

BOMBER COMMAND

The Night Raids 1943 - 1945



RULES OF PLAY

1.0 イントロダクション

Bomber Command は 1943 年～1945 年における、英空軍によるドイツ第三帝国に対する戦略爆撃を再現したものである。Bomber Command の 1 回のプレイは、一夜の空襲を表している。

1.1 ルール

本書にはゲームのルールが記載されている。ルールには番号がつけられており、他のルールから参照する場合には、番号を [カッコに囲んで] 記載する。イタリックで表記されたデザインノートは、ルールの背景理論を記載したものである。**スペルに関する注記:** 本ゲームではアメリカ英語ではなく、イギリス英語表現を使用している。

1.2 プレイブック

プレイブックにより、プレイにおけるヒントやデ

ザインノート、ヒストリカルノートが本ゲームに提供される。

1.3 プレーヤー

Bomber Command には 2 人のプレーヤーが必要となる。英軍プレーヤーは英空軍爆撃機軍団を指揮し、独軍プレーヤーは夜間戦闘機と第三国内の高射砲を指揮する。

1.4 シナリオ

Bomber Command には 2 つのシナリオが用意されている。ベルリンシナリオ（1943 年秋～1944 年春）では、ハンブルク空襲からベルリン空襲までを扱っている。ダウンフォールシナリオ（1944 年秋～1945 年春）では、第三帝国が崩壊する期間を扱っている。

1.5 スケール

シナリオマップにおける各ヘクスは50マイル幅となっており、各ゲームターンはおよそ30分を表している。

1.6 用語

ここではゲームにおける一般的な用語を記載する。

ボマー 스트リーム 空襲の主力部隊は、100マイル以上に及ぶ航空機のフォーメーションからなる。この「ボマー ストリーム」は転針しながら目標に到達し、帰還する。

爆弾カウンター このカウンターは、高性能炸薬弾と焼夷弾のいずれかを搭載しているかを示す。

爆撃マーカー このマーカーは、片面に「爆撃投下」、もう一方に「爆撃の解決」と記載されている。

距離 マップにおける距離は、ヘクスとヘクスを最短距離で結んだ際の、ヘクス数で計測される。このとき目標ヘクスは計算に入れるが、最初のヘクスは計算に入れない。

高射砲 独軍の対空防御施設のこと。

飛行経路 マップにおける空襲ルートのこと。ゲーム開始前にプロットされる。

ガーデニング ガーデニングとは、RAFによる機雷敷設作戦の暗号名である。「庭師」(爆撃機)は航路に「野菜」(機雷)を散布する。

GCI 地上要撃管制のこと。独軍は一連の戦闘空域を設置し、夜間戦闘機が爆撃機を要撃できるよう、地上からの指示で誘導していた。独軍において、このシステムは「ヒンメルベット」と呼ばれていた。

侵入機 敵航空機と飛行場を混乱/妨害させる任務につく、夜間戦闘機のこと。

戦闘師団 (JD) 戦闘師団は師団編成された戦闘機部隊である。

マンドレル 電子妨害機による哨戒線であり、英軍の空襲はこの線より探知された。

モスキート 最高の軽爆撃機であったデ・ハビラ

ンド モスキートは、夜間戦闘機からパスファインダー (爆撃先導機) まで、さまざまな用途に使われた。ゲームにおいてモスキートによる空襲は陽動部隊、または夜間襲撃を表している。

OBOE (オーボエ) 無線誘導装置を使用した、盲目爆撃支援システムの暗号名。OBOEによる誘導は極めて正確だと考えられていたが、英本土からの有効距離は限られていた。

往路 空襲経路における、進入ヘクスから目標までの部分。これには目標ヘクスを含む。

パトロール 英軍の侵入機 (上記参照) は、独軍の侵入機と区別するために「パトロール」と呼ばれる。

空襲 空襲は、6~600機以上の航空機による爆撃機グループを表す英軍ユニットである。

復帰 夜間戦闘機が飛行場に着陸するか、空襲機が英国に着陸したことを表す用語。

復路 空襲経路における、目標ヘクスから離脱ヘクスまでの部分。これには目標ヘクスを含まない。

スクランブル 夜間戦闘機ユニットが飛行場から離陸することを指す用語。

SE 単発機で構成された夜間戦闘機ユニット。

スタック 夜間戦闘機が都市または無線ビーコン上に配置されること。

ツァーメ・ザウ (飼いならされたイノシシ) 「ツァーメ・ザウ」はボマー ストリームに浸透する夜間戦闘機の戦術を指す暗号名である。ストリーム内において、彼らは魚の群れにおけるサメのごとく敵を狩りたてた。

TE 双発機で構成された夜間戦闘機ユニット。

TI 夜間に目標を指示するため設計された、特殊な信号弾である目標指示弾のこと。

ヴィルデ・ザウ (野生のイノシシ) 「ヴィルデ・ザウ」は、サーチライトや火災による灯りを頼りに爆撃機を攻撃する、都市上空の戦闘機集団を指す暗号名である。

2.0 コンポーネント

Bomber Command には、以下のコンポーネントが含まれる。

- ルールブック 1 冊
- プレイブック 1 冊
- 22×34 インチのマップ 2 枚
- 8.5×11 インチのプレイエイドカード 1 枚
- 8.5×11 インチの爆撃カード 1 枚
- 8.5×11 インチの計画マップシート 2 枚
- 5/8 インチのカウンターとマーカー 1 シート
- 1/2 インチのカウンターとマーカー 1 シート
- 8.5×11 インチの都市マップ 4 枚
- 英軍カード 55 枚
- 独軍カード 55 枚
- 6 面体ダイス 2 個

2.1 シナリオマップ

ゲームには 2 枚のシナリオマップが含まれる。1 枚はベルリンシナリオで使用し、もう 1 枚はダウンフォールシナリオで使用する。

2.1.1 ヘクス

シナリオマップには 6 角形の格子（ヘクス）が記載されている。これらヘクスには、識別のため固有の記号と番号がつけられている。空襲機や夜間戦闘機ユニットの位置を記録するため、これらをヘクスの中に配置すること。一部のヘクスには、それらの中に都市や無線ビーコンといったボックスを有している。配置フェイズにおいて意図的にボックス内に置かれた場合を除き、ユニットが都市または無線ビーコンボックスに置かれているとは見なされない。



イラスト: ヘクス K5 に、2 つの夜間戦闘機ユニットが配置されている。単発機ユニットがハノーバーの都市ボックスに置かれているのに対し、双発機ユニットは普通にヘクスに置かれている。ヘクス L4 では、双発機がゲルトルート無線ビーコンに置かれている。

