爆に対応する飛行中隊決定は警戒レベル(無し、遅延、通常、早期、超早期)によります。

(c) 情報レベル 貧弱 飛行中隊配備

もし情報レベル貧弱ならこの時に飛行中隊配備を行います。警戒レベルの範囲内で目標カードにある該当セクター内の飛行中隊と哨戒円の飛行中隊と目標エリア迎撃範囲内セクターの飛行中隊

を割り当てることができます。空爆ディスプレイ内空戦ボックスに全飛行中隊を配備します(7. 0章参照)。

(d) 独飛行大隊数決定

陣容カードを引き空爆参加飛行大隊数を決定します。

(e) 情報レベル 限定 飛行中隊配備

もし情報レベル限定ならこの時に飛行中隊配備を行います。

(f) 独飛行大隊内容決定

陣容カードをもう一枚引き、先に引いた陣容カードで決定した飛行大隊数分、数字の1から始め該当航空艦隊より飛行大隊を空爆ディスプレイに移動させます(8. 0章参照)。

(g) 情報レベル 正確 飛行中隊配備

もし情報レベル正確ならこの時に飛行中隊配備を行います。

(h) 独護衛機迎撃

空爆ディスプレイ護衛飛行大隊ボックスの独飛行大隊によって英軍飛行中隊が迎撃を受けるのを決定する。もし独軍が迎撃しないなら英軍飛行中隊は爆撃ボックスに移す、又は帰還中ボックスに移す。

(i) 独飛行大隊接近イベント

空爆イベントカードを引き実行可能であれば独飛行大隊接近イベントを実行する。イベントの完全な説明については、ルール最後あたりのイベントの概要を参照してください。

(j) 空中戦(独護衛機隊 VS 英軍飛行中隊)

空爆ディスプレイ護衛飛行大隊ボックス内独英軍ひとまとめにして空中戦をします(10章参照)。戦闘結果によって帰還や近接護衛ボックスに移動します。英軍飛行中隊は帰還や爆撃ボックス移動します。

(k) 空爆目標イベント

空爆ディスプレイ内それぞれのユニットが無い場合でも空爆イベントカードを引き実行可能であれば。

(l) 英軍迎撃

空爆ディスプレイ爆撃ボックスと近接護衛ボックスの独軍飛行大隊を英軍飛行中隊によって迎撃

するか決定する(9. 2参照)。

(m) 英軍飛行中隊迎撃

空爆ディスプレイ爆撃ボックスの英軍飛行中隊はひとまとめにして爆撃ボックス内独飛行大隊と近接護衛ボックスの護衛飛行大隊を迎撃します(10章参照)。全英軍飛行中隊と独近接護衛飛行大隊は戦闘終了後帰還します。爆撃隊と機銃掃射隊は戦闘結果により帰還か留まるかします。

(n) 爆撃

爆撃ボックスに留まった独飛行大隊は目標に爆撃します(11章参照)。目標に損害が出たら、損害の影響と勝利ポイントを失います(11.2参照)。空爆ディスプレイ内全ての独飛行大隊は目標へ空爆後帰還中ボックスへ移動します。

(o) 独軍回復

帰還中ボックスの全ての独飛行大隊は所属航空艦隊飛行場か時計ボックスへ移動する。

(p) 時計更新

(k)の空爆目標イベントカード下部の時間更新値により時計ボックスのマーカを0、1、2スペース分だけ更新します。更新して1800スペースに到達したらその日の終了スペースにマーカを置きます。いくつかの時間更新に二種類の更新値が含まれ、独空軍完全戦力(初期状況)の時か枯渇の時です(15. 4参照)。

次のプレイシーケンスは進んだ時計マーカで決まります

時計マーカが動かなかつたら(時計更新値 0)、(a)にもどり新しい目標と向き合います。

例外 時計更新で同一目標集中爆撃であったら(b)にもどり空爆目標カードを引かずに前回のカードの目標を空爆します。

時計マーカが1または2であれば飛行場運用フェイズに進みます

時計マーカが1日の終わりスペースなら時計更新フェイズに進みます

(3) 飛行場運用

飛行場運用フェイズは時計マーカが進むと発生します。例外 時計マーカが1日の終わりスペースであれば1日の終わりフェイズを実行します。

(a) 独軍戦闘機飛行大隊帰還

時計マーカがあるスペースの独軍戦闘機飛行大隊は完全戦力にて所属航空艦隊飛行場に戻りま

す。

(b) 英軍飛行中隊帰還

あなたが進めた時計マーカの数に基づいて、すべての飛行中隊の状態を調整します。

1スペース

飛行中隊の移動は以下の順序です。

- a 再武装ボックスの各飛行中隊はマップの対応したセクターに戻ります。
- b 着陸ボックスの各飛行中隊はRAF運用ボードの対応した再武装ボックスに移動します。
- c パトロール中の各飛行中隊はRAF運用ボードの再武装ボックスに移動します。
- d 帰還中ボックスの完全戦力面飛行中隊はRAF運用ボードの再武装ボックスに移動します。
- e 帰還中ボックスの半減戦力面飛行中隊はRAF運用ボードの着陸ボックスに完全戦力面に戻して置きます。

2スペース

飛行中隊の移動は以下の順序です。

- a 再武装ボックスまたは着陸ボックスの各飛行中隊はマップの対応したセクターに戻ります。
- b パトロール中の各飛行中隊は所属セクターに戻ります。
- c 帰還中ボックスの完全戦力面飛行中隊はマップの対応したセクターに戻ります。
- d 帰還中ボックスの半減戦力面飛行中隊はRAF運用ボードの再武装ボックスに完全戦力面に戻して置きます。

上記において特に明記しない限りそれを移動する際、各飛行中隊の面(完全または半減)を維持します。

(c) 早期警戒

- あなたが引いたカードと新しい表面のカードの裏をデッキで見ることができるように、表面のカードを目標カードデッキから離して、それを見ることなく、目標カードデッキ横に表を下にしてそれを置いてください。

レーダー網が2箇所以上損害を受けているまたは空爆目標イベントカードで(No AW)が確定しているときは飛ばします。

(d) 飛行中隊哨戒配備

飛行中隊を所属セクターの哨戒円または隣接セクターの哨戒円に配備します。

(e) (2) 空爆に戻り、新たな空爆を解決します。

(4) カレンダー更新

1日の空爆が終わるとカレンダー更新フェイズが発生します、時計マーカがその日の終わりスペースに進めたら飛行場運用フェイズの代わりです。シナリオ アドラーアングリフの始まりではカレンダー更新フェイズはゲーム終了になります。

(a) 英軍飛行中隊と独飛行大隊 リセット

帰還中ボックス全ての飛行中隊は完全戦力面にしてマップの所属セクターに置きます。

哨戒円、再武装ボックスの飛行中隊と着陸ボックスの飛行中隊は完全、半減面そのまま所属マップのセクターに置きます。

帰還中ボックスといくつかの時計スペース上の独飛行大隊は所属航空艦隊飛行場に完全戦力面で置きます。

独飛行場の全ての半減戦力面飛行大隊は完全戦力面にします。

(b) 夜間空爆の解決 (オプション)

18章を参照して下さい。

(c) 日付け更新

その日のイベントカードを引き次回の空爆日を決めます。

次回の空爆日が1日後(翌日)で前回のカードも1日後(翌日)だったならそのカードは無視して新しいカードを引きます(1日後以外が出るまで)。

次回の空爆日が5日、6日後で前回のカードも5日、6日後だったならそのカードは無視して新しい

カードを引きます(5日、6日後以外が出るまで)。

その日のイベントカードに記載している日数だけ日付けマーカを進めます。1日進めるごとに1勝利ポイント得ます。日付けマーカが

9月8日以降になれば英軍補充安定化計画を実施します(15. 6参照)。9月10日以降になればあしか作戦準備チェックを行います(16. 1参照)。

(d) その日のイベント

引いたその日のイベントカードのイベントが実行可能なら実施します。

(e) 補充ポイント受領

その日のイベントカードに記載されている、英軍、独軍各航空機タイプのポイントを受領し、英軍熟練パイロットポイントは勝利ポイントと合うポイントを受領します (15. 1参照)。

(f) 軽損害ボックスから復帰

軽損害ボックスの英軍、独軍ユニットは航空機タイプ一致する補充ポイントを1ポイント消費して各セクター、各航空艦隊飛行場に完全戦力面にして置きます。英軍飛行中隊はさらに1熟練パイロットポイントを消費します(15. 2参照)。

(g) 重損害ボックスから復帰

重損害ボックスの英軍、独軍ユニットは航空機タイプ一致する補充ポイントを1ポイント消費して軽損害ボックスに移動します(15. 2参照)。

(h) 増援

日付けマーカが増援ユニットがいる日に止まるまたは過ぎたらそれらを完全戦力面で所属航空艦隊飛行場に置きます。オプションで9月7日またはそれ以前に勝利ポイントを使い1または2個飛行中隊を増援として受け取れます。所属セクターに完全戦力面で置きます(15. 5参照)。

(i) カード切り直しチェック

目標、陣容と空爆イベントカードの山を確認します。もし捨て札山より明らかに少ない場合は捨て札を引かれていない山に戻し切り直します。

その日のイベントカードはカードがなくなるまで切り直ししない

バトルオブブリテンシナリオプレイ中その日のイベントカードが4枚になったら目標カード35から44(内陸目標)を目標カード山に混ぜて切り直します。

新しい空爆日を1番最初から始めます。。。

5.0 英軍哨戒

英軍飛行中隊はその日の準備フェイズの(f)、飛行場運用フェイズの(d)で哨戒配備ができます。唯一英軍飛行中隊をセクターの哨戒円に置く事ができます。RAF運用ボックス上の飛行中隊は哨戒任務につけません。哨戒中飛行中隊は空爆されるセクターでよりよく対応することができます。

哨戒任務は所属セクター哨戒円または隣接セクター哨戒円におけます。

参考

3/11セクター所属飛行中隊は

3/11,1/11, 4/11,5/11, ロンドン, 2/12または4/10

哨戒円にはいくらでも置けます。

二つのセクターに隣接する場合セクター境界線を共有するなら所属違いの飛行中隊でも配置できます。境界線が角だけの場合はそのセクターに隣接していません。

参考

1/11セクターは4/10, 2/11, 3/11とロンドンに隣接しています。ロンドンは4/11セクターを除く第11飛行グループのセクターに隣接しています。2/12セクターは3/10には隣接していません、3/12セクターは4/10に隣接していません。

哨戒円の飛行中隊は独軍飛行大隊迎撃するか着陸しなくてはならなくまで(時計マーカが進んだ時)哨戒円に留まります。プレイシーケンス飛行場運用フェイズに記載されているとおり哨戒任務中飛行中隊を着陸します。基本哨戒任務につけるのはセグメントに従います。着陸後は次の空爆には対応できませんが、それ以降の迎撃と哨戒には準備可能になります。

夕刻の哨戒任務制限

現在時刻が1800のときは哨戒任務は飛行中隊14個までとします。

哨戒戦略ノート

早期警戒が有効になっているときに、デッキの一番上の 2 つの目標カードの裏は、次回以降の独空爆の潜在的な対象地域を示します。

6.0 空爆目標

空爆の目標を決定することにより、各空爆フェイズを開始します。1日の準備フェイズ早期警戒で引

いた今回の目標カードをおもてにするまたはカードを引いていない時は目標カードの山の一番上から引いて表を見て大規模、小規模空爆発生するか決定します。

手順

1: 独軍空爆優先目標トラックの目標タイプ(例えばレーダー網、飛行場などなど)位置を見つめます、低、中、高のどれかの枠に目標優先マーカーが置かれています。

2: 目標優先から独軍空爆優先目標テーブル上縦列位置を目標カード記載戦略値で見つけてさいころを1個振ります。空爆規模を列とさいころ目で相互参照する。

3: 結果が大規模または小規模空爆のなら英軍探知に進む。空爆無しの結果なら次カード引き表にします。大規模または小規模空爆が発生するまでカードをひきつづけます。

参考

潜在的な目標はポーリングレーダー網とし(カード5番、戦略値2)、空爆優先は中です。空爆優先は中、戦略値は2の列の空爆試み表でさいころふります。

さいころ5か6なら大規模空爆

さいころ3か4なら小規模空爆

さいころ1か2なら空爆無し、次の目標カードを引きます

6.1 独空軍大規模空爆制限(独飛行大隊が足りない)

大規模空爆実施する際、飛行場に独飛行大隊が不足する可能性が空爆するにつれありえます。目標カード記載の航空艦隊で大規模攻撃実施時、戦闘飛行大隊(Me109、Me110)が2個未満または爆撃飛行大隊(すべての種類)が2個未満の場合その航空艦隊は小規模空爆しか実施できません。この場合さいころ振り大規模空爆結果となっても小規模空爆で処置します。目標カードでMe109飛行限界を超えた目標で大規模空爆とするには完全戦力面Me110が最低2個必要になります。

6.11 その日のイベントで第3航空艦隊が第2航空艦隊は第2航空艦隊の空爆に第3航空艦隊を加えることができます(しかしその逆は不可)。

このイベントの効果は第2航空艦隊目標への大規模空爆制限適用時、両方の完全戦力面飛行大隊を数える事ができます。

6.2 徹底した空爆(同一目標同一規模連続空爆)

空爆フェイズで引く空爆イベントカードの時間更新に徹底した空爆(Follow-Up Raid)の表示結果なら次の空爆では目標カードをひきません。前回と同じ目標、同じ空爆規模で解決します、サイコロは振らず、英軍空爆探知に移行します。

6.3 英軍の空爆隊探知

空爆準備後、サイコロ振り探知トラックを参照し、リスト上のサイコロ修正を適用し空爆に対する情報レベルと警戒レベルを決定します。サイコロ修正には目標カードの稼働レーダー網数、軍団監視値(observer corps)、大規模空爆の場合、徹底した空爆の場合、ゲーム後半独空軍枯渇時の大規模空爆があります。

参考

上記の参考のポーリングレーダー網に大規模空爆が発生したとします、天候は晴れ間のある曇り(patchy clouds)、レーダー網は稼働中です。目標カードと探知トラック参照し適切に修正を加えます、目標カードに三ヶ所稼働レーダーがありそれぞれに2を加えます、軍団監視値は晴れ間のある曇りで1です。大規模空爆で3、合計10です。サイコロ振りで3、最終値は13です。探知マークを13のところに置きます、結果は警戒レベルは早期、情報レベルは貧弱になります。

7.0 英軍飛行中隊の宣言

セクター上または哨戒円の飛行中隊は独空爆隊を迎撃する資格があります。飛行中隊はマップ上に居れば迎撃できますが哨戒円内でないとは限りません。セクター内哨戒円の飛行中隊は所属のいかんにかかわらず迎撃できます。RAF運用ボード上の飛行中隊は迎撃できません(着陸、再武装、航空作戦からの修理前)、帰還中ボックス(他の空爆に対応中でまだ飛行中です)も同じです。空爆フェイズのどこで飛行中隊を迎撃させられるかはその空爆手順で判明した情報レベルによります。

情報レベル貧弱

空爆隊の数がわかる前に宣言しなくてはなりません。

情報レベル限定

空爆隊の数が判った後、しかし機種が判る前に宣言しなくてはなりません。

情報レベル正確

空爆隊の数、機種が判明したあと宣言し空爆ディスプレイに配備します。

7.1 飛行中隊の迎撃資格

それぞれの目標カードに記載されている独空爆隊が目標に向かう飛行経路上と目標に飛行可能があります。セクター上または哨戒円の英軍飛行中隊は迎撃する資格があります、英軍探知で得た警戒レベルがどのくらいによりますが。

英軍飛行中隊迎撃資格判定表(英文ルールp9も参照してみてください)

警戒レベル	飛行経路上セクタ 哨戒中	飛行経路上 地 上待機中	飛行可能 哨戒 中	飛行可能 地上 待機
無し、遅延	Yes	No	No	No
通常	Yes	Yes	No	No
早期	Yes	Yes	Yes	No
超早期	Yes	Yes	Yes	Yes

それぞれの目標カード上、そのセクターの飛行経路上(enroute)と目標に飛行可能(in range)は黄色のエリアです。それ以外は無視し、セクター資格チャートは無視します(LION ルールでは使用しません)

参考

ノースウィールド飛行場(目標カード21)を目標とする空爆です。

探知での警戒レベルが無し、遅延なら飛行経路上(5/11と6/11)の哨戒円の飛行中隊のみ迎撃できます。

警戒レベルが通常なら飛行経路上(5/11と6/11)セクターと哨戒円の飛行中隊が迎撃できます。

警戒レベルが早期なら飛行経路上(5/11と6/11)セクターと哨戒円と目標に飛行可能(3/11、4/11、ロンドン)哨戒円の飛行中隊が迎撃できます。

警戒レベルが超早期なら飛行経路上(5/11と6/11)セクターと哨戒円と目標に飛行可能(3/11、4/11、ロンドン)セクターと哨戒円の飛行中隊が迎撃できます。

7.2 飛行中隊配備

いくつか、または全ての有資格飛行中隊を望む分該当セクターまたは哨戒円から空爆ディスプレイ護衛飛行大隊ボックスに移動します、表裏は維持したままです。迎撃する飛行中隊を選択する際に、他の選択要件と独自の戦略を満足した後に、セクタ文字 A、B、C の間で均等に選択するようにしてください。

これは必須ではありませんがなるべくまんべんなく選ぶことはイベントや戦闘結果が平均化されます。

訳者経験

偏ると部隊が一斉に強制帰還や損害ボックス行きになることがあります

〈迎撃無しによる勝利ポイント損失〉

空爆に対し飛行中隊を送ることが出来ない:どんな事であれ対応できない(選択しないまたは足りない)、この時独空爆隊に1個またはそれ以上の爆撃隊を含むなら勝利ポイントマイナス1しなくてはなりません。

あなたが空爆で特定の独飛行大隊を知ったあと対応しないことを選択した後の損失を評価します。空爆隊に爆撃隊が無い場合失点ペナルティがありません。

全く対応しないことは、空爆でより大きな爆撃損害を目標に課させるかもしれません。(9. 11と11. 0の2項参照)

8.0 独空爆隊配備

空爆に参加する独飛行大隊を選出し配備します、空爆につき陣容カード(Force card)を2枚引き、1枚目は空爆の規模に応じた飛行大隊数を確認します。2枚目は飛行大隊種類を1枚目の数分を1から選んで行きます。

参考

独空爆規模決定表(German Raid Effort Table)から大規模空爆が進行中とします。陣容カード1枚目引きカード68でした、大規模空爆は9個独飛行大隊です。2枚目(カード65)の1から9までからリストアップします

Me109 5個

Me110 1個

Ju87 2個

Do17 1個

以上になります。

2枚目の陣容カードの規模からの飛行大隊数は無視します。

8.1 条件付き空爆規模

いくつかのカードの空爆規模には条件があります、空爆に対する情報レベルまたは独空軍完全戦力、枯渇状態かどうかです(15.4 参照)。現在の空爆に結果適用を実施します。

参考

もし2枚目陣容カード65が引かれたら(以下に表示します)1枚目カードで大規模空爆で情報レベル貧弱の時は空爆無しになります。もし空爆規模結果で空爆無しなら空爆は発生しません。この空爆は空爆中止結果になります。迎撃で空爆ディスプレイにいた英軍飛行中隊は表裏は維持して帰還中ボックスへ移動します。時間更新はしません。新しい目標カードを引き新しい空爆フェイズ

が始まります。

8.1 独飛行大隊選択

目標カード記載の航空艦隊に所属する飛行場から飛行大隊を選びますー第2、第3航空艦隊、以下の手順を踏みます。

1:陣容カード記載の完全戦力面飛行大隊を選びます。半減戦力面は選びません。

2:もし2枚目陣容カード記載の飛行大隊が無い時は、似たような飛行大隊を代わりにしますー戦闘飛行大隊は代わりの戦闘飛行大隊、爆撃飛行大隊は代わりの爆撃飛行大隊な感じです。もし指定戦闘飛行大隊が足りないときは他の戦闘飛行大隊で数合わせします。爆撃飛行大隊が足りない時は他の爆撃飛行大隊で数合わせをしますが優先事項があり以下の通りです

1 Ju88

2 Do17

3 He111

以下はなんも代わりが無い時に使います

4 Ju87

3. 類似したタイプの独飛行大隊が利用できないならば、そのタイプは何も選ばないでください。決して爆撃飛行大隊は戦闘飛行大隊またはその逆に代わり得ません。この場合、陣容カードの上でそのエントリーのために少しの飛行大隊も選ばないでください、そして、リストの下から更にエントリーのために少しの飛行大隊も選ばないでください。あなたが完全に空爆飛行大隊の選択を停止し、特定のエントリを満たすことができない場合には、空爆のサイズが減少してしまいます。

8.1 の参考の続きです、陣容カード65から9個飛行大隊を選んだとします、第2航空艦隊による空爆で爆撃飛行大隊は揃いそうですが、戦闘飛行大隊は完全戦力面Me109 4個、Me110 無し
の状態です。

エントリ1Me109選択

エントリ2Ju87選択

エントリ3Me110ですが無いので109を代わりに選択

エントリ4Me109選択

エントリ5Ju87選択

エントリ6Me109選択

エントリ7にはもう当てる戦闘飛行大隊がありません、選択は止めます。この空爆規模は9から6に減ります。

他の条件を全て満たした後、飛行大隊選択する時は可能な限りユニットの記号A. B. Cをまんべんなく選んで下さい。(無いときは仕方ありません)

8.21 エリート戦闘飛行大隊

第2航空艦隊所属のMe110飛行大隊2個はエリート部隊です(ユニットにEと表記)。もし出撃するときは第2航空艦隊中他のMe110を出撃させたあと選択します。

8.22 Me109強化(英軍飛行中隊殲滅)

何枚かの陣容カードの飛行大隊タイプリストの上にに記載されています:小規模空爆 Me109 Sweep +2。この結果適用は小規模空爆進行中の2枚目陣容カードの飛行大隊タイプを無視します。その代わりに、小規模空爆の戦闘飛行大隊を2個増やして、Me109だけの空爆と考えて下さい。Me110に代えることはできません。この条件結果は大規模空爆またはMe109飛行限界を超える目標は無視します。

参考

1枚目陣容カードを引いて小規模空爆、飛行大隊数は2個を得ました。2枚目陣容カード飛行大隊タイプリストに小規模空爆:+2 Me109 Sweepとありました。陣容カード2枚目から飛行大隊タイプリストから選ぶ代わりに4個Me109(2+2)それらは空爆ディスプレイ護衛飛行大隊ボックスに配備します。

8.23 目標カードにその空爆はMe109飛行限界と記載されてる時はMe109を選択できません。代わりにMe110を当てられます。

除外:陣容カード2枚目でMe109が海峡パトロール(cp)任務なら飛行限界であったとしても選択できます。

8.24 空爆空振り

独飛行大隊が空爆のために選択することができない稀な場合には、空爆は空振りです。迎撃につけた英軍飛行中隊は帰還中ボックスに移動します。空爆イベントカードは引きません。その代わりに((p)時計更新)まで飛ばします、そして時計マーカを2マス進めます。

8.3 独飛行大隊配備

空爆飛行大隊を選んだ後、空爆ディスプレイに以下の様に配備します。

爆撃飛行大隊は爆撃ボックス

Me109群は空爆護衛隊ボックス

(たとえMe110群の代わりになるとしても。)

Me110群は近接護衛隊ボックス

(たとえMe109群の代わりになるとしても。)

除外:爆撃ボックスに爆撃飛行大隊が無い場合はMe110群を爆撃ボックスに置きます。

8.31Me109近接護衛

陣容カードのMe109に ”e”が付加していたら近接護衛任務です。eが付加されてるMe109おきに近接護衛ボックスに置きます(護衛飛行大隊ボックスの代わりに)。

8.4 海峡パトロール

ヒストリカルノート

独空軍は日常的に戦闘飛行大隊によるドーバー海峡パトロールを行いイングランド爆撃から帰還する爆撃飛行大隊を護りました。

陣容カードのMe109に ”cp”が付加していたら近海峡パトロール任務です。cpが付加されてるMe109おきに海峡パトロールボックス(Channel Patrol Box)に置きます(護衛飛行大隊ボックスの代わりに)。

参考

陣容カード65番を使い、9個飛行大隊を選択します、Me109 1個が海峡パトロールボックスに置かれます。12個ならMe109 2個が海峡パトロールボックスに置かれます。

陣容カード68番を使い、9個飛行大隊を選択します、Me109 1個が近接護衛ボックス、Me109 1個が海峡パトロールに置かれます。12個飛行大隊なら、Me109 2個が近接護衛ボックス、Me109 2個が海峡パトロールに置かれます。

8.41 探知で警戒レベルが無しの結果は海峡パトロール任務も近接護衛任務になり近接護衛ボックスに配備します(海峡パトロールの代わりです)、たとえその空爆でMe109飛行限界でも。

8.42 もしMe109が無いのなら、海峡パトロールは海峡パトロール無しで割り当てられます。Me110をMe109海峡パトロールの代わりに割り当てても配備先は近接護衛ボックスになります。

8.5 独空爆飛行大隊配備要約

- 1:独爆撃飛行大隊はいつも爆撃任務であり爆撃ボックスに配備する。
- 2:独戦闘飛行大隊はあり、配備した空爆ディスプレイの表示内容によって1~4種の任務に分かれます:護衛飛行大隊の迎撃、近接護衛、機銃掃射、海峡パトロール です。

○戦闘飛行大隊は護衛飛行大隊ボックス(Hunt Box)で英軍に対し迎撃と攻撃を行います。護衛飛行大隊ボックスはMe109のみ配備できます。

○戦闘飛行大隊は近接護衛ボックスで爆撃飛行大隊が英軍飛行中隊から攻撃されるのを援護します。普段はMe110がその任務にあたりますが、しかし陣容カード、イベントカードまたは戦闘結果によってはMe109が近接護衛に就けます。

○戦闘飛行大隊が爆撃ボックスで目標に機銃掃射します(いくらかの爆撃飛行大隊を護衛する代わりに爆撃ボックスに配備できます。)。Me110の機銃掃射は空爆で爆撃飛行大隊が無い状況、または爆撃飛行大隊が迎撃を受けない状況、またはイベントカードで行います。Me109機銃掃射は唯一近接護衛任務と爆撃飛行大隊が迎撃を受けない時行います。

○英軍探知結果、警戒レベル「無し」で近接護衛ボックスへ移動させる、またはイベントにより近接護衛ボックスに移動しない限り、海峡パトロールボックスの戦闘飛行大隊には空爆での積極的な任務がありません。