2.1.2 マップの機能

それぞれのシナリオマップは、ヨーロッパ大陸と英国の一部を表している。これには、以下のような機能が含まれる。

飛行場 飛行場は夜間戦闘機ユニットの基地であり、その飛行場から出撃するユニットの名称が記載されている。

高射砲 対空値とともに、高射砲アイコンがマップに記載されている。これは広範囲な対空防御ゾーンを表している。

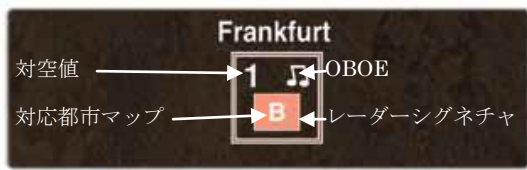


イラスト: 左のアイコンから順に、それぞれ飛行場、高射砲、機雷、そして占領下の都市を表す。

都市 都市はマップ上のボックスとして表される。これらには、以下のような数値が記載されている。

対空値: 0~5 までのいずれか。

対応する都市マップ: A~E のいずれか



OBOE: 音符のシンボルは、都市の爆撃に OBOE を利用できることを示す。

レーダーシグネチャ: (訳注: マッピングレーダーにおける) シグネチャが良好な都市は白の三角形、通常の都市は四角形、貧弱な都市は黒の円形となっている。



イラスト: 左のアイコンから順に、それぞれシグネチャが良好、通常、貧弱であることを表す。

一部の都市ボックスが、実際には 2 つ以上の都市や、都市近郊の異なる目標を含む場合がある。このようなケースでは、複数の名称が記載されている。

ダウンフォールシナリオマップにおいて、主力部隊の目標とすることができない都市には、対空値だけが記載されている。

デザインノート: 点線で囲まれた E タイプの都市は、厳密には都市ではなく重要な工場施設の位置を表している。ただしゲームにおいては、通常の都市として扱う。

コンパス どちらが北かを示す。

デザインノート: ゲームにおける「北」は、実際の方位ではなくヘクス列に沿って設定されている。

英国 このスペースは、英国における飛行場を表しており、このスペースと接するすべてのヘクスに隣接していると見なす。また、スペース固有の天候ボックスを持つ。

ヒンメルベットヘクス 黄色の二重線で囲まれたヘクスはヒンメルベットヘクスであり、GCI による攻撃を実施できる。

戦闘師団境界線 それぞれのシナリオマップは、5

つの戦闘師団エリアに分割されており、ドイツ空軍司令部の史実における担当区域を表している。これらの境界線によりヒンメルベット GCI の活動範囲が決定され、また天候の境目となる。

ダウンフォールシナリオにおいて第 4 戦闘師団はすでに解散しており、このエリアは連合軍により解放された地域を表すことに注意。



ユトランド このボックスは北部デンマークを表しており、2JD の担当地域となっている。

マンドレル哨戒線 このアイコンは、空襲の開始ポイントを表している。

機雷ヘクス これらは機雷敷設目標エリアを表している。機雷シンボルの中の数値は、機雷敷設を行った際の勝利得点 (VP) となっている。

占領下の都市 占領下の都市 (または解放された都市) は参考のために表示されており、砲部隊による空襲にのみ影響を与える。

無線ビーコン 無線ビーコンはヘクス内に設けられたボックスであり、夜間戦闘機が空襲機へ接敵する前に集合する航法ポイントを表している。それぞれの無線ビーコンには名前がつけられている (歴史的な参考のため)。

ルール工業地帯 J6、I7、I8 の 3 つからなる煙がかかったような背景を持つヘクスは、ルール川流域の工業地帯を表している。

サーチライト サーチライトは沿岸部のライトと高射砲を表している。

トラックとボックス それぞれのシナリオマップには、複数のボックスや情報トラックが記載されている。

ゲームターントラック: 現在のゲームターンや夜明け、月の出、月の入りなどを記録する。

損失トラックと勝利得点: 夜間戦闘機と爆撃機の損失、ゲーム中に獲得された勝利得点が記録される。

ジャミングトラック: 現在のジャミングレベルと、接敵ロールへの影響が表示される。ナクソス (NAXOS) と「照明係」 (BELEUCHTER) マーカーもここに置かれる。

空襲ボックス: A から J までの 9 つのボックスが記載されている。これらには、接敵したツァーメ・ザウユニット、混乱マーカー、高射砲ダメージマーカー、モスキート駆逐マーカーなどが置かれる。

燃料トラック: このトラックで夜間戦闘機ユニットの残燃料が表示される。燃料マーカーの開始位置は、機種によって異なる。

復帰ボックス: 復帰中のユニットが配置される。

再武装/給油ボックス: 再武装と給油を実施しているユニットが配置される。

準備完了ボックス: 所属する飛行場からスクランブル可能な、夜間戦闘機ユニットが配置される。

閉鎖飛行場ボックス: スクランブル中に攻撃を受けたユニットが配置される。

パトロールプール (ダウンフォールシナリオのみ): 未使用のパトロールカウンターが配置される。

風向きボックス: 風向きを示す。

視界ボックス: 視界状況を示す。

天候ボックス: それぞれの戦闘師団エリアと英国スペースには、天候ボックスが用意されている。各エリアの天候を示すため、ここに天候マーカーを配置する。



イラスト: 左のアイコンから順に、サーチライト、マンドレル哨戒線、天候ボックス、無線ビーコンを表す。

2.2 ユニット

2.2.1 英軍の空襲ユニット

英軍による爆撃は、空襲カウンターで表される。一部の空襲はボマーSTREAMを形成する。なお空襲には以下の種類がある。

主力部隊 大編成の重爆撃機。ベルリンシナリオにおいては主力部隊 1 編成のみが登場し、ダウンフォールシナリオでは 2 編成が登場する。

モスキート 夜間襲撃機として活用された、モスキート爆撃機による小規模の部隊。

ガーデニング 機雷敷設機による部隊。

囃部隊 主力部隊による空襲を装った、大規模な部隊。



イラスト: 空襲カウンターとボマーSTREAMカウンター。

主力部隊と囃部隊は、ボマーSTREAMを形成する。ボマーSTREAMは、空襲カウンターとそれに続く一連のカウンターからなり、シナリオによってその長さは異なる [7.2.1]。STREAMカウンターは、ボマーSTREAMを表示するためのものだ。

2.2.2 独軍の夜間戦闘機

独軍の夜間戦闘機ユニットは、およそ 30 機からなる飛行隊規模の部隊を表している。ベルリンシナリオでは黄色のユニットカウンターを使用し、ダウンフォールシナリオでは赤色のユニットカウンターを使用する。



夜間戦闘カウンターには、以下の情報が記載されている。

所属 ユニットの所属する飛行場から離着陸する。

飛行場 飛行場のヘクス番号が記載されている。

戦闘師団 ユニットの所属する戦闘師団が記載されている。数値の下に星印がついている場合、このユニットの登場が制限されている [3.2.1]。

エンジン数 戦闘機ユニットには、エンジン数を表すドットが記載されている。2つのドットは双発機ユニットを表し(本ルールではTEと略される)、1つのドットは単発機ユニット(SE)を表す。

戦闘力 0~3までの戦闘力は、ユニットの有効性を表す。

機種 この部隊で運用されている航空機の種類。ユニットカウンターには2つの面がある。表側は完全戦力面であり、ストライプの入った裏側は消耗戦力面となる。消耗戦力のユニットは、戦闘力が減少した飛行隊を表している。これは小規模な中核となるパイロットと航空機を残し、残る航空機が失われるか転出したことを意味する。

一部のユニットは分遣隊である。これらは1つの面しか持たず、消耗戦力であることを示すストライ



プが記載されている。これらは特殊編成のユニットや、戦争末期の燃料不足により消耗した飛行隊を表している。ダウンフォールシナリオに登場するすべての夜間戦闘機ユニットは、分遣隊である。

2.2.3 ADGB とパトロール機

これらのユニットは、イギリス防空部隊 (ADGB)



とイギリスのパトロール侵入機を表している。ADGBユニットは侵入機ルール [12.2] が使用された場合にのみ登場し、パトロール機はダウンフォールシナリオでのみ使用される

[9.2.4]。ADGB とパトロール機カウンターは、それぞれ2~4の戦闘力を持つ。

2.3 カウンター

ゲームでは、以下のようなユニットではないカウンターも使用される。

2.3.1 目標選択チット

これらのチットは、空襲の目標選択に使用される。

2.3.2 記録マーカー

以下のマーカーは、マップにおいてさまざまな記録を表示するために使用される。ジャミングレベル、照明係 (Beleuchter)、ナクソス、燃料マーカー (SEには5/8インチのカウンターを使用し、TEには1/2インチのカウンターを使用する)、混乱マーカー、高射砲ダメージマーカー、モスキート駆逐マーカー、1桁と10桁の爆撃機損失マーカー (空襲IDごとに1セットを使用)、1桁と10桁の戦闘機損失マーカー、1桁と10桁のVPマーカー (英軍と独軍それぞれに1セット)。

2.3.3 環境マーカー

これらは視界、風向き、夜明けと月の出/月の入りなどの状態を記録する。それぞれの天候ゾーンごとに、天候マーカーで天候を表示する。

2.3.4 ユニットの状態

スクランブル、帰投、GCI迎撃、進入の各マーカーは、ユニットの状態を示すために使用される。

2.3.5 マップの状態

戦闘、移動式対空砲、航路、機雷、対空砲の配置転換、警戒の各マーカーは、マップにおけるさまざまなイベントを記録するために使用される。

2.3.6 爆撃マーカー

爆撃マーカーは、爆撃の手順において使用される。

これらには1つの面に「爆弾投下」、裏面に「爆撃の解決」と記載されている。また目標誘導カウンター (Newhaven、Parramatta、Wanganui)、照準マーカ、アプローチマーカなどがある。爆弾カウンターは、高性能炸薬弾 (HE) と焼夷弾を表している。さらに、火災カウンターが用意されている。方位 (North) マーカーは、上級ルールで使用される [12.4.1]。

2.4 プレイエイドカード

8.5×11 インチ両面印刷のプレイエイドカードと爆撃カードには、プレイ手順のサマリーに加えて、参照しやすいよう様々な図や表が記載されている。

2.5 計画マップ

8.5×11 インチの計画マップは、ゲームマップを複製したものだ。英軍プレイヤーは、このマップにペンまたは鉛筆で空襲計画を書き込む。なおプレイの前にコピーを取り、計画にはコピーを使用することをオススメする。または、マップを透明なプラスチックフォルダーに入れ、クレヨンなどで計画を書き込んでも良い。

2.6 都市マップ

爆撃を解決するため、8.5×11 インチの4枚の都市マップが使用される。ルール [10.1] に、これらマップの詳細が記載されている。

2.7 カードデッキ

それぞれ55枚のカードからなるデッキが2組用意され、1つを英軍プレイヤーが、1つを独軍プレイヤーが使用する。ラウンドルまたは黒の十字により、国籍が表示されている (それぞれ英軍、独軍のカードとなる)。カードにはカード名称とカードを使用した際の効果が記載されている。シナリオの名前 (ベルリンまたはダウンフォール) が記載されたカードは、そのシナリオでのみ使用される。



またカードには種類に応じたシンボルが記載されている。シンボルの種類は、航空機/装備、電子戦、作戦、爆撃のいずれかとなる。



イラスト: 左のアイコンから順に航空機/装備、電子戦、作戦、爆撃を表す。

3.0 セットアップ

プレイを開始するには、以下の手順に従う。

3.1 シナリオの選択

ベルリンとダウンフォールのいずれをプレイするのか決めること。

3.1.1 マップ

シナリオに対応したマップを、テーブルに広げる。

3.1.2 マーカー

ゲームターンマーカーを、ゲームターントラックの1の位置に置く。
シナリオに合わせて、ジャミングレベルマーカーをジャミングトラックの正しい位置に置く。なお、ベルリンシナリオでは5であり、ダウンフォールシナリオでは6となる。戦闘機損失マーカーを、損失トラックのゼロの位置に置く。



3.2 ユニットの配置

3.2.1 独軍の夜間戦闘機

独軍プレイヤーは、シナリオに使用する夜間戦闘

機ユニットカウンターを取りだす。ベルリンシナリオでは黄色のカウンターを使用し、ダウンフォールシナリオでは赤色のカウンターを使用する。すべての夜間戦闘機ユニットを、準備完了ボックスに完全戦力面で配置する。なお分遣隊は、消耗戦力面で配置する。ダウンフォールシナリオにおいては、すべての夜間戦闘機ユニットが分遣隊となる。

戦闘師団番号の下に星印がついているユニットは、このシナリオに登場しない可能性がある。ユニットごとにダイスを1個ロールし、1~2が出たらユニットを使用できる（準備完了ボックスに置く）。3~6が出た場合は使用できず、ゲームから除去する。



デザインノート: 星印はさまざまな要素を表している。たとえばSEの昼間戦闘機は、しばしばヴィルデ・ザウへの使用が禁止された。また訓練部隊が、常に作戦に参加するとは限らなかった。

3.2.2 英軍のユニット

英軍プレイヤーは空襲カウンターとボマーチームカウンターを取りだし、手元に置いておく。ダウンフォールシナリオをプレイする場合、英軍プレイヤーは3枚のパトロールカウンターから任意の2枚を選び、表向きにしてパトロールボックス [9.2.4] に置いておく。残るパトロールカウンターは使用せず、脇にどけておく。侵入機の上級ルールを使用する場合、ADGBカウンターを英国スペースに置く [9.2.3]。

3.3 目標選択

英軍プレイヤーは秘密裏に、主力部隊が爆撃を実施する目標を決定する。片面が黄色で、もう一方の面が赤色の目標選択チットが用意されている。ベルリンシナリオでは黄色の面を使用し、ダウンフォールシナリオでは赤色/ピンク色の面を使用すること。