9.0 迎撃

迎撃は空爆工程で二回発生します:空爆フェイズ (j) 護衛飛行大隊ボックスで英軍飛行中隊を迎撃、(m)爆撃ボックスで英軍飛行中隊が独爆撃飛行大隊を迎撃

9.1 独戦闘飛行大隊が英軍飛行中隊を迎撃

空爆フェイズ(j)中、独戦闘飛行大隊は英軍飛行中隊を護衛飛行大隊ボックスで迎撃します。独戦闘飛行大隊の迎撃数は護衛飛行大隊ボックス内の敵との相対的な量によります。

護衛飛行大隊ボックスに独戦闘飛行大隊無し:迎撃無し;完全戦力面全英軍飛行中隊(ハリケーン、スピットファイヤ)は爆撃ボックスへ移動するか、帰還中ボックスに移動します(配分はプレイヤーの自由です)。半減戦力面飛行中隊とプレミアム飛行中隊は爆撃ボックスに移動しなければなりません。

護衛飛行大隊ボックスに英軍飛行中隊より独戦闘飛行大隊が少ない:完全戦力面全英軍飛行中隊(ハリケーン、スピットファイヤ)は爆撃ボックスへ移動するか、帰還中ボックスに移動はプレイヤーの選択によります、爆撃ボックス内の英軍飛行中隊数(全タイプ)が独戦闘飛行大隊数と同数になるまで、または護衛飛行大隊ボックスで独戦闘飛行大隊が英軍飛行中隊を迎撃しきらない分になります。

訳者の経験

要は英軍独軍が同数になるまでは任意で英軍飛行中隊を爆撃ボックスに移動させてよいと思いま
す

○この状況では半減戦力面飛行中隊とプレミアム飛行中隊は護衛飛行大隊ボックスから動くことは
できません。

○もし爆撃ボックスに独空爆隊がないのであれば英軍飛行中隊は護衛飛行大隊ボックスから帰
還中ボックスへ移動させます(12章)。

参考

護衛飛行大隊ボックス内

Me109 3個

完全面スピットファイヤ 5個

スピットファイヤ2個までを爆撃ボックスへ移動できます、または護衛飛行大隊ボックスに留めること
もできます。

護衛飛行大隊ボックスに同数またはそれ以上の独戦闘飛行大隊が英軍飛行中隊よりある時:全英
軍飛行中隊は護衛飛行大隊ボックスに留まります。

護衛飛行大隊ボックスに英軍飛行中隊がない:護衛飛行大隊ボックスの全戦闘飛行大隊は帰
還中ボックスに移動します(全く迎撃できず帰還します。)

近接護衛ボックスの全戦闘飛行大隊は爆撃ボックスに移動します(機銃掃射のため)。

空爆フェイズ(j)、(l)、(m)は飛ばします。(i)、(k)(空爆イベント)は行い結果をこの後の(n)に適
用します。

9.2 英軍飛行中隊の独爆撃飛行大隊迎撃

空爆フェイズ(l)の間、爆撃ボックスの英軍飛行中隊による、同ボックスにいる独爆撃飛行大隊迎
撃を決めます。そしてそれから爆撃ボックスで迎撃される独爆撃飛行大隊を近接護衛ボックスの独
戦闘飛行大隊が援護することも決定します。英軍飛行中隊の迎撃数は爆撃ボックスと近接護衛ボ
ックス内の敵との相対的な量によります。

同数またはそれ以上の英軍飛行中隊が独空爆隊より爆撃ボックスいる:全空爆隊(爆撃隊、機銃
掃射隊)は爆撃ボックスで迎撃されます。

独空爆隊より英軍飛行中隊が少ない:英軍飛行中隊が迎撃する爆撃ボックス内の独爆撃飛行大

隊を選びます。爆撃ボックス内独爆撃飛行大隊と機銃掃射飛行大隊と同数の英軍飛行中隊を選びます。余った独爆撃、機銃掃射飛行大隊は爆撃ボックスの脇に置き迎撃をうけません。

参考

爆撃ボックスに独爆撃飛行大隊4個、英軍飛行中隊3個があります。独飛行大隊3個は迎撃され、残り1個は爆撃ボックスの脇に置きます(しかし爆撃ボックスに居ることになります。)

爆撃ボックスに英軍飛行中隊がない:近接護衛ボックスの全戦闘飛行大隊は爆撃ボックスに移動します(機銃掃射を行います)とそのあとの爆撃さいころ修正を適用します。

9.21 近接護衛援護

もし爆撃ボックスの全独飛行大隊が迎撃されるなら、近接護衛ボックスの全ての独飛行大隊もまた迎撃されると考えます;次の英軍飛行中隊攻撃中爆撃ボックスと近接護衛ボックスの独飛行大隊はまとめて防御します。

もしいくつかの独飛行大隊が迎撃を受けないなら近接護衛ボックスの飛行大隊は爆撃ボックスの飛行大隊の数分は迎撃を受けず次の英軍飛行中隊攻撃に含まれません。爆撃ボックスの迎撃を受けない爆撃飛行大隊それぞれに近接護衛ボックスから1個戦闘飛行大隊を選び脇に移動します(近接護衛ボックスに置きます)。迎撃する際近接護衛ボックスに戦闘飛行大隊が無いと言う事があります。

参考1

2個英軍飛行中隊と爆撃ボックスに4個飛行大隊と3個飛行大隊が近接護衛ボックスです。英軍飛行中隊迎撃は爆撃ボックスの2個飛行大隊です。2個飛行大隊は迎撃を受けず脇に置き;と共に近接護衛ボックスの2個戦闘飛行大隊もまた移動します。英軍飛行中隊迎撃は2個爆撃飛行大隊と1個近接護衛飛行大隊になり動かしません。

参考2

1個英軍飛行中隊と爆撃ボックスの3個爆撃飛行大隊と2個戦闘飛行大隊が近接護衛ボックスです。英軍飛行中隊は1個爆撃飛行大隊を迎撃します。2個爆撃飛行大隊は迎撃無しで脇によかします;と共に近接護衛ボックスの2個戦闘飛行大隊が移動します。英軍飛行中隊迎撃は1個爆撃飛行大隊と近接護衛飛行大隊は無しになります。

参考3

1個英軍飛行中隊と爆撃ボックスの3個爆撃飛行大隊と4個戦闘飛行大隊が近接護衛ボックスです。英軍飛行中隊は1個爆撃飛行大隊を迎撃します。2個爆撃飛行大隊は迎撃無しで脇によかし

ます;と共に近接護衛ボックスの2個戦闘飛行大隊が移動します。英軍飛行中隊迎撃は1個爆撃飛行大隊と2個近接護衛飛行大隊になります。

近接護衛ボックスの戦闘飛行大隊を爆撃ボックスの迎撃を受けない爆撃飛行大隊数と一致するまで選ぶなら以下の優先順位があります:

- 1 移動は半減戦力面非エリートMe110が最初です。
- 2 半減戦力面エリートMe110
- 3 半減戦力面Me109
- 4 完全戦力面非エリートMe110
- 5 完全戦力面エリートMe110
- 6 完全戦力面Me109

10.0 空中戦

空中戦解決は空爆フェイズ中2回発生します:

護衛飛行大隊攻撃((h)独護衛機迎撃)は護衛飛行大隊ボックス内の独戦闘飛行大隊と英軍飛行中隊で発生します。爆撃ボックス、近接護衛ボックスと海峡パトロールボックスの隊は参加できません。

英軍飛行中隊攻撃((1)英軍飛行中隊迎撃)は爆撃ボックス内独爆撃飛行大隊、機銃掃射飛行大隊と近接護衛飛行大隊を攻撃します。海峡パトロールボックスの隊は参加できません。

10.1 戦闘解決

空戦結果テーブルを使い空戦結果をだすのは以下の通りです。

1:攻撃側、防御側全ての空戦値を足します。

独護衛飛行大隊攻撃は護衛飛行大隊ボックス内全ての独軍飛行大隊、英軍飛行中隊が空中戦をします。

英飛行中隊攻撃は爆撃ボックス内全ての英軍飛行中隊と迎撃される独爆撃飛行大隊と近接護衛ボックス内迎撃される独戦闘飛行大隊です(9. 21参照)。

2:参加している独飛行大隊を数えて空戦結果テーブルの縦列を決めます。英軍飛行中隊は数えないでください。使う縦列は独空軍枯渇していない限り、未枯渇が表示された方を使います(15. 4参照)。

3:独飛行大隊の数と一致する縦列から空戦値合計の横列をみつけます。戦闘結果はその横列を

使います。

4:さいころを1個振ります、出目から戦闘結果ラインを見つけます。

5:戦闘結果から独軍と英軍の損害を読み出します。それぞれの陣営の三つの結果があります。最初Aのユニットに適用します、二つ目はBのユニット、三つ目はCのユニットになります。

10.2 戦闘損害

戦闘損害表は戦闘結果表の結果影響を説明します。空爆ディスプレイ内配置とユニット表裏(完全、半減面)をユニットの国籍(英軍飛行中隊、独軍飛行大隊)を持つユニット側戦闘結果を相互参照し戦闘に関連したユニットおきにチェックします。戦闘損害表より半減戦力面になったり、空爆ディスプレイ上違うボックスへ移動したり、または空爆ボックスから帰還中ボックス、軽損害ボックス、重損害ボックスへ移動します。与えられた結果は、そのユニットの位置と表裏に応じて、各ユニットは異なる効果を有することができます。

例として完全戦力面独軍飛行大隊が頓挫結果を被り帰還中ボックスに移動し、半減戦力面に裏返しすがすでに半減戦力面で頓挫結果を被ると軽損害ボックスに移動させます。

10.21 個々のユニットの1つの空戦からは異なる戦闘結果を受けます。特定の国籍の個々のユニットは、そのセレクト文字に応じて、単一の戦闘から別の戦闘結果を受け取ることがあります。

10.22 戦闘結果で軽損害、重損害ボックスの時は勝利ポイントを増やすまたは減らします。勝利ポイント一覧に従って勝利ポイントトラック上のVPマーカを調節します。

10.23 英軍飛行中隊攻撃で爆撃ボックスと近接護衛ボックスの独軍飛行大隊が迎撃を受けないなら少しも戦闘結果の影響はありません。しかし近接戦闘ボックスの飛行大隊は戦闘のあと止まり、一方で迎撃を受けてない飛行大隊も爆撃ボックスで留まり爆撃します。

戦闘参考その1:独軍飛行大隊攻撃

護衛飛行大隊ボックスに4個独軍飛行大隊(Me109 4個)と3個英軍飛行中隊(ハリケーン 1個、シュピットファイヤ 2個)がいます。1個独軍飛行大隊は半減面で登場します、全独軍飛行大隊が全英軍飛行中隊を攻撃します。空戦値合計12です。戦闘結果テーブル縦列独軍飛行大隊4個、横列は空戦値12です。さいころは2でした。

戦闘結果 "AA- ALD"

独軍飛行大隊セレクトA Abort (頓挫)

独飛行大隊セレクトA Abort (頓挫)

独飛行大隊セレクトB No effect (影響無し)

英軍飛行中隊セレクトA Abort (頓挫)

英軍飛行中隊セレクトB Light Loss (軽損害)

英軍飛行中隊セレクトC Disrupted (混乱)

戦闘損害チャートを参照し戦闘結果を適用します。Me109 A 完全戦力は半減面にして帰還中ボックス行き。Me109 B 半減戦力は軽損害ボックス行き、完全戦力面にして1勝利ポイント足します。Me109 C 完全戦力は半減面にして帰還中ボックス行き。Me109 C は損害無しなので近接護衛ボックスへ移動します。英軍飛行中隊A 完全戦力は半減面にして帰還中ボックス行き。英軍飛行中隊B はRAF運用ボード軽損害ボックス行き、1勝利ポイント引きます。英軍飛行中隊C 完全戦力面を維持し帰還中ボックス行き、または半減戦力面にして爆撃ボックス行きそのあと独飛行大隊を迎撃します、プレイヤーの自由です。

戦闘参考その2: 英軍飛行中隊攻撃

近接護衛ボックスにMe110 (完全戦力面) 1個とMe109 (完全戦力面) 1個、爆撃ボックスにHe111 (完全戦力面) 2個、Ju88 (完全戦力面) 1個で計3個、スピットファイヤ (完全戦力面) 2個が居ます。英軍飛行中隊は2個迎撃できますからHe111 1個とJu88 1個を選びました、He111B 1個は迎撃対象外ですから近接護衛ボックスのMe110 1個とペアで脇によけておきます(9.21の優先順位によります)。英軍飛行中隊は2個独爆撃飛行大隊とMe109 (完全戦力面) 1個を攻撃します。これらの空戦値合計19。縦列は独飛行大隊3個、横列は空戦値19でG。さいころは3。

戦闘結果 "AHD D-L"

独飛行大隊セレクトA Abort (頓挫)

独飛行大隊セレクトB Heavy loss (重損害)

独飛行大隊セレクトC Disrupted (混乱)

英軍飛行中隊セレクトA Disrupted (混乱)

英軍飛行中隊セレクトB No effect (影響無し)

英軍飛行中隊セレクトC Light loss (軽損害)