それぞれのチットには目標の都市名とヘクス番号、VP値が記載されている。VP値は、目標を爆撃した際に獲得されるボーナスである [11.1]。またチットには、丸囲みの数字で月の出/月の入り時刻が記載されている [12.1.2]。一部のチットには石油施設目標シンボルが記載されている [10.3.1]。すべてのチットを、カップのような不透明な入れ物に入れること。ベルリンシナリオでは、英軍プレイヤーはランダムに1枚のチットをカップから引き、ドイツ軍プレイヤーへは告げずに目標を記録しておく。ダウンフォールシナリオでは、ランダムに2枚の目標チットを引く [4.5.1]。

3.3.1 目標対象外の都市

占領下の都市が、主力部隊やモスキートによる襲撃の目標になることはない。ダウンフォールシナリオでは、4つの都市（Aachen、Düsseldorf、München、Gladbach、Saarbrücken）が目標選択チットから除外されている。これらの都市は主力部隊の目標にならないが、モスキートによる襲撃の目標にはなり得る [4.3.2]。

3.4 環境

3.4.1 天候の決定

目標の選択が終了したら、英軍プレイヤーは天候を決定する。16枚が用意された天候マーカーは、いずれも片面が好天（黄色い月のシンボルが書かれている）、もう一方の面が天候不良（黄色い雲のシンボルが書かれている）となっている。天候不良の面は、上級天候ルール [12.1.1] が使用された場合にのみ使われる。上級ルールを使用しない場合、デフォルトの天候は好天となる。



マップには6つの天候ゾーンがある。英軍プレイヤーは、天候マーカーをゾーンに配置する順番を宣言すること。

例: 英軍プレイヤーは、天候マーカーを英国、3JD、2JD、1JD、7JD、4JDの順番で配置すると宣言した。

英軍プレイヤーは、天候マーカーをカップなどの不透明な入れ物に入れ、1枚をランダムに引き最初の天候ゾーンに配置する（晴天の面を上にする）。そののち、2枚目の天候マーカーを引き、次の天候ゾーンに晴天の面を上にして置く。英軍プレイヤーは同様に、すべての天候ゾーンにマーカーが配置されるまで、1枚ずつマーカーを置いていく。

3.4.2 天候の効果

戦闘師団における天候は、その師団の全ヘクスに適用される。なお2JDにおける天候は、ユトランドにも適用される。英国の天候は、復帰中の空襲機とADGB、侵入機による戦闘にのみ適用される。天候状況の後に記載された数字は、戦闘とツアーメ・ザウの接敵ロールに適用される修正値である。天候状況には晴れ(+0)、もや(-1)、雲の切れ目(-1)、曇り(-2)、厚い雲(-2)、霧(+0)がある。

3.4.3 ルール上空の薄煙

ルール工業地帯ヘクス(J6、I7、I8)には、煙がかかったような背景が記載されている。これらのヘクスは、常に薄煙に覆われている。これらのヘクスでは雲の切れ目、曇り、厚い雲、霧でない限り、常に「もや(-1)」の天候が適用される。雲の切れ目、曇り、厚い雲、霧であれば、いずれかのうち悪い方の天候効果が適用される。

例: 第3戦闘師団が霧となった場合、ルールヘクスにおけるすべての戦闘と接敵のロールには、もやの-1が適用される。ただし、爆撃に関しては霧の効果が適用される。



イラスト: ルール工業地帯。

3.4.4 視界

視界には良好、通常、視界不良の3つの状態がある。英軍プレイヤーはダイスを1個ロールし、視界を判定する。

ダイス	状態	修正値
1	良好	+1
2~5	通常	0
6	視界不良	-1

視界マーカーを視界トラックの適切に位置に置くこと。



接敵と攻撃のロールは、表の修正値欄に記載された数値より修正される。月が出ている場合は、これら修正値に+1すること [12.1.2]。

3.4.5 夜明け

ダイスを1個ロールし、出目に10を加える。合計した数値が、夜明けの始まるターンとなる。ゲームターントラック上に夜明けマーカー



を置き記録すること。このゲームターン以降において、夜明けの効果が適用される。夜明けの期間は視界トラック [3.4.4] や月の出/月の入り [12.1.2] に関わらず、接敵と戦闘において視界の修正値は+3となる。

3.4.6 月の出／月の入りと風向き

上級環境ルールを使用してプレイしている場合、英軍プレイヤーは月の出と月の入り、風向きを判定する [12.1.2～12.1.3]。これらルールを使用しない場合、月や風向きは関係ないものとする。

3.5 空襲の準備

目標の選択や夜明けターン、天候の設定が終了したら、英軍プレイヤーは空襲をプロットする。

3.5.1 空襲部隊

英軍プレイヤーは、複数の空襲をプロットする必要がある。ベルリンシナリオにおいて、英軍プレイヤーは以下の空襲を実施する。

- 1×主力部隊による空襲
- 3×モスキートによる空襲

ダウンフォールシナリオにおいて、英軍プレイヤーは以下の空襲を実施する。

- 2×主力部隊による空襲
- 5×モスキートによる空襲
- 1×囷部隊による空襲

双方のシナリオとも、2つまでのモスキートによる空襲を、ガーデニングと1対1で置き換えることができる。加えて、モスキートによる空襲2回分を、囷部隊による空襲1回と交換できる。

3.5.2 空襲のプロット

シナリオにおける空襲の内容を決定したら、英軍プレイヤーは計画マップでプロットを行う [4.0]。主力部隊による空襲は、チットで選択された目標を爆撃するよう計画されなければならない。モスキートによる空襲は、英軍プレイヤーが任意の都市に対する爆撃を計画できる。ガーデニングは、機雷ヘクスへの機雷敷設を計画しなければならない。なお囷部隊による空襲に目標ヘクスはない。

3.6 高射砲の配置転換

デザインノート: 大戦の末期では、都市全体をカバーするだけの高射砲が不足していた。そのため一部の目標では、他の防御を強化するために高射砲

が撤去されていた。

ダウンフォールシナリオにおいて、英軍プレイヤーが空襲をプロットした後に、独軍プレイヤーは3つの高射砲配置転換マーカーをマップの都市ボックスに配置する。



高射砲配置転換マーカーが置かれた都市の対空値はゼロとなる。空襲の目標とならない都市 [3.3.1] に、マーカーを配置することはできない（つまり Aachen、München、Gladbach、Saarbrücken に高射砲配置転換マーカーを置けない）。

マーカーが配置された都市はゲームにおいて一切の対空火力を持たず、爆撃された際や STRAYING BOMBERS カードにより攻撃された際に対空射撃を実施できない。

3.7 カードデッキ

デッキから、シナリオで使用できないカード [6.0] を取り除く。

双方のプレイヤーは自身のカードデッキをシャッフルし、上から8枚のカードを引いて密かに確認すること。そののち、5枚のカードを手元に残し、残りをデッキに戻してシャッフルする。シャッフルしたデッキは、伏せて置き山札とする。