戦闘損害チャートを参照し戦闘結果を適用します。He111Aは Abort (頓挫) 帰還中ボックスへ移動し裏返し半減面にする。Me109Bは Disrupted (混乱) を被り帰還中ボックスへ移動し裏返し半減面にする。Ju88Cは重損害ボックスへ移動し2勝利ポイント足します。英軍飛行中隊Bは帰還中ボックスへ移動し完全戦力面を維持します。英軍飛行中隊C はRAF運用ボード軽損害ボックス行き、1勝利ポイント引きます。He111Bは戦闘に関わっておらず影響は無し;爆撃ボックスで次のステッ

プまで留まります。He111Bと同行したMe110も同様に影響無しで帰還中ボックスへ移動します。
(Me110機銃掃射任務については 8.5 独空爆飛行大隊配備要約を参照)

11.0 爆撃

爆撃ボックス内全ての飛行大隊は爆撃ステップで爆撃または機銃掃射を目的カード上最優先目標に行います。

例外:空爆イベント 第2目標の影響はいくつかの飛行大隊がカードの第2目標を爆撃する(イベント要約参照)。

爆撃手順

1:爆撃ボックスない飛行大隊爆撃値を合計する。機銃掃射飛行大隊が含まれるなら

2:爆撃テーブルの縦列位置は全爆撃値によります。縦列左右シフトは以下の通りです。

晴れ間のある曇り(Patchy cloud) は左1コラムシフト

がつつり曇り(Broken cloud) は左2コラムシフト

急降下爆撃ボーナス:爆撃ボックス内飛行大隊がJu87とレーダー網でない時、右2コラムシフト

爆撃ボックスで英軍が迎撃しないなら、右2コラムシフト

左右コラムシフトは3コラムシフトまでと爆撃テーブルで1または25+を超えません。

3:サイコロは1個振り、爆撃テーブルコラム調整して結果を相互参照します、0,1,2または Hの結果適用になります。

H結果は重被害を示します。目標が飛行場または工場(の時だけ)サイコロをもう一度振り被る被害ポイントを決めます。2回目サイコロが3以上ならサイコロと同じ目と同じ被害ポイントを被ります、それ以外は3被害ポイントを被ります。

4:被害ポイントと同じ分勝利ポイントからマイナスします(勝利ポイント要約参照)。

被害結果がHなら勝利ポイントマイナス3します、その時の被害ポイントは無視します。

目標カードで VP2倍 とあれば2倍してマイナスします(しかし被害ポイントには影響無しです)。

目標の重要性がそれほどない(目標イベントカードを引いたことによる)ときはマイナスする勝利ポイントが1減ります。

勝利ポイントマイナス3はマイナス2

勝利ポイントマイナス2はマイナス1

勝利ポイントマイナス1は0

目標が飛行場、レーダー網、工場または司令部はポイントだけでない被害を被ります。

11.1 機銃掃射

爆撃ボックスの独戦闘飛行大隊は目標に機銃掃射します、全体の爆撃値に機銃掃射ユニットの爆撃値を加えます。

機銃掃射ペナルティ

機銃掃射の際レーダー網、都市、司令部または陸軍基地にはMe110爆撃値は半分になります(端数切り上げ)。Me109爆撃値はこれらの目標には加えられません。

11.2 目標の爆撃被害

勝利ポイントが減少し、さらにレーダー網、飛行場、工場と司令部は被害ポイントを受け取ります(シンボルが機能不全になります)。港、都市、陸軍基地には被害ポイントはありません、しかし勝利ポイントはそれでもロスします。

11.2.1 レーダー網

1または2被害ポイント:マップ上のレーダー網シンボルに軽被害マーカを置きます。そのレーダー網は残りの空爆で被害を受けていることになります。次の空爆日最初のほうで修復します(11.3参照)。

重被害:マップ上のレーダー網シンボルに重被害マーカを置きます。そのレーダー網の重被害はこの後続く空爆日の間、修復されるまで被害を受けていることになります(11.3参照)。

レーダー網被害の影響:

- 被害を受けたレーダー網は 空爆隊探知 さいころ修正がない
- マップ上のどこか2箇所またはそれ以上の被害レーダー網あれば早期警戒がありませんーその日準備と飛行場運用の早期警戒はとばします。
- 目標地域(LF2 East,LF2 South または LF3)でレーダー網が2箇所またはそれ以上被害の時は、レーダー網が機能不全になります。レーダー網機能不全カード(Radar System Crippled card)を目標カード山の1番上に置きます。次回独空爆エリアを見る事が出来なくなります。レーダー網機能不全カードが乗っている時に目標カード引くのは、機能不全カードの次カードを更に次のカードを

見ないようにしてスライドしてひきます。機能不全カードを取り去るには目標地域のレーダー網被害が2箇所未満に減少が必要です。Foreness Rader net は本ルールでは第2航空艦隊目標 (LF2 East)です。

11.22 飛行場

飛行場は爆撃により1から6までの被害ポイントを受けます。セクター内の飛行中隊の合計に被害ポイント合計が及びます、飛行中隊補充ポイント合計から被害ポイント合計分失います。

・飛行中隊散失

爆撃を受けたマップ上セクターまたは該当セクターRAF運用ボード上再武装ボックスの飛行中隊は爆撃散失し、空爆対応で飛行中隊投入が遅れます。あなたの選びで飛行中隊移動します、マップ上セクターからRAF運用ボードの着陸ボックス、完全戦力面のままです、被害ポイントと同じになるまで飛行中隊を移動します。マップ上セクター飛行中隊が不足になれば、RAF運用ボード再武装ボックスの飛行中隊を着陸ボックスへ移動します。移動する飛行中隊を選ぶとなれば選ぶのはあなた次第です(ですがこの後の航空機補充消失のこと考えるとハリケーンからになると思います)。パトロール中、帰還中ボックスの飛行中隊は爆撃散失から外れます。

・航空機補充消失

(アドラーアングリフのはじまりプレイ中は無視します。)飛行中隊散失影響の後適用します、今爆撃されたセクターで着陸ボックス、軽損害ボックスの飛行中隊毎1補充ポイントを消費します、被害ポイントと同じになるまでです。適切に補充トラックの航空機補充マーカを移動します。

* 被害ポイントが該当セクター着陸と軽損害ボックス飛行中隊数より超えた分、または適切な航空機補充ポイントがない分の補充ポイント消失は無視します。

* 着陸ボックスと軽損害ボックスの飛行中隊の数が割り当てられる被害ポイント数を超えるなら、最初に着陸ボックスから航空機補充消失を割り当ててください。ボックスの中で、第 1 の損失をハリケーン、それからスピットファイアー、そしてプレニムの順で割り当ててください。

参考

Hornchurch airfield (6/11)が4爆撃ポイント被りました(H 重損害 さいころは4がでました)。マップ上セクターにスピットファイヤ1個飛行中隊、再武装ボックス(Rearm Box)にスピットファイヤ1個飛行中隊、軽損害ボックス(Light Loss Box)にスピットファイヤ1個飛行中隊があります。4個飛行中隊がパトロール中ですが爆撃影響はありません。まずマップ上セクターのスピットファイヤ1個飛行中隊を着陸ボックス(Landing Box)へ移動します、そして再武装ボックスのスピットファイヤ1個飛行中隊を着陸ボックスへ移動します。次に3スピットファイヤ補充ポイントを消費します:内訳は今着陸

ボックスへ移動したスピットファイヤ2個飛行中隊、もう1ポイント分は軽損害ボックスのスピットファイヤ1個飛行中隊になります。もともとセクターには3ポイント分しか消失資格が無く、4ポイント目は適用されません、さらにあなたは重損害結果による3勝利ポイントを引きます。踏んだり蹴ったりです。

11.23 飛行場内セクター指揮所損害

飛行場が重損害(Hの結果)を被りポイント結果でさいころ振り6の目が出たら飛行中隊散失、補充消失に加えセクター指揮所損害を受けます。マップ上飛行場シンボルに軽損害マーカを置きます(重損害マーカではありません)。そのセクター飛行中隊の空爆対応能力がその日残り悪くなります。

- そのセクターでパトロールする飛行中隊がなくなり、現在パトロール中飛行中隊は継続します(飛行場運用フェイズでパトロール任務完遂するとそのあとの任務にはつけません。)
- セクター飛行中隊は自分のセクターに対する空爆にのみ迎撃できます。

11.24 工場

工場目標は爆撃で重損害なら1から6被害ポイントを被ります。被害ポイントと同数の航空機補充ポイントを消費します。どの航空機補充かは1番多い補充ポイントの航空機種類から全部消失します。

参考

例えば、3被害ポイント受けた時、11ハリケーン補充ポイントと9スピットファイヤ補充ポイントありました、ハリケーン補充ポイントマーカ位置を3下げます。

- ハリケーンとスピットファイヤ補充ポイントが同数ならスピットファイヤで全部消失します。
- 減らす補充ポイントがなくなれば、消失しきれなかった分、他の機種で消失します。もしすべての補充ポイントが0になれば消失しきれない分は無視します。

11.25 司令部

司令部目標は目標カードの第2目標でしかなりえません。

- 1又は2被害ポイント:マップ上司令部シンボルに軽損害マーカを乗せます。その日の残り被害状態になります。次回空爆日の始りに修復して行きます(11.3)。
- 重損害:マップ上司令部シンボルに重損害マーカを乗せます。司令部は修復されるまで被害状

態です(11.3参照)。

被害状態司令部は英軍戦闘指揮作戦能力が低下します。戦闘群(fighter group)司令部が被害を受けたら、探知さいころ修正合計がその戦闘群(fighter group)担当地域に対するすべての空爆で半分になります、端数切り上げ(6.2参照)。Boxは第10戦闘群(fighter group)司令部です、第11戦闘群(fighter group)司令部はUxbridgeにあります。

- Stanmoreの戦闘機軍団司令部が被害状態なら、探知さいころ修正はすべての空爆で半分になります。

- 両方の戦闘群(fighter group)司令部被害状態と Stanmoreの戦闘機軍団司令部被害状態なら戦闘群(fighter group)内目標に向かう独空爆隊探知さいころ修正は無しになります。

11.26 爆撃被害累積

もしレーダー網または司令部目標が軽損害マーカと一緒にさらさら爆撃被害を受けます、勝利ポイントを失うことと被害状態適用は以下の通りです。

- 1被害ポイント:追加の影響は無し。1勝利ポイント失います。

- 2被害ポイントまたは重損害:軽損害マーカを裏返し重損害面にします。2勝利ポイントまたは3勝利ポイントを失います。

重損害マーカと一緒に目標はこれ以上追加被害はありません、勝利ポイントを失ってもです。軽損害マーカと一緒に飛行場はこれ以上被害による影響はありません。

11.3爆撃被害修復

それぞれの空爆日の始まりで爆撃被害が修復されます、その日の準備フェイズ(Daily Preparation Phase)、修復ステップ(Repair step)にて。その時点で軽損害マーカはすべてマップ上から取り除きます。マップ上重損害マーカは現在のその日のイベントカード記載のさいころを振り修復を試みることが出来ます、修復成功値と比較し結果がわかります。それぞれの重損害でさいころします。

- さいころの目が修復値未満なら目標修復となり重損害マーカを取り去ります。

- さいころの目が修復値と同じなら軽損害面にします。その目標はその日被害状態で次回空爆日の始めに修復完了となります。

- さいころの目が修復値より大きいときは修復失敗で重損害マーカはそのままとなります

。

12.0 帰還

空からのユニット帰還は戦闘結果表の戦闘結果として所定の位置に移動します。ユニット帰還で戦闘結果表以外の状況は以下の通りです。

- ・空爆で空爆無しが宣言される(8. 1参照)または空爆空振り(8. 24参照)の時。
- ・Me109がいる護衛航空大隊ボックスに英国飛行中隊がおらず迎撃が無い時 (9. 1参照)。
- ・護衛航空大隊攻撃中、独攻撃を受けない英軍飛行中隊が自主的に帰還中ボックスに移動する(9. 1参照)。
- ・空爆イベントカード中空爆隊接近イベント、目標イベントによる決定
- ・すべての独飛行大隊が爆撃ボックス、近接護衛ボックスと海峡パトロールボックスでステップnの爆撃手順解決後。

ユニットの帰還が戦闘結果表を使わず帰還中ボックスへ移動する時はユニット面は維持したままです(完全面または半減面)。

12.1 独軍回復

独軍爆撃飛行大隊は空爆日に一回だけ空爆参加できます、その間戦闘飛行大隊は空爆日ごとに3回まで参加出来ます。空爆に参加した利用状況を記録します(軽損害、重損害を被っているものは除く)空爆フェイズステップOの間、帰還中ボックスから移してきたのは以下の通りです、時計更新へはこれを先に確認してからになります。

- ・爆撃飛行大隊はすべて裏面にして飛行場に移動します(すでに裏面ならそのまま)。飛行場の裏面爆撃飛行大隊はその日の残り空爆できません。
- ・完全戦力戦闘飛行大隊は時計トラック現在時間から3スペース先に完全のまま移動します。時計トラックの時間上に飛行大隊がいれば次の空爆に参加できます。