手札を準備したら、プレイを開始する。

3.7.1 ダウンフォールシナリオ

ダウンフォールシナリオにおいて、8枚のカードを引き5枚を選んで手札とする代わりに、英軍プレイヤーは英軍カードデッキから任意の爆撃カード1枚を選択できる。そののちデッキをシャッフルし、4枚のカードを引いて5枚の手札を作る。



4.0 プロット

プレイを開始する前に、英軍プレイヤーは秘密裏に空襲の飛行経路を決定する。これは、計画マップに飛行経路を記入することで行う。

英軍プレイヤーが、すべての空襲をプロットする必要はない（言い換えるならば、割り当てられたすべての空襲を実施する必要はない）。プロットされなかった空襲は、マップに登場しない。ただし英軍プレイヤーは、すべての主力部隊による空襲をプロットしなければならない。

4.1 空襲 ID

英軍プレイヤーは、それぞれの空襲に A から J (I を除く) までの ID を割り当てる。これにより、それぞれの空襲がマップ上の空襲ボックスの 1 つと対応することとなる。計画マップ上で空襲をプロットする際には、飛行経路の横に空襲 ID を記載しておく。

4.2 飛行経路

飛行経路は計画マップに記載されたひとつながりの線であり、進入ヘクスから目標、そして離脱ヘクスまでのルートを表している。

進入ヘクスはマンドレル哨戒線ヘクスでなければならない。また離脱ヘクスは、英国スペースの隣接ヘクスでなければならない。空襲は、進入と離脱に同じヘクスを使用しても、異なるヘクスを使

用しても良い。進入ヘクスから目標ヘクスまでの往路と呼び（目標ヘクスを含む）、目標から離脱ヘクスまでを帰路と呼ぶ（目標ヘクスを含まない）。

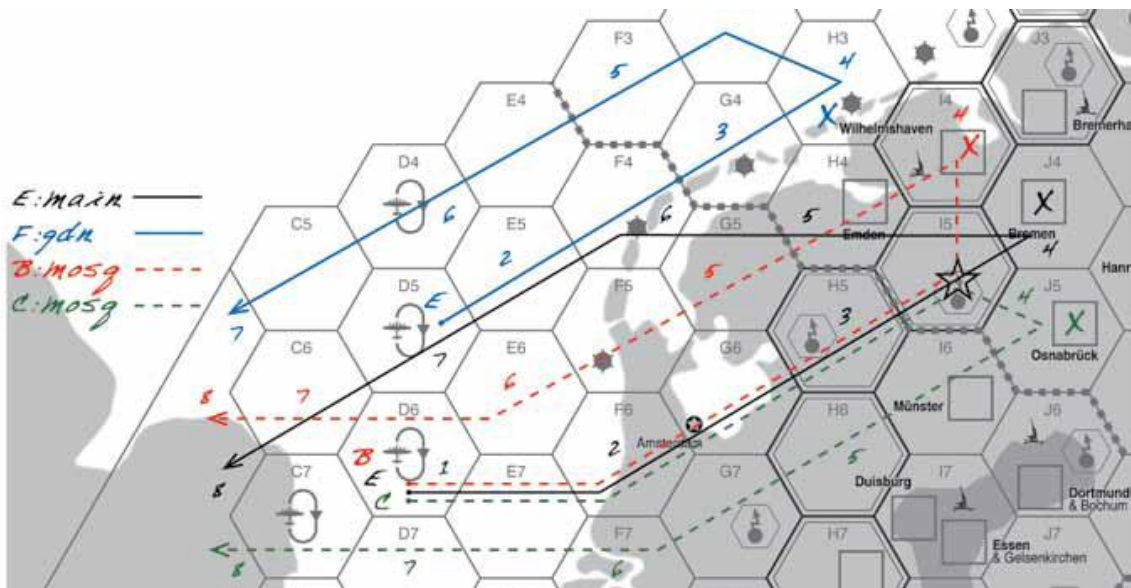
4.2.1 レッグとウェイポイント

飛行経路は、一連のレッグから構成される。レッグとは 2 つのウェイポイントを結ぶ直線のことであり、ウェイポイントとはヘクス内の便宜上の地点のことである。目標都市を含むヘクスは、必ずウェイポイントとしてプロットされる。レッグは、マップのヘクスの向きに従わなければならない、ヘクスの辺に向かって、または頂点に向かって伸びる。

レッグが頂点に向かって引かれる場合、実際にはヘクス頂点を挟むいずれかの辺を通過する（図を参照のこと）。

目標ヘクスまでの往路で最大 4 つまでのレッグを引くことができ、離脱ヘクスまでの復路で最大 4 つまでのレッグを引くことができる。

空襲が爆撃または機雷敷設を実施するまで、目標との間に通過するウェイポイント 1 ヶ所ごとに、1 レベルの混乱が追加される点に注意。



例: どのようにマップのプロットを実施するか、ルールは正確に規定していない。これは、どうプロットを実施するか提案である。飛行経路ごとに異なる色を使用し、どの色と ID がどの空襲に割り当てられて

いるかを示すため、横に一覧を書いておく。また飛行経路には、それぞれのゲームターン終了時に空襲機がどこにいるか分かるよう、ターン番号を書いておく。

この例において、主力部隊 E (黒で書かれている) は Bremen への攻撃をプロットされている (目標は X で印されている)。ターン 1 において、この部隊はマップ上で 1 ヘクスしか移動しないこととした [4.2.2]。空襲 B と C (赤と緑) はモスキートによる空襲であり、それぞれ Wilhelmshaven と Osnabrück を目標にしている。モスキートによる空襲は、ヘクス I5 で自身の目標を爆撃するために分離するまでは、護衛として主力部隊に帯同する [4.4.1]。この例ではターン 4 に 3 つの都市に対する攻撃が計画され、どの攻撃が主力部隊によるものか分からないよう独軍を欺くようになっている。すべての空襲はターン 8 に英国に帰投する。離脱ヘクスは C6 と C7 となるが、計画者は英国スペースへの線に帰投ターンを記入している。空襲 F (青) はガーデニング任務であり、ターン 2 に進入する。これは帰投する前に機雷敷設ヘクスである H3 に進入し、移動を停止しなければならない [4.3.3]。

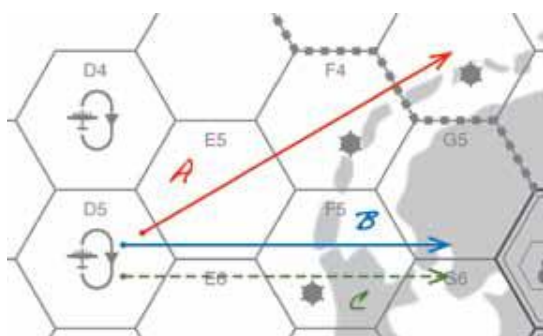


イラスト: 飛行経路 A はヘクスの辺に向かっており、飛行経路 B と C は頂点に向かっており [4.2.1]。B と C はそれぞれヘクス頂点の上と下を経由してプロットされており、そのため B はヘクス E5、F5、G5 を C は E6、F5、G6 を通過する。