参考

現在0800です、完全戦力面戦闘飛行大隊を時計トラックに置くなら1400になります。

・半減戦力戦闘飛行大隊は時計トラック現在時間から 4 スペース先に完全戦力面に戻して移動します。

もし置く先の時計トラックスペースがない時は半減戦力面を維持して飛行場に戻し残りの時間空爆に参加できません。

13.0 入門シナリオ:アドラーアングリフのはじまり

1940年8月13日、または独名アドラーアングリフ、バトルオブブリテンで初独空軍総攻撃だった。この歴史的な日より2日前8月11日、13日の準備として大規模な空爆を行います。この1日シナリオはバトルオブブリテン初期の全ての飛行活動と典型的な空爆日の作戦行動を紹介し、1章から13章の大部分を使用します。初めての方はこのシナリオをプレイしてから長いシナリオに進むことをおすすめします！

ルール14章から19章は必要ありません。(けれども16章の最初の文読んで頂き勝利ポイントマークの使い方を学んで下さい。)

シナリオセットアップは3章に述べています。

シナリオプレイは 4 章プレイ手順の通りです。

その日の準備フェイズを行い、空爆フェイズと飛行場運用フェイズを繰り返しその日終わり手前まで進み時計マークが進み切れればシナリオ終了です。カレンダー更新フェイズは行いません。代わりに以下の通りに勝利ポイントを評価します。

-35から-16 英国にとって破滅的な開始日です。

-15から-6 独軍戦術的勝利です、しかしRAFは立ち直る事ができます。

-5から-1 引き分け。

0から5 英軍戦術的勝利で明るいスタートです。

10以上 RAF勝利！独軍はビビってます。

シナリオノート: 迎撃の予測は不可能です、どんな特定の空爆日でも戦闘と爆撃は、このシナリオでひどく異なる勝利結果につながります。通して2回プレイするとあなたは二つのとても違う行動物

語と結果を経験できるとラッキーです — より長いシナリオのドラマでは日々盛衰するのを経験します。。。。

14.0 独軍空爆優先目標

目標タイプの空爆優先度は一 低、中、または高 — 独最高司令部がそのタイプの目標に損害を与えることに置く重要性を表現します。優先度は5種類の目標がありゲーム開始時目標優先トラック上マーカで記録しています:飛行場、都市、工場、港、そしてレーダー網です。他の目標種類(陸軍基地、司令部)はマーカがありませんし目標カード第2目標としてしか適用されません。

14.1 優先目標変更

特定のその日のイベントは、独の目標優先度変更を要求します。イベントでの変更一つは日にちに基づいてと他は勝利ポイントに基づきます。どちらかのイベント種類を引いた時にカード内の表にある列は現在の日にちまたは勝利ポイント合計になります;それと各目標列と交差する文字が新しい優先度になります、マーカ位置を適切に調整します。

参考

あなたはその日のイベントカード138を引き、今日は9月2日です。新しい優先度はレーダー網は低、港は中、飛行場は高、工場は低、都市は中です。

あしか作戦開始準備(16. 1参照)の時はゲームの残り優先度は固定になります。一旦あしか作戦開始準備が始まると優先目標変更は無視します。独目標優先自由選択イベントは英軍ルールでは適用しません;これは無視して下さい。

14.2 テロ戦略(無差別爆撃)

目標優先変更時、もしテロシンボル(T)があるイベントカード目標優先度表の列で適用になればテロ戦略を実施します。目標カード45から60を混ぜてシャッフルしなおします。テロ戦略影響はゲーム終わりまで維持します;目標優先は変更ありますが目標カードの山はそのまま使用します。

15.0 補充と増援

新品航空機補充を軽損害、重損害を被ったユニットに与える事を表現します。両陣営はゲーム開始時ほとんどの航空機種類で補充ポイントがあり、それぞれのその日のイベントカードの予定に従いより多くのポイントになりえます。補充ポイントを消費することにより軽損害ボックスまたは重損害ボックスからプレイに戻れます。英軍側は熟練パイロットポイントを補充ポイントで飛行中隊をプレイに戻す時消費します。もし熟練パイロットポイントが足りない時、飛行中隊が半減のままプレイに戻り、未熟パイロットが居る表示です。独軍側は熟練パイロットポイントはトラックにはありません。代わりに独は補充を使い果たすと独空軍枯渇状態になりえます。

増援は新しいユニットはゲームの最中登場します。独軍増援はゲーム開始前にカレンダートラックに置きます。カレンダーマーカが進んだ先にその日に記載されていたら登場します。英軍増援は9月7日までプレイヤーの裁量で登場します。

15.1 独軍補充ポイント受け取り

それぞれの補充ポイントマーカにより固有航空機を記録します。スピットファイヤとハリケーンはそれぞれの補充ポイントマーカがあります。夜間空爆オプションを使用するならプレミアム補充ポイントマーカも使用します。

- 独戦闘機マーカはMe109とMe110の補充になります。
- 独爆撃機マーカはHe111、Ju88、Do17の補充になります。
- Ju87に該当する補充マーカはありません。

カレンダー更新フェイズ ステップeの間で補充ポイントと熟練パイロットポイントマーカを増やす数はその日のイベントカードの補充ポイント予定に示されている分です。熟練パイロットポイント受領数はカードの上で示されるように、現在のVPレベルに合わせてください。補充ポイントマーカはトラックの最高数を超えて動かさせません。超えた分は失います。

15.2 補充ポイントの使い方

カレンダー更新フェイズ ステップfの間補充ポイントを使い英飛行中隊と独飛行大隊を軽損害ボックスからセクターまたは飛行場へ移動します。

- 動かされる英飛行中隊ごとに、航空機種類に対応した補充ポイント1と熟練パイロットポイント1使います。もし対応した補充ポイントがないときは軽損害ボックスに留まります;この場合熟練パイロットポイントを使わないで下さい。熟練パイロットポイントが無いしかし補充ポイントがあるなら、英飛行中隊ユニットを裏返してセクターに移動し未熟パイロットが居ることを示します(例外:15. 23)。
- 動かされる独飛行大隊ごとに、航空機種類に対応した補充ポイント1使います。もし補充ポイントが無い時は、とにかく独飛行大隊を移動して下さいそして独空軍枯渇マーカを1スペース上昇します。(例外:15. 22)これは1ユニットごとにとします。

カレンダー更新フェイズ ステップgの間、補充ポイント1使うごとに英軍飛行中隊と独軍飛行大隊は重損害ボックスから軽損害ボックスへ動かします。

・RAF運用ボード上セクター軽損害ボックスに移動し、各飛行中隊を置きます。もし補充ポイントが無い時、飛行中隊は重損害ボックスに留まります。重損害ボックスから軽損害ボックスに移動する際熟練パイロットポイントは入りません。

・独軍軽損害ボックスに移動し、各飛行大隊を置きそして対応した補充ポイント1を使います。補充ポイントが無い時はとにかく独飛行大隊を移動して下さいそして独空軍枯渇マーカを1スペース上昇します。(例外:15. 22)これは1ユニットごとにとします。

15.21 **Ju88**、**He111**と**Do17**で補充ポイント使用では水平爆撃機マーカを動かします。**Me109**と**Me110**で補充ポイント使用では戦闘機マーカを動かします。

15.22 **Ju87**補充ポイントありません。軽損害ボックス、重損害ボックスに移動すればゲームの残り期間損害ボックスに留まります。**Ju87**の事で独空軍枯渇マーカは動かしません。

15.23 プレニム飛行中隊に未熟パイロットは無いです。プレニム飛行中隊が軽損害ボックスから移動する時は熟練パイロットポイントを必要としません。

15.24 その日のうちに重損害ボックスから軽損害そして独飛行場またはセクターへ移動できません。

15.3 英軍未熟パイロット

RAFは熟練パイロット不足に悩まされました。犠牲者が増えたので、戦闘司令部は未熟パイロットの飛行中隊を最前線に配置することを強制されました;彼らはほんのちよつとの飛行時間と戦闘訓練しか受けていないのです。

ハリケーンとスピットファイヤ飛行中隊は熟練パイロットポイントを使わず軽損害ボックスからプレイに戻ってきたら未熟と考えます。裏返った半減面飛行中隊がセクターに戻ると未熟パイロットと表示します。英軍飛行中隊は空爆対応するまで半減面を維持します。

15.31 未熟パイロットの影響。未熟パイロットを含む飛行中隊(セクターまたはRAF運用ボードで半減面中表示)は完全面飛行中隊と同じようにパトロールが出来ますし迎撃もできます。半減面飛行中隊は、迎撃参加での戦闘値、戦闘損害、帰還そして飛行場運用で他のどの半減面飛行中隊と同じように扱われます。もし飛行中隊が迎撃任務で生き残ると英軍飛行中隊帰還の順に従い完全戦力面にします(飛行場運用フェイズ(b)英軍飛行中隊帰還)。もし迎撃任務で損害を受けると完全戦力面にして軽損害、重損害ボックスへ移動します、いずれにせよ、飛行中隊はもはや未熟

パイロットではありません。

15.32 もし半減戦力面飛行中隊がパトロール中空爆に対応しなかったら、RAF運用ボードに移動やセクターに移動や再びパトロール任務に就く時は半減戦力面を維持します。空爆隊に立ち向かうまで半減戦力面は維持し続けます。

15.4 独空軍の枯渇

バトル オブ ブリテンで独空軍航空機損失は増加し補充を使い果たしました、多くの飛行大隊は定数編成よりはるかに少ない航空機で作戦行動しました。

独空軍枯渇マークは補充が出来なく航空機損失表現を独空軍枯渇トラックにそって進めます(15.2参照)。枯渇マークがトラックを進むにつれ、枯渇マーク位置により独飛行大隊戦闘力が減少します。

- 0から7の位置は戦闘結果表縦列 Luftwaffe No Depletion を使用します。

- 8から14の位置は戦闘結果表縦列 Deplete 1 を使用します。

- 15の位置は戦闘結果表縦列 Deplete 2 を使用します。

枯渇マークはトラックを超えることはできませんし(15の位置、Deplete 2)戻ることもできません(ただし16.1によるあしから作戦準備開始は除きます)。戦闘の影響に追加され、独空軍枯渇レベル 1と2の効果は以下の通りです:

- 空爆規模テーブルの小規模の結果は大規模になります。

- 陣容カードの大規模空爆に拡大する。

- 空爆イベントカードの時間更新結果が0から2に変わる。

- 枯渇レベル2の効果(レベル2のみ)、補充ポイントは使えません、軽損害ボックスまたは重損害ボックスの独飛行大隊は補充を受ける代わりに留まります。

15.5 英軍増援

カレンダー更新フェイズ ステップhの間あなたの判断で英軍増援部隊を投入できます。空爆日おきに2飛行中隊まで投入できます。英軍増援飛行中隊を増援投入待ちから選び増援部隊のセクタ

ーに完全戦力面で置きます。投入すると勝利ポイントを減らします。

- 8月11日から16日:マイナス4VPs
- 8月17日から26日:マイナス3VPs
- 8月27日から9月7日:マイナス2VPs

増援は9月8日から投入できません。9月7日までです。

15.6 英軍増援安定

デザインノート:未熟パイロットによる危機が戦いの間に熟達したの見てRAFは解決策を導き出しました。英軍は増援を安定させるには増援飛行中隊の熟練パイロット達を大規模な戦闘に投入する飛行中隊に優先して割り当てをします。飛行中隊を全体的に交代する代わりに熟練パイロット達を前線から離れた区域から引き抜いて最前線区域増強に投入し、錬成のため未熟パイロット達を優先度の低い区域に割り当てました。これは、保持している増援飛行中隊から引き抜きしながら問題の解決に向けて長い道のりでした。

カレンダー更新フェイズ ステップeで9月8日か以降で最初の空爆日にまだ投入されていない全ての増援飛行中隊は熟練パイロットポイントに変換します。1補充ポイントごとに熟練パイロットポイントを2スペース増やしますがトラックを越えられません。

参考:合計15の増援部隊のうち、9月8日で8ユニット残っています。熟練パイロットポイントマークを16進めます。

16.0 勝利と敗北

勝利判定は勝利ポイント一覧(マップ上)とポイント増減で決まります。勝利ポイントマークはゲーム開始時 勝利ポイントトラック0位置 で 勝利ポイント現在値表示はトラックに沿い、ポイントのプラスマイナスはマークの表裏で表示します。勝利ポイントが増加(プラス側勝利ポイント)は英軍優勢です。勝利ポイント増加する時はプラス側なら0から離れるようにマークを動かし、またはマイナス側なら0へ向かうように動かし、勝利ポイントを失う(マイナス側勝利ポイント)は独軍優勢です。勝利ポイント失う時はプラス側なら0へ向かうようにマークを動かし、またはマイナス側なら0から離れるように動かし、勝利ポイントを増やします。

バトルオブブリテンシナリオ終了時あしか作戦が開始していたら独軍勝利です。ゲーム勝利時あしか作戦中止または9月22日以前になら英軍勝利です。ゲームの勝ち負けにもどちらかが撃滅作戦で空軍崩壊もあり得ます(16.2参照)。シナリオ **過酷な日々**と**薄く蒼い戦線** の勝利と敗北は17.1と17.2に紹介しています。

16.1 あしか作戦

あしかマーカはカレンダーの9月11日から始めて10日間の準備期間を経て開始される予定です。あしかマーカ(準備面)によって占められているボックスをその日マーカが進むたびまたは過ぎると勝利ポイント現在値とその日マーカによって占められている日付けトラックの表示されている開始値(右側)と中止値(左側)と比較します。日が経過する事による勝利ポイント増加させたあと比較します。