4.2.2 ターン数の記入

レグを記入する際に、英軍プレイヤーは、空襲機が各ターンにおいて移動終了するヘクスを記入しておくこと。計画マップのヘクスに、ゲームターン数を記入しておくが良い。空襲機はターンごとに 2 ヘクス移動する。そのためターン 1 に空襲機が進入したら、飛行経路の 2 番目のヘクスに「1」と記入し、4 番目のヘクスに「2」と記入する。以下同様に、6 番目のヘクスに「3」と記入する。なお空襲は、ターン 1 以降に進入しても良い。こ

の際には、計画マップに最初に書かれている数値が進入ターンを意味する。

空襲機は、マップに進入したターンにおいて (2 ヘクスではなく) 1 ヘクスのみ移動しても良い。この場合、飛行経路の最初のヘクスに進入ターンを記入する。

4.3 空襲の種類

ゲームには 4 種類の空襲がある。

4.3.1 主力部隊による空襲

主力部隊による空襲は、選択された目標を爆撃するようにプロットされなければならない。主力部隊による空襲は、空襲カウンターの後方にボマー-stream を形成する [7.2.1]。

4.3.2 モスキートによる空襲

モスキートによる空襲は 1 ヘクスのみを占め、ボマー-stream を形成しない。

モスキートは、都市を攻撃するようにプロットしなければならない。目標は、英軍プレイヤーが任意に選択できるが、他の空襲により攻撃される都市であってはならない。また占領された都市を目標にすることはできない。

目標の都市に到達したら、モスキートも通常通り爆撃マーカーを配置する。爆撃の解決にあたり、

英軍プレイヤーはモスキートによる爆撃 1 回につき、1VP を獲得する（目標がベルリンならば 3VP となる）。

夜間戦闘機ユニットに攻撃されたら、英軍プレイヤーは空襲がモスキートであることを明らかにしなければならない [9.9]。接敵したツァーメ・ザウユニットは、攻撃後直ちに空襲部隊から離脱する（モスキートに追従できないため）。詳細は [9.9.2] も参照のこと。モスキートの損害は、他の空襲部隊とは異なる方法で算出される [9.9.1]。

4.3.3 ガーデニング

ガーデニングは、1 ヘクスのみを占めボマーストリームを形成しない。

都市を爆撃する代わりに、英軍プレイヤーはガーデニング任務ごとに 1 ヶ所の地雷ヘクスを目標としてプロットしなければならない。どの地雷ヘクスを選択しても良いが、2 つの空襲部隊が同じ地雷ヘクスを目標に選択することはできない。

空襲移動フェイズにおいて、ガーデニングが目標ヘクスに進入したら、そのターンに 1 ヘクスしか移動していない場合でも、移動を停止する [7.2]。

爆撃フェイズにおいて、ガーデニングが目標ヘクスに位置していたら、英軍プレイヤーは地雷マーカーを



ヘクスに配置し、地雷敷設されたことを示す。英軍プレイヤーは、地雷ヘクスの VP 値に等しい VP を獲得する。ただし、攻撃時に空襲機が混乱を被っていた場合は、誤爆値に等しい VP が引かれる（最小は 0VP となる） [10.5.2]。

4.3.4 砲部隊による空襲

デザインノート: 砲部隊は、訓練部隊や電子戦機により構成されていた。

砲部隊の空襲は、主力部隊と同じくボマーストリームを形成する [7.2.1]。

砲部隊による空襲に目標はなく、英軍プレイヤーは任意の飛行経路をプロットできる。ただし、そ

れぞれの砲部隊につき、8 つまでのレッグをプロットできる。

また砲部隊による空襲は都市、占領された都市、飛行場を含むヘクスに進入または通過できない。独軍プレイヤーが砲部隊を攻撃した場合、英軍プレイヤーは砲部隊であることを告げなければならない。

砲部隊に対する攻撃は、+1 の有利な修正受ける。

4.4 複数の空襲

2 つの空襲が、同じヘクスでターンを終了するようにプロットしてはならない。

またボマーストリームの一部が、他の空襲やボマーストリームと、同じヘクスでターンを終了するようにプロットしてはならない。

4.4.1 モスキートによる護衛

モスキートは、空襲が同じヘクスでターンを終了できないというルール例外となる。これらは主力部隊や砲部隊による空襲と同じ飛行経路をプロットでき、そののち飛行経路の途中で分離することができる。共に飛行している間、モスキートは、主力部隊や砲部隊による空襲の一部と見なされる。モスキートが個別にマップに配置されることはなく、個別に攻撃されることもない。

モスキートは、同行する空襲部隊から分離するようにプロットされなければならない。元の空襲部隊の飛行経路から、新たなヘクスに対するレッグをプロットすること。なおモスキートが主力部隊または砲部隊による空襲から分離して、別なヘクスへと移動した時点で、そのターンの移動を停止しなければならない。

モスキートの分離は、空襲カウンター（ボマーストリームではなく）が分離を実施するヘクスに進入した時点、あるいはそのヘクスを離脱する時点で実施される（英軍プレイヤーがいずれかを選択できる）。

分離が実施されたら、モスキートが元の空襲から

分離したヘクスに登場する。この際、モスキートが分離ヘクスに移動してきたものとして扱い、このヘクスにおいてヒンメルベットと高射砲による攻撃を受ける。また、そののち移動を継続できる。分離した時点において、モスキートは元の空襲部隊が移動したヘクス数と、同じヘクス数を移動しているものと見なす。

例: 主力部隊による空襲が 1 ヘクス移動した後、モスキートがそこから分離した。従って、モスキートは 1 ヘクス移動していると思われ、さらに 1 ヘクス移動できる。

なお 2 ヘクス移動した後では、モスキートを分離できない点に注意。分離時にすでに 2 ヘクス移動したものと見なされ、主力部隊と同じヘクスで移動を終了できないというルールに違反するためだ。ただし以降のターンにおいて空襲部隊がそのヘクスを離脱するタイミングであれば、分離が可能となる。

主力部隊または四部隊の空襲に同行している間、(分離を実施しない限り) モスキートは爆撃を実施できない。また、分離を実施したヘクスで爆撃を行うこともできない。

主力部隊による空襲と接敵した夜間戦闘機ユニットは、モスキートが分離した後も主力部隊に留まる。

いったん主力部隊から分離したあと、モスキートが主力部隊に戻ったり、主力部隊と同じヘクスでターンを終了したりすることはできない。

4.5 ダウンフォールにおけるプロット

ダウンフォールシナリオにおいては、目標選択とプロットの手順に若干の違いがある。

4.5.1 爆撃目標

ダウンフォールシナリオにおいて、英軍プレイヤーは 2 つの目標を選択しなければならない。目標選択チップを赤とピンクの 2 つに分ける。1 つが目標 A を決定し、もう 1 つが目標 B を決定する。目