勝利ポイント合計がその日の中止値と同じまたはそれ以上ならヒトラーはあしか作戦中止命令を出してゲームは終わります。

- ・ゲーム中、初めて確認した時にあしか作戦中止になると英軍決定的勝利結果になります。
- ・あしか作戦中止が9月22日またはそれ以降だと英軍作戦的勝利結果になります(史実結果です)。

勝利ポイント合計が開始値と中止値の間ならヒトラーはあしか作戦開始延期命令をだします。

あしかマーカ(準備面)を1日先に置き直します。

参考:もしあしかマーカ(準備面)が9月11日あり日付けマーカは9月13日にあるなら、あしかマーカは9月14日に動かします。

- ・あしか作戦遅延が9月22日を越えたらゲームは終了し引き分けになります。

勝利ポイント合計が日付けボックスの開始値と同じかそれ以下ならあしか作戦準備から開始になります。

・あしかマーカを裏返し D-Day 面にしてカレンダートラックにそって10マス進めます。あしか D-Day マーカがカレンダー上の暫定日に動かされると;9月22日を越えてゲームが継続できます。

- ・勝利ポイント合計から5引きます。
- ・独空軍枯渇トラックの枯渇マーカを8マス下げます。
- ・独軍目標優先を以下の通りに変更します。

高:飛行場と港

中:レーダー網

低:都市と工場

- ・上記も目標はゲーム終了まで維持します;すべての目標優先変更イベントは無視します。

16.11 その日マーカがあしか D-Day マーカに入るか、通過するとゲームは終了します。もし勝利ポイント合計が:

- ・D-Day マーカのスペースの開始値と同じかそれ以下なら、独国防軍はイングランドに侵攻;鍵十字がイングランドを蹂躪し:独軍決定的勝利です。
- ・開始値と中止値の間ならあしか作戦は中止されます、しかし独空軍はRAFを殲滅したであろうと

し:独軍作戦的勝利です。

・中止値と同じかそれ以上なら独軍空軍の猛攻にRAFが辛うじて持ちこたえたとしてあしか作戦は中止されます:英軍戦術的勝利です。

16.2 空軍殲滅

勝利ポイント合計が-35と同じかそれ以下になったら即座にゲームは終了し独軍決定的勝利です。独軍が制空権をとり、ヒトラーはぼろぼろのRAFが上陸を妨げる事と独空軍が阻止できることを認識しているので安心してあしか作戦実行できます。

勝利ポイント合計が+35と同じかそれ以上になったら即座にゲームは終了し英軍決定的勝利です。RAFは英国南部とドーバー海峡で制空権がより良い状況です。

17.0RAF:英軍シナリオ

17.1 過酷な日々

1940年7月の海峡上の小競り合いの1ヵ月の後、バトルオブブリテンは8月11日から18日のいくつかの激しい空爆日で始まりました。現在歴史的に知られているこの期間の空爆日は Eagle Day(8月13日)、the Greatest Day(8月15日)、と the Hardest Day(8月18日) です。海岸の上の、そして、その近くのいくつかの目標に対する独軍空爆は、RAF対応体制を試しました。歴史が示すように、英軍戦闘司令部は挑みました。

このシナリオはバトルオブブリテンが開始した四つの猛烈な空爆を再現します。セットアップは3章に示しています、そしてゲームプレイに全プレイシーケンスを使用します。あなたは四つの空爆日を通してプレイする事になります。最初の空爆日は8月11日です(カレンダーマーカ初期位置になります);その日イベントカードの決定として2日目、3日目、4日目が発生します。

ゲーム終了はとりあえず空爆4日目カレンダー更新フェイズ前です。念のため、その時点で明らかにした3つの有効なその日のイベントカードが存在することになります。4日目のカレンダー更新フェイズは行いません(例外:オプションの夜間空爆プレイしてるならカレンダー更新フェイズ(b)は実施します)。下記の勝利ポイント一覧と比較します。空軍殲滅(16.2参照)も含まれます。

- 34から-26 英軍完全敗北
- 25から-11英軍作戦的敗北
- 10から-1引き分け
- 0から14英軍作戦的勝利
- 15から34英軍完全勝利

17.2 薄く蒼い戦線

8月27日、独軍空爆最長となる期間に突入しました。英軍の迎撃が間に合うために護衛戦闘機を増やしている間、独空軍はより多くのRAF飛行中隊を誘い込むために目標にさらに内陸を加えました。一方、英軍の生産が容易に航空機の損失に追いつきましたが、熟練したパイロットの損失は失ったままとなりました。

このシナリオは8月27日から初回あしか作戦準備確認まで続きます、または9月11日までになります。セットアップは3章に示しています、追加と例外は以下の通りです。

- 目標カード35-44(10枚)追加します、目標カードは1-44になります。
- その日イベントカード135、136と138を抜き取ります。
まるでちょうど、イベントLF2へLF3が効力を有することを示すために、引き出されたように、その日イベントデッキの脇に表をむけてその日イベントカード149を置いてください。
- IV/JG51/2飛行大隊を配備します。
- すべてのJu87をプレイから取り去ります;転用されました。
- 完全戦力英軍飛行中隊増援をそれぞれのセクターに配備します:
ホーカーハリケーン:
249/4/10,RCAF/3/11,310/2/12
スーパーマリンスピットファイヤ:
602/1/11,612/2/11,603/6/11
- マップ上5個飛行中隊を裏返し半減戦力面にし、未熟パイロット表示にします(ハリケーンまたはスピットファイヤのみ)。しかしグループ11から3個飛行中隊選ばなくてはなりません、あとはそれぞれのセクターで1個を選ぶことになります。
- 爆撃優先目標は以下の通りです。
低: 港とレーダー網
中: 都市と工場
高: 飛行場
- カレンダートラックの8月27日に日にちマーカを裏返し LF3 to LF2 面にして置きます。
- 独空軍枯渇マーカは枯渇トラック0に置きます。

・各補充マークは以下の通りです。

独爆撃機補充ポイント 5

独戦闘機補充ポイント 4

ハリケーン補充ポイント 12

スピットファイヤ補充ポイント 8

熟練パイロットポイント 2

薄く蒼い戦線シナリオ最初に終了確認は16. 1に従ったあしか作戦準備です。あなたが日にち前進で勝利ポイントを得たあと、チェックが起こる点に注意し、補充消費と受け取り前になります。

- ・あしか作戦中止ならあなたは決定的勝利です。
- ・あしか作戦遅延と独空軍枯渇レベル2ならあなたは作戦的勝利です。
- ・あしか作戦遅延で独空軍枯渇レベル2でないならあなたは作戦的敗北です。
- ・あしか作戦準備開始ならあなたは決定的敗北です。

シナリオ終了には空軍殲滅もあり得ます(16. 2参照)

17. 3キャンペーンゲーム:バトルオブブリテン

このシナリオは8月11日から始まり16章に基づき終了します。シナリオセットアップは第3章で紹介しています。

特別ルール:内陸部空爆目標追加。

4日目分の空爆日が終わったら — つまり — カレンダー更新フェイズでその日のイベントカード4枚をゲームで引いたら — 目標カード35 — 44(10枚)を目標カードの山に追加して混ぜ直します。

18.0 夜間空爆(選択)

ヒストリカルノート:夜間空爆は、めったに戦闘司令部に影響を及ぼしませんでした、昼間の空爆のような内容をゲームにおいて詳述はしません。しかし夜間空爆は独爆撃隊にとって空中戦リスクが少なく都市と工場攻撃に影響があり劇的な方法でした。あなたが数回ゲームをこなしたあと夜間空爆ルールを追加することを望みます。これらのルールは独戦闘機利用が増え、英軍ブレニムをプレイに追加します、ゲームプレイ時間も増えます。

いくつかのシナリオのセットアップ中それぞれのセクター所属の5個ブレニム飛行中隊を配置し、完全戦力面、補充ポイントトラックの1マス目にブレニム用補充ポイントマークを置きます。昼間空爆、ブレニム飛行中隊は他の飛行中隊と同じように行動し、哨戒任務につけて空爆に対応できます。ブレニム飛行中隊は同様に独夜間空爆に対応するのに夜間哨戒につけることができますが昼間空爆対応出来なくなります。

18.1 プレニム飛行中隊夜間哨戒

1日の準備フェイズの夜間哨戒ステップ中に、夜間哨戒するプレニム飛行中隊をRAF運用ボードのそれぞれの夜間哨戒ボックスに移動し割り当てます。夜間哨戒ボックスの飛行中隊は空爆日中として昼間空爆に対応できず留まります。飛行中隊は無期限に夜間哨戒に留まれます、空爆日から空爆日の間です。あなたは飛行中隊を夜間哨戒から夜間哨戒ステップ中セクターの夜間哨戒ボックスから移動することによりもとに戻すことができます(各マップ上セクター)。唯一プレニム飛行中隊が夜間哨戒におけます。

18.11 夜間哨戒ボックス内飛行中隊は、独空爆の間そのセクターでの地上にあると考えられ、そのセクターの飛行場を爆撃した場合、飛行中隊散失の対象となることがあります。もし夜間哨戒の飛行中隊が爆撃による飛行中隊散失を受けたなら、そのセクター着陸ボックスへおきます—もはや夜間哨戒ではありません。追加でプレニム飛行中隊補充ポイントも失います、11.22ガイドラインの範囲内で。

18.2 独軍夜間空爆参加

カレンダー更新フェイズの夜間空爆ステップ中さいころを振り独軍夜間空爆参加テーブルを参照し、それぞれの航空艦隊から参加する飛行大隊数を決定します。もしテロ戦略中ならテーブルのテロ戦略列を使用します(日にち列の代わり)。

18.21 それぞれの航空艦隊の夜間空爆ボックスにHe111飛行大隊が移動します、それら航空艦隊所属飛行場としてはテーブル上に記載された爆撃飛行大隊数を一致させるために参加が必要とされます。

•もしHe111が足りないなら、まずDo17を選びます、次はJu88になります。Ju87は夜間空爆ではえらべません。

•もしテーブル結果による必要数よりこれら航空艦隊所属夜間空爆ボックスに爆撃隊がたくさんなら余剰分は所属航空艦隊飛行時に完全面で戻します(前回の夜間空爆の割り当てから帰還させます)。

参考:第2航空艦隊夜間空爆ボックスに3個飛行大隊、第3航空艦隊夜間空爆ボックスに2個飛行大隊があります。夜間空爆参加テーブル結果は 2/4(LF2/LF3)。第2航空艦隊夜間空爆ボックスから1個飛行大隊を完全戦力面で飛行場に帰還します、第3航空艦隊飛行場より2個飛行大隊を第3航空艦隊夜間空爆ボックスに移動します。

18.3 夜間空爆迎撃

ブレニム飛行中隊が迎撃と独夜間空爆隊を攻撃する可能性は低いですが、しかし可能です。

1. すべての夜間哨戒ボックス内ブレニム飛行中隊数と両航空艦隊夜間空爆ボックス内爆撃飛行大隊の合計を夜間空爆迎撃テーブルで相互参照し迎撃可能値を決めます。

2. さいころ1個振ります。もし迎撃可能値より目が低い又は同じならサイコロ結果と同じ数の夜間哨戒ボックス内ブレニム飛行中隊(独爆撃大隊も同数です)を選びます。それぞれの飛行大隊迎撃はあなたが選びます。サイコロの目が迎撃値より高いなら迎撃できません。空爆ディスプレイの爆撃ボックスに独爆撃飛行大隊と英軍飛行中隊を選んで置きます。

参考: 4個ブレニム飛行中隊が夜間哨戒ボックスにいます、独爆撃飛行大隊は合計で9個です。迎撃可能値は3です。サイコロ結果は2です。2個ブレニム飛行中隊が2個爆撃飛行大隊を迎撃します。英軍、独軍とも2個選び空爆ディスプレイ内爆撃ボックスに置きます。

18.31 もしブレニム飛行中隊600/6/11(第11戦闘群/第6防衛区域(セクター)/第600飛行中隊)が夜間哨戒ボックスにいるなら、さいころ結果から1引くことを選べます、さいころ振りの後です(参考、さいころ振り結果3から2に減らす事が選べます)。選んだら600/6/11飛行中隊を迎撃で選ばなくてはなりません。

18.4 夜間空爆戦闘

夜間空爆戦闘は爆撃ボックス内のすべてのユニットをひとまとめにして結果をだし、飛行中隊戦闘通常ルール(9.2 英軍飛行中隊の独爆撃飛行大隊迎撃)を使用します。いくつかのユニットが軽または重損害を被ったら、勝利ポイントを記録して軽または重損害ボックスに置きます。爆撃飛行大隊が頓挫(Abort)または混乱(Disrupt)を被ったら所属航空艦隊ボックスへ完全戦力面で戻します。夜間空爆には参加できません。戦闘被害無しの結果なら爆撃飛行大隊は夜間空爆ボックスへ完全戦力面で戻し、夜間空爆に移ります。ブレニム飛行中隊は頓挫(Abort)、混乱(Disrupt)または戦闘被害無しは**所属夜間空爆ボックスへ完全戦力のまま戻します。**

訳者の解釈 18.11 を考慮しますと上記赤字部分は夜間空爆ボックスではなく夜間哨戒ボックスと判断できます。

18.5 夜間空爆

夜間空爆戦闘の結果のあと、夜間空爆ボックスのすべての夜間空爆隊による英国目標に対する損害の影響を決定します。爆撃は詳細な目標の影響ではなく、そして昼間爆撃テーブルは使いません。代わりに、夜間空爆ボックス内爆撃飛行大隊合計(爆撃値は使いません)とさいころ振り1個を使います。さいころの目と爆撃飛行大隊合計で相互参照し夜間空爆テーブルにて爆撃結果を決め、失う勝利ポイントを見ます。もしさいころ6なら工場被害ポイント2も追加し11.24に従い適用し

ます。

夜間空爆隊着陸事故

爆撃損害結果に " * " もあれば、1個爆撃飛行大隊が夜間空爆から戻る際事故を引き起こします。あなたが選んだ飛行大隊1個を軽損害ボックスへ移動して1VP上昇します。着陸事故により帰還しない限りは(18. 2も含むと思います)、夜間空爆ボックスの爆撃飛行大隊は留まり、この後の空爆日も爆撃できます。

19.0 ◆ 拡張ルール

この章すべてのルールは英軍ソロプレイ全体とあなたがいくつかのシナリオを完了し、基本的なルールを習得した後、プレイに導入することを意図しています。これらのルールを追加することでプレイ時間増加することなく戦略や戦術に関してより史実にちかくなります。この章すべてのルールは一緒に使うことができゲームバランスを保てます。これら拡張ルールは任意で選択ルール夜間空爆は関係しません。

拡張シンボル◆で出てきます、カード、カウンタ、チャートそしてマップ上サマリー(要約)で示され、拡張ルールを適用しているのを忘れないようにします。いくつかの目標カードにMe109の項目と一緒に◆あるのは無視します;英軍ルールでは適用しません。

セットアップの追加:エース飛行中隊カウンタをエース飛行中隊ボックスに置きます、対応遅延マーカ(Delayed Response)を空爆ディスプレイ近くに置いておきます(高度優勢マーカ Altitude Advantage marker)

19.1 前衛飛行場目標

デザインノート:多くのセクターは2または3箇所の飛行場があり、幾らかの沿岸部近くは内陸深くよりたくさん損害が出やすかった。

6箇所の飛行場目標カードは前衛飛行場目標として確認します。前衛飛行場目標に攻勢する空爆が発生したら、以下の特別調整を適用します。

- 探知修正はマイナス2
- 該目標が爆撃結果 2 の結果を受けたなら爆撃結果 H 処理になり勝利ポイントと爆撃損害を算出します。爆撃結果 H 処理は第2目標には何もしません。
- Middle Wallop (カード番号37)はMe109の航続範囲内と考えます。

19.2RAFの対応遅れ

あなたは対応遅延を宣言することで空爆警戒レベル遅延または通常1段階あげる処置ができます。それゆえ、もしあなたが対応遅延を宣言しますと警戒レベル遅延が警戒レベル通常になり、警戒レベルは通常が早期になります。対応遅延による情報レベルへの作用はありません。

対応遅延宣言するかどうかは、各飛行中隊配備の間に行われなければなりません(空爆フェイズステップc、e、g)。もし対応遅延を選んだなら空爆ディスプレイ内に記録として対応遅延マークをおいて置きます。対応遅れの作用は以下の空爆結果イメージになります。

- ・現状より一段階高い警戒レベルとして飛行中隊配備できます。
- ・海峡パトロールに割り当てられた飛行大隊を空爆ディスプレイ護衛飛行大隊ボックスに展開できます(すでに展開していればそれらを移動します)；
- ・独軍空爆実施を英軍飛行中隊迎撃と攻撃解決前に行います。独飛行大隊は爆撃後帰還できません、英軍飛行中隊攻撃を受けるのに留まります。全ての重損害結果は軽損害で処理します(独軍のみですが)。英軍飛行中隊攻撃で生き残った独飛行大隊は、その時は空爆地域より帰還できます。

英軍飛行中隊迎撃発生したにもかかわらず独空爆後になります(爆撃ボックス内で英軍が独爆撃飛行大隊を攻撃する)、迎撃される前に爆撃を先に行う時に爆撃ボックスにいくつかの英軍飛行中隊が存在している時は近接護衛ボックスの戦闘飛行大隊が機銃掃射段取りするのを防ぎ、迎撃が無い事による爆撃テーブル右2コラムシフトするのも防ぎます。

19.3 受け流すと切り抜ける

独護衛飛行大隊迎撃中、あなたはペアの完全戦力面飛行中隊で受け流すと切り抜けるを宣言できます、より高い飛行中隊損害出す事で可能となり爆撃ボックスまで飛行中隊が切り抜けます。下記全て適用なら独護衛飛行大隊迎撃の間に受け流すと切り抜けるを宣言できます。

- ・独護衛飛行大隊迎撃ボックス内の独飛行大隊数が英軍飛行中隊数と同じまたは越えてる
- ・少なくとも2個完全戦力面スピットファイヤまたはハリケーン飛行中隊が独護衛飛行大隊ボックスにいる
- ・少なくとも1個爆撃飛行大隊が爆撃ボックスにいる

もしあなたが受け流すと切り抜けるを宣言しますと2個の完全戦力面スピットファイヤまたはハリケーンを選び、1個裏がえす飛行中隊を選び半減面にします(あなたが選びます)；それらの一方を爆撃ボックスへ移動します；他は独護衛飛行大隊ボックスに留まります。

- ・受け流すと切り抜ける飛行中隊のペアで、もし少なくとも4個スピットファイヤまたはハリケーンが独護衛飛行大隊ボックスにいる時、2個が半減面になり2ペアのうち2個が爆撃ボックスへ移動できます。
- ・エース飛行中隊の例外:もしエース飛行中隊の受け流すと切り抜けならペアの一方の半減面にしません。

19.4RAF エース飛行中隊

英軍飛行中隊は独護衛飛行大隊ボックスでの戦いで好成績によりエース飛行中隊になる事ができます、エース飛行中隊はこのあと続く戦闘で優勢を得られます。

19.41 エースになる

もしあなたが護衛飛行大隊ボックスの戦闘結果が下記全て適用になれば参加しているうちのひとつがエースになれます:

- ・護衛飛行大隊との戦闘結果は戦闘結果表AからG列内で結果適用した。
- ・護衛飛行大隊ボックス内戦闘の全結果適用後勝利ポイントがプラス2以上を得た。
- ・少なくとも1個完全戦力面スピットファイヤまたはハリケーン飛行中隊が無損害だった。

もし上記全て適用なら、無損害だった飛行中隊がエースになれます。

19.42 戦闘1回でエースになるのは1個飛行中隊だけです、半減面飛行中隊やプレミアム飛行中隊はエースになれません。爆撃ボックス内戦闘で飛行中隊はエースにはなれません。

19.43 エース飛行中隊状態の表示。エース飛行中隊の印は同じタイプのエース飛行中隊カウンタと置き直します(エースになる飛行中隊カウンタと交代です)。エース飛行中隊カウンタと交代した飛行中隊カウンタはエース飛行中隊ボックスに置き直します。エース飛行中隊カウンタを移動するたびどこのセクタ割り当てか思い出すのにエース飛行中隊カウンタはセクタ表記がないのでエース飛行中隊ボックス内のカウンタを参照して下さい。

参考

セクター6/11のスピットファイヤ飛行中隊がエースになりエーススピットファイヤ飛行中隊と置き直したとします、6/11のスピットファイヤ飛行中隊をエースボックスに置きエーススピットファイヤ飛行中隊の行動は6/11のスピットファイヤ飛行中隊として認識出来るようになります。

19.44 エース飛行中隊数制限

エースは2個しかありません。スピットファイヤ1個とハリケーン1個です。エーススピットファイヤ飛行中隊1個とエースハリケーン飛行中隊はプレイ中いつでも使用可です。もしエースになれる選抜資格を得ても、すでに該当カウンタがプレイに使われているなら、もうなれません。

19.45 エースの戦闘優勢

エースが参加している計算された戦闘(独護衛飛行大隊が攻撃または独爆撃飛行大隊を攻撃)結果について1行下を使用します。例えば戦闘計算結果列”E”なら代わりに”F”を使います。このシフト加算はほかの行シフトと一緒にできる可能性があります。高度の優位性(altitude advantage)など。もしエースが2個中隊参加しても行は1シフトダウンのみです。

19.46 エースの受け流しと切り抜ける。エース飛行中隊の受け流しと切り抜ける時(19.3参照)ペアとも半減面になりません。

19.47 エース飛行中隊の損害。エース飛行中隊が軽損害または重損害を被った時は、エースでは

なくなります。被害を被るとエースカウンタはオリジナルカウンタと置き直しします。エースカウンタはエース飛行中隊ボックスに置きます;ほかのエースを得たならプレイに再投入できます。

19.5 独空軍の攻勢

戦いが彼らの方(独)に進むのを期待するならば、独空軍は攻勢を選ぶかもしれません。カレンダー更新フェイズのその日のイベントカードを引く前に以下の状況が1つまたはそれ以上満たしているか確認します:

- 2箇所以上のレーダー網が重損害である。
- 勝利ポイントが-20から-34である。
- 未熟パイロットの飛行中隊(裏返っている)が7個以上ある。
- あしか作戦準備実施中である。

上記のいくつかの状況が適用できるなら、その日のイベントカードを2枚引き次回空爆日が早いイベントカードを使用します。連続してカードを1日2枚引くのを規制しているのを無視します。引いたカードの次回空爆日は同じなら最初に引いたカードを使います。2枚引いて残ったカードはその日のイベントカードの山に戻し繰り返し直します。使用済みの山に戻しません。

19.6 超短波(VHF帯域)無線機装備飛行中隊

9月1日から運用できます、VHF無線機装備3個飛行中隊が整います、カウンタにVHFシンボルがあるのは無線交信範囲が広がります。すでにシンボルがあるのがありますが9月1日まで整っていないので普通の飛行中隊として運用します。

- VHF無線機装備飛行中隊の哨戒は2セクター先まで飛行できます。哨戒任務は所属セクター、いくつかの隣接セクターまたはいくつかの隣接セクターに隣接するセクターで行えます。
- イベントで無線障害(Radio Confusion)が引かれたとき左右されず、無線障害イベント発生条件から外れます。例えば5個飛行中隊(1個VHF無線機装備飛行中隊を含む)が迎撃時無線障害イベントを引いても4個飛行中隊として数え無線障害イベントを回避できます。

19.7 Ju87の撤退

Ju87 スツーカー 急降下爆撃機は英国へ出撃するたびに切り裂かれ、8月終わりまでに撤退しました。もし3個それ以上のスツーカー飛行大隊が軽損害または重損害ボックス行きになると全Ju87スツーカー急降下爆撃機カウンタはプレイが永久に撤退します。

19.8 英軍飛行中隊の圧倒的な優勢

空爆フェイズ (h)独護衛機迎撃 の間:もし5個かそれ以上の飛行中隊が独護衛飛行大隊ボックスにいる、そして独飛行大隊より2:1以上で勝るなら、あなたは余剰飛行中隊を 独護衛飛行大隊ボックス内に5個未満になるまでか英軍飛行中隊と独飛行大隊の比2:1を超えないよう爆撃ボックスに移動しなくてはなりません。カウンターのコードABCにつきましては平均的に飛行中隊を選び

ます。そのあとで 9. 1の護衛飛行大隊ボックスに英軍飛行中隊より独戦闘飛行大隊が少ない：の指示に従ってください。

参考

もし3個独戦闘飛行大隊と8個英飛行中隊が独護衛隊ボックスにあるとします、あなたは2個英飛行中隊を爆撃ボックスに移動させなくてはなりません。もし1個独戦闘飛行大隊と5個英飛行中隊が独護衛隊ボックスにあるとします、あなたは1個英飛行中隊を爆撃ボックスに移動させなくてはなりません。

空爆イベント、その日のイベント説明

空爆イベント適用は空爆イベントカードに記載されており現在に参加しているユニットに影響を及ぼします、またはマップ上ユニット、または他ゲーム機能のイベント説明を表示しています。

- ・独飛行大隊接近イベントは空爆フェイズの (i) 独飛行大隊接近イベントで発生します。
- ・空爆目標イベントは空爆フェイズの (k) 空爆目標イベントで発生します。

それぞれの空爆目標イベントに同様に時間更新値 (Time Advance number) が含まれており (0, 1 または 2)、空爆結果後時間がどれだけ進むか表示しています。時々時間更新値の事項に特別状況が追加しています：

- ・いくつかのカードは更新値が2種類あります、独空軍枯渇ではない時とほかは独空軍枯渇中の時ひとつを使います。
- ・No AW この意味は飛行場運用フェイズの早期警戒ステップを飛ばす事です。
- ・徹底した空爆 (Follow-up Raid) 現在目標に対してもう一回空爆するきっかけです (6. 2参照)。

その日のイベントはカレンダー更新フェイズの (d) その日のイベントでカードを引いて適用します。

すべてのイベントは、イベントが適用されるゲームを表すコード文字が先行しています：

L=RAF:Lion

E=RAF:Eagle

2=RAF:Two-Player

A=All Game

たくさんのカードで違うゲーム適用できるように多重イベントが表示しています。RAF:Lionでは L または Aのみ使用します。いくつかのイベントはカード上で完全に説明しています、しかしほとんどが追加説明必要であり、下記にイベント記述しています。

独飛行大隊接近イベント (Raid Approach Events)

Bombers break formaton (A,B or C)

該当コード文字の爆撃飛行大隊はすべて裏返ります。もしすでに半減戦力面なら追加影響はありません。

British altitude advantage (英軍高度優勢)