標選択にあたり、英軍プレイヤーはそれぞれを異なる入れ物に入れ、ランダムに目標選択チップを 1 枚ずつ引く。

英軍プレイヤーは、それぞれの選択された目標に対し 1 つずつ、



合計 2 つの主力部隊による空襲を実施しなければならない。いずれの空襲も、目標 A のチップ [12.1.2] に記載されている月の出/月の入りを使用すること。

チップに石油施設シンボルが記載されている場合、英軍プレイヤーは密かにそのことをメモしておく [10.3.1]。

4.5.2 継続爆撃

目標チップ B で「継続爆撃」(Follow-Up Raid) が引かれた場合、双方の空襲とも目標チップ A で指示された目標に飛行する。



ただし 2 番目の主力部隊は、最初の主力部隊が進入してから 4 ターン以降に進入しなければならない。

例: 最初の主力部隊がゲームターン 2 に進入した場合、2 番目の主力部隊はターン 6 より前に進入できない。

ルール [10.6] に、継続爆撃をどう解決するかが記載されている。

4.5.3 短い夜

ダウンフォールシナリオにおいては「夜明け」のロール [3.4.5] を、爆撃目標を決定する前に実施すること。夜明けが 13 ターン、あるいはそれより前に発生し、かつ目標チップ A の VP が 2 以上の場合、英軍プレイヤーは目標 B のカップから継続爆撃チップ引かれても、すべて無視すること。追加の空襲ではないチップが引かれるまで、チップを引き続ける。

通常、夜明けのロールはその日の目標が選択された後に実施される。ただしダウンフォールシナリオにおいては、短い夜のルールを適用するため目標選択の前に夜明けのロールを実施する。

5.0 プレイの手順

プレイヤーは以下の手順で活動を実施する。

カードを引く (第 1 ターンにおいてこのフェイズはスキップする) 双方のプレイヤーは、手札から任意の数のカードを捨て札にできる。そのうち、双方とも 3 枚までのカードを引き手札に加える。ただし手札が 5 枚を上回ってはならない [6.1]。

戦闘機の移動 接敵しているユニットは、空襲部隊から離脱できる [9.4.3]。また、独軍プレイヤーは、以下のように夜間戦闘機ユニットを移動させる [7.1]。

- ・TE と SE ユニットの 2 ヘクスまでの範囲で移動させる。
- ・スクランブルマーカが載せられた TE ユニットの 1 ヘクス移動させ (移動させなくても良い)、スクランブルマーカを取り除く。

GCI 迎撃マーカが載せられていないユニットの燃料マーカを、1 段階減少させる [7.5~7.5.1]。 なおこの段階で、夜間戦闘機ユニットを都市または無線ビーコンボックスにスタックすることはできない。

スクランブル 夜間戦闘機ユニットをそれぞれの空港ヘクスに配置し [7.4.2]、燃料トラックに対応する燃料マーカを置く。TE ユニットにはスクランブルマーカを載せる。SE ユニットは 1 ヘクス移動させることができ (移動させなくても良い)、またスクランブルマーカを載せない。

パトロール機は攻撃を実施できる [9.2.4, 9.2.5]。スクランブルを実施したユニットの、損失をチェックすること。また侵入機の創設を行うことができる [12.2.1]。

空襲の移動 すべての空襲カウンターとボマーストリームカウンターを取り除く [7.2]。独軍プレイヤーは、望むならば記録マーカ [7.2.5] を使用して、空襲の過去位置を記録しておいても良い。空襲は、プロットされた次のヘクスへ移動したものと見なされる。この時点では、マップ上でカウンターの配置や移動を行わないこと。ただし空襲とボマーストリームがマップを離脱した場合は、カウンターを英国スペースに置く [7.2.4]。

空襲かボマーストリームが高射砲ヘクスを通過したら、高射砲戦闘マーカをそのヘクスに置く。空襲かボマーストリームが稼働中のヒンメルベクトヘクスを通過したら、GCI 戦闘マーカをそのヘクスに置く。

空襲が爆撃をプロットされた都市に到達したら、爆撃マーカを「爆弾投下」(Bomb Drop) 面に置いて置く [10.2]。このとき、隣接ヘクスの無線ビーコンまたは都市にスタックされた夜間戦闘機ユニットは、爆撃ヘクスへとリアクション移動できる [9.5.2]。

空襲またはボマーストリームの一部が都市を爆撃した際、そのヘクスに置かれた夜間戦闘機はヴィルデ・ザウ攻撃を宣言できる [9.5.1]。また都市の高射砲も空襲機を攻撃できる。ヴィルデ・ザウマーカと高射砲攻撃マーカを都市に配置すること。

すべての空襲が移動し、すべての戦闘マーカが配置されたら [9.1.2]、GCI [9.3]、高射砲 [9.6.1]、そしてヴィルデ・ザウ [9.5.1] 攻撃のロールを行う。攻撃のロールが実施されるごとに、戦闘マーカを除去すること。

空襲の探知 空襲の探知ロールを行う [8.2]。ロールの成功により、空襲カウンターとボマーストリームカウンターがマップに置かれる。

ツァーメ・ザウ 探知された空襲カウンターまたはボマーストリームカウンターと同じヘクスに置

かれた TE ユニット、あるいは爆撃マーカーの置かれたヘクスの TE ユニット、あるいは探知された空襲カウンターまたはボマーSTREAMカウンターに隣接する、無線ビーコンにスタックする TE ユニットは、接敵を試みることができる [9.4.1]。

すべての接敵を解決したら、ツァーメ・ザウ攻撃を実施する。なお侵入機が英国内での攻撃を実施したら、続いて ADGB がその侵入機を攻撃する [12.2.3]。

配備 現在のヘクスに都市または無線ビーコンがある場合、望むならば夜間戦闘機ユニットをスタックできる [7.3]。またヒンメルベットヘクスの場合、GCI 迎撃マーカーを配置できる [9.3]。

復帰 以下のアクションを順番通りに実施する。再武装／給油ボックスのユニットを準備完了ボックスに移動させる [7.4.5]。着陸した夜間戦闘機ユニットを復帰ボックスに移動させる [7.4.4]。復帰時の損失をチェックする。パトロール機は攻撃を実施できる [9.2.4]。そののち、復帰中のユニットが転出させられなければ、再武装／給油ボックスに移動させる。転出させられた場合は、プレイから取り除く [7.4.4]。閉鎖飛行場ボックスのユニットを再武装／給油ボックスに移動させる [7.4.6]。英国内の空襲機をプレイから取り除く [7.2.4]。英国内の主力部隊と囷部隊は損失をチェックする [7.6]。モスキートの損害を確認する [9.9.1]。