ひとつやそれ以上のイベントカード条件のより多くが適用される場合、英国側が現在の空爆の護衛飛行大隊の迎撃や飛行中隊の攻撃で優勢を得られます。両方の戦闘結果の時、戦闘結果表コード行の一行下を使います。

例えば空戦値合計の結果D行を使うことになりましたが代わりにE行を使います。空爆ディスプレイに英軍高度優勢マークを置いて記録しておきます。

Channel patrollers hunt

すべての海峡パトロール配備部隊は独護衛飛行大隊ボックスへ移動します。もし独護衛飛行大隊ボックスに英軍飛行中隊がないならかわりに近接護衛ボックスへ移動します。このイベント発生は地理的奥行き (Target depth) が沿岸部か内陸部のみです (目標カードに記載されています)。

Clouds inhibit hunters (A, BまたはC)

もしエリアが晴れ間のある曇りがつつり曇りなら、該当コード文字すべての独護衛飛行大隊ボックス内飛行大隊は独護衛飛行大隊ボックス内戦闘処理間前に帰還します;帰還ボックスに置きます。晴れならイベント発生はありません。

・もしイベントの結果、独戦闘飛行大隊がいなくなると英軍飛行中隊は独護衛飛行大隊ボックスから移動します。もし爆撃ボックスに独飛行大隊がいるなら完全、半減戦力面スピットファイヤとハリケーンはあなたの選択で爆撃ボックスまたは帰還ボックスへ移動します;プレミアムと半減戦力面飛行中隊は爆撃ボックスへ移動しなくてはなりません。もし爆撃ボックスに独飛行大隊がないなら全英軍飛行中隊は帰還ボックスへ移動します。

Clouds scatter raid (A, BまたはC)

もしエリアが晴れ間のある曇りがつつり曇りなら、該当コード文字すべての飛行大隊が裏返し半減戦力面になります。すでに半減戦力面なら追加の影響はないです。晴れならイベント発生はありません。

German altitude advantage

ひとつやそれ以上のイベントカード条件のより多くが適用される場合、独軍側が現在の独護衛飛行大隊ボックス内英軍飛行中隊迎撃や爆撃飛行大隊が攻撃される際優勢を得られます。両方の戦闘結果の時、戦闘結果表コード行の一行上を使います。

例えば空戦値合計の結果D行を使うことになりましたが代わりにC行を使います。空爆ディスプレイに独軍高度優勢マークを置いて記録しておきます。

LF3 area weather changes

晴天は晴れ間のある曇りに変わり、晴れ間のある曇りはがっつり曇りに変わり、がっつり曇りは晴れに変わる。第3航空艦隊天候マーカを応じて調整します。

LF2 (or LF3) area weather worsens

晴天は晴れ間のある曇りに変わり、晴れ間のある曇りはがっつり曇りに変わる。応じて航空艦隊の天候マーカを調整します。がっつり曇りはなんの影響もありません。

Me109s close escort (A, BまたはC)

すべての該当コード文字の独護衛飛行大隊ボックスと帰還ボックス内Me109は近接護衛ボックスへ移動します。もし独飛行大隊がすでに爆撃ボックスにないなら、Me109sは機銃掃射任務につきの爆撃ボックスへ移動します。

・もしイベントの結果として独護衛飛行大隊ボックスに独戦闘飛行大隊が無いなら、全英軍飛行中隊は独護衛飛行大隊ボックスから以下のように動かします、もし爆撃ボックスに独飛行大隊がいるなら完全、半減戦力面スピットファイヤとハリケーンはあなたの選択で爆撃ボックスまたは帰還ボックスへ移動します;プレミアムと半減戦力面飛行中隊は爆撃ボックスへ移動しなくてはなりません。もし爆撃ボックスに独飛行大隊がないなら全英軍飛行中隊は帰還ボックスへ移動します。

Radio confusion (A, BまたはC) 無線混信

もし5個またはそれ以上の英軍飛行中隊が空爆対応しているなら空爆ディスプレイから該当コード文字の完全戦力面1個飛行中隊をあなたの選択で帰還ボックスへ移動します。もし4個以下の飛行中隊対応中、または完全戦力面飛行中隊がないならイベント発生はありません。

Rendezvous failure (A, BまたはC) 会合(ランデブー)失敗

もし空爆隊編成7個またはそれ以上独飛行大隊が運行管理エラーで会合ポイントを誤ってしまいます。爆撃ボックスと近接護衛ボックスの全該当コード文字ユニットが直ちに空爆から帰還します;帰還ボックスに置きます。もしこの結果爆撃ボックスが無しなると近接護衛ボックスに残留している全飛行大隊は爆撃ボックスへ移動します。独護衛飛行大隊ボックスと海峡パトロールボックスのユニットは影響無しです。もし6個またはそれ以下ならイベント発生無しです。

Undetected hunters 見つけられなかった Bf109

Me109、1個飛行大隊が独軍飛行場より独護衛飛行大隊ボックスへ移動します、すでに空爆に配備されているところに追加します。もし独護衛飛行大隊ボックスに独飛行大隊がない場合は見つからなかった1個Me109は近接護衛ボックスへ移動します。空爆隊にMe109が参加していないならイベントは発生しません、Me109飛行範囲外 (beyond Me109 range)も同様です。**しかもイベントは英軍情報レベル貧弱または限定のみ発生します。**

Weather moves east 天候が西から東へ移動

第2航空艦隊エリアの天候を第3航空艦隊エリアの天候と同じにします。

空爆目標イベント(Raid Target Events)

Big Wing

もし2個またはそれ以上の英軍第12戦闘群飛行中隊が攻撃なら、算出した戦闘結果表列から1行下を使います。このシフトは高度優勢等に加算できます。

Channel patrollers close escort

海峡パトロールボックス全ての独飛行大隊は近接護衛ボックスへ移動します。このイベント発生は地理的奥行き(Target depth)が沿岸部か内陸部のみです(目標カードに記載されています);地理的奥行きが さらに奥地 ならイベントは発生しません。

Escort coordination

近接護衛ボックスの全独飛行大隊が英軍迎撃に参加します、たとえいくつかの爆撃大隊が迎撃を受けなかったとしても。迎撃を受けなかった爆撃大隊と同じ近接護衛飛行大隊を移動させられせん(9. 21の例外になります)。

Clouds inhibit squadrons(A, BまたはC)

空爆エリアの天候が晴れ間のある曇りまたはがっつり曇りなら迎撃に向かう全飛行中隊のうち該当コード文字飛行中隊が優先して迎撃より帰還します;帰還ボックスに置きます。もし晴天ならイベントは発生しません。

Fighters strafe(A, BまたはC)

近接護衛ボックス該当コード文字の全飛行大隊は爆撃ボックスへ移動します。

Flak(A, BまたはC)

爆撃ボックス該当コード文字の独爆撃飛行大隊は半減戦力面に裏返します。もしすでに半減面なら直ちに Aborts(頓挫) - 帰還ボックスへ移動します。もしこの結果爆撃ボックスに飛行大隊がいなくなったら、今回の空爆は終了です、そして空爆ディスプレイ内全飛行部隊は帰還します。

German pathfinder(独軍偵察機)

今回の空爆隊に特別偵察機が含まれています。爆撃テーブル使用時、爆撃力2コラム右シフトします。

Interception over coast (海岸線の迎撃)

空爆警戒レベルがイベントに記述されているレベルと一致した場合、海峡パトロールボックスの飛行大隊は近接護衛ボックスへ移動;それから独軍爆撃を先に行った後、英軍飛行中隊が独軍爆撃飛行大隊を攻撃します。独軍は爆撃後帰還できません;英軍迎撃のため留まります。英軍の攻撃から生き残った飛行大隊は帰還します。もし記述されている警戒レベルでない他のレベルならイベントは発生しません。

Low level bombers

もし爆撃ボックス内に幾つかの飛行大隊があるなら、英軍飛行中隊は戦闘で優勢を得て、そして独軍爆撃飛行大隊が生き残ると爆撃で優勢を得ます。

・英軍飛行中隊が独軍爆撃飛行大隊を攻撃結果を出す時、算出した戦闘結果表横列より1行下を使用します。

例えば、空戦値合計から戦闘結果表横列を算出したらFでしたがGを使います。英軍がすでに高度優勢を得ていたならこの行シフトは行いません。

・独軍爆撃時爆撃テーブル右2コラムシフトします。もし独軍爆撃飛行大隊が一切迎撃を受けなければ右3コラムシフトします。その上晴れ間のある曇りとがつつり曇りなら爆撃テーブルシフトは適用しません。

・もしJu87のみの空爆ならこのイベントは発生しません。

Me 110s strafe

全てのMe110は今回の空爆は機銃掃射を行います。近接護衛ボックスから爆撃ボックスへ移動します。

Non-essential target

独軍情報収集失敗により爆撃隊は作戦地域外を爆撃します、または司令部と関連性の無い建屋です。目標に対してのVP記録を1減らします。もし空爆目標が飛行場、レーダー網または工場なら爆撃被害は課せられません。

Patrollers vectored away (A, BまたはC) 無線誘導から外れる

全完全戦力面哨戒中飛行中隊の該当コード文字中隊が帰還ボックスへ移動します。全半減戦力面哨戒中飛行中隊の該当コード文字中隊はそれぞれの着陸ボックスへ移動します、半減戦力面は保持します。英飛行中隊を独軍空爆隊に対するに関しては影響を受けません。

Secondary target (A, BまたはC)

全独飛行大隊、または該当コード文字独飛行大隊は目標カード記載の第2目標を爆撃します。該当コード文字以外の独飛行大隊は優先目標を予定通り爆撃します。英軍飛行中隊攻撃が終わった後独飛行大隊はそれぞれに分かれて優先目標、第2目標を爆撃します。二つの別々の爆撃必要に応じて解決します。

独軍優先目標は第2目標選択にはなんの影響もありません。

参考

空爆目標イベントカード 102 独軍飛行大隊コード文字A, Bが第2目標を爆撃します。空爆フェイズの **(l)英軍迎撃** 終了後 **(m)英軍飛行中隊迎撃をひとかたまりで通常通り解決します** 戦闘終了後生き残った独軍飛行大隊は2手に分かれますーひとつはコード文字AとB、もうひとつはコード文字Cです。それぞれのコード文字グループはおのおのの目標を爆撃します。

Snap raid by elite Me 110s

いずれかのエリートMe110グループは、その独空軍基地にある場合、高速飛行空爆を実施します。両方のMe110が任務可能なら両方とも出撃します。予定の空爆の後実施します、しかし空爆フェイズ **(p)時計更新**までには、高速飛行空爆目標を決定するのに第2航空艦隊に有効な目標カードを引きます。もし小規模または大規模結果なら有効な空爆となります。空爆を解決します、しかし陣容カードとイベントカードは引きません。探知修正はマイナス2です。もし任務につけるエリートMe110が無いならイベントはありません。

Squadrons intercept Blenheims

ブレナム飛行中隊の飛行を爆撃司令部(たぶん英戦闘司令部ではないかと思います)が独軍空爆と誤認してしまい、そして迎撃します。迎撃で飛行中隊1個を準備し、または哨戒中ハリケーンまたはスピットファイヤ1個飛行中隊を今回の空爆対応から外し帰還ボックスに移動します。選ぶ飛行中隊所属戦闘群は第11戦闘群(11 Group)からです。もし選ぶ部隊がいなければ第10戦闘群そして第12戦闘群から選びます。

Undetected escort

独空軍基地から1個戦闘飛行大隊を近接護衛ボックスへ移動します、すでに割り当てされている空爆に追加します。Me110を選ぶ前にMe109を選びます、ただし空爆目標がMe109航続限界を超えている場合を除きます、この場合のみMe110を選びます。このイベントは爆撃ボックスに独軍飛行大隊がない、または空爆担当の航空艦隊基地に任務可能の戦闘飛行大隊いない時はありません。**しかもイベントは英軍情報レベル貧弱または限定のみ発生します。**

その日のイベント(Day Events)

British raid on German industry

英軍爆撃機軍団空爆で独航空機生産が遅延します、その日のイベントカードに減った補充ポイントが表示しています。

Change German Target Priorities

日付または勝利ポイントを基本とします。第14章参照。

Increase Fighter Escort

もし現在の勝利ポイントが”+8”かそれ以上なら、または9月10日以降、または独空軍枯渇状態なら、ドイツ軍最高司令部は爆撃機の戦闘機による護衛強化を命令します。陣容カード 87-90を追加、イベントカード 129-134 を追加;両方の山を繰り直します。

Luftflotte 3 Gruppen to Luftflotte 2

もし日付が8月21日から9月10日(この日を含む)なら、第3航空艦隊すべての飛行大隊は第2航空艦隊目標エリアに投入できます。日付マーカを裏返し”LF3 to LF2”面にします。第2航空艦隊目標の空爆に飛行大隊を選ぶ時下記の優先内で両航空艦隊から選びます。

1. 合う航空機タイプを第2航空艦隊で選びます(例えば、Me109又はJu88);
2. 合う航空機タイプを第3航空艦隊で選びます;
3. 類似する航空機タイプを第2航空艦隊から選びます(戦闘または爆撃);
4. 類似する航空機タイプを第2航空艦隊から選びます;

このイベントは9月10日まで続きます。イベント終了で日付マーカも表面に戻します。

Tension between 11 and 12 Groups

英第12戦闘群飛行中隊は次回空爆日で英第11戦闘群内で哨戒任務ができません。