爆撃 爆撃マーカーが「爆撃解決」の面で置かれている場所の爆撃を解決し [4.3.2、10.2～10.5]、爆撃マーカーを取り除く。このターンに目標ヘクスに到達したガーデニング任務は、機雷マーカーを配置する。

終了フェイズ 爆撃マーカーを「爆弾投下」から「爆撃解決」[10.2] の面に裏返し、ゲームターンマーカーを 1 スペース分進める。ゲームターンマーカーがパトロールカウンターを含むスペースに進んだ場合、カウンターをパトロールプールボッ

クスに入れる [9.2.4]。

6.0 カード

カードは、ゲームのその他のパートにおいて明確に描写されていない、イベントやテクノロジー、戦術、作戦を表している。110 枚のカードは、英軍プレイヤー用と独軍プレイヤー用の、55 枚ずつの 2 つのデッキに分かれている。

All と記載されているカードは、両方のシナリオで使用される。一部のカードは、ベルリンまたはダウンフォールシナリオのいずれかで使用される。これらのカードは該当するシナリオにおいてのみデッキに加え、さもなければプレイから取り除く。

6.1 カードのドロウ

セットアップにあたり、各プレイヤーは 8 枚のカードを引いてその中から 5 枚を選択し、初期手札とする。残りはデッキに戻してシャッフルし、伏せた状態で山札とする [3.7] (**例外:** ダウンフォールシナリオにおいて、英軍プレイヤーは 1 枚の爆撃カードを選択し、そののち 4 枚のカードを引いて手札とする [3.7.1])。

2 ターン目以降において、各プレイヤーはターンの最初に 3 枚までのカードを引き手札に加える。ただし手札が 5 枚を上回ってはならない。

カードを引く前に、プレイヤーは任意の数のカードを捨て札にできる。山札からすべてのカードが引かれたら、プレイヤーはそれ以上のカードを引くことができない (つまりゲームにおいて同じカードが 2 度引かれることはない)。

6.2 カードの使用

カードが使用されたら、解説を読み上げて効果を適用し、そののち捨て札にする。捨て札にされたカードを置く場所を、「捨て札パイル」と呼ぶ。対戦相手が確認できるよう、カードは表向きで捨て札にすること。

カードに特記されていない限り、カードはドロウ

フェイズを除き任意の時点で使用できる。探知、攻撃、接敵、スクランブル、復帰、防御射撃のダイスロールに影響を及ぼすカードは、ダイスロールが実施される前に使用されなければならない（これにはダイスロールを直接修正せず、ジャミングレベルを変更するようなカードを含む）。

6.2.1 カードと修正値

一部のカードはダイスロールの修正に使用できる。同じダイスロールを修正するため、複数のカードを使用しても良い。ダイスロールには合計の修正値を適用すること。

6.2.2 キャンセルカード

一部のカードは他の指定されたカードをキャンセルできる。これらのカードは、指定されたカードが使用された直後にキャンセルを実施する必要がある。キャンセルカードの使用を遅らせたり、過去にさかのぼって使用することはできない。カードのキャンセルは、指定されたカードとその効果すべてを無効にする。なお、キャンセルされたカードは捨て札パイルに置かれる。

6.2.3 カードのシンボル

カードは、別な方法でキャンセルすることもできる。それぞれのカードには電子戦、航空機/装備、作戦、爆撃の4種類のシンボルが記載されている。カードが使用されたら、相手プレイヤーは同じシンボルを持つカード2枚を使用することで、カードをキャンセルできる。これら2枚のカードは捨て札パイルに置かれ、記載されている効果は無視される。

この方法でキャンセルのために使用されたカード自体が、キャンセルされることはない。「キャンセルのキャンセル」は認められていない。



例: 英軍プレイヤーが、電子戦シンボルを持つカードを使用した。独軍プレイヤーは電子戦シンボルを持つカード2枚を使用することで、これをキャンセルできる。ただし続けて英軍プレイヤーが2枚の電子戦カードを使用して、独軍プレイヤーが使用した電子戦カードをキャンセルすることはできない。

6.2.4 複数の機能

解説文に「あるいは」(OR) という表現が使用された一部のカードは、複数の機能を持つ。これらのカードは、どの機能を利用するか使用時に宣言しなければならない、後から変更することもできない。

例: 独軍プレイヤーにより、VHF カードが接敵ロールを修正するため使用された。続いて英軍プレイヤーが TINSEL カードを使用した。VHF カードの機能を TINSEL カードのキャンセルに変更することはできない。

7.0 移動

マップにおけるユニットの移動は、以下のように実施する。

7.1 夜間戦闘機の移動

戦闘機移動フェイズにおいて、独軍プレイヤーは夜間戦闘機ユニットを2ヘクスまでの範囲で移動さ



せられる。移動は義務ではなく、独軍プレイヤーが望むならば、夜間戦闘機は現在のヘクスに留まることもできる。

スクランブルマーカークが載せられた TE ユニットは、1 ヘクスまでしか移動できないが、移動後にスクランブルマーカークを取り除く（ユニットがこのターンに移動しない場合も含む）。

7.1.1 ユトランド

スクランブルマーカークが載せられていないユニットは、すべての移動力を消費することで、ヘクス I1 とユトランドボックスの間を移動できる。スクランブルマーカークを載せられたユニットは、ユトランドボックスを離脱できない。

7.2 空襲の移動

空襲機はマップ上を移動せず、英軍プレイヤーによる秘密のプロットに従い移動を行う。

空襲移動フェイズの開始時点で、すべての空襲カウンターとボマーstreamsカウンターをマップから取り除く（空襲は空襲探知フェイズにおいてのみマップに登場する [8.2]）。

この時点で英軍プレイヤーはプロットを確認し、空襲がどこに移動し、どれだけのヘクスを通過したのかを記録しておくこと。空襲が稼働中のヒンメルベツトヘクスまたは高射砲ヘクスを通過した場合、または目標都市に到達し爆撃を実施した場合、英軍プレイヤーはそのことを宣言しなければならない [9.1.2、10.2]。

空襲はターンごとに 2 ヘクスを移動するが、これより多くても少なくともならない（例外：マップに進入したターンにおいて、そのようにプロットされていれば 1 ヘクス移動できる [4.2.2]）。またゲーデニング任務が目標ヘクスに進入したら、1 ヘクスしか移動していなくても移動を停止しなければならない [4.2.3]）。

マップ上のマンドレル哨戒線ヘクスに登場するため必要な移動コストは 1 であり、離脱ヘクスからマップ外に出るために必要な移動コストも 1 である [7.2.4]）。

7.2.1 ボマーstreams

主力部隊と囀部隊による空襲はボマーstreamsを形成する。これはシナリオにより異なる長さとなる。

ベルリンシナリオにおいてstreamsは空襲カウンターから 2 ヘクス後方に伸び、空襲カウンターが最後に通過した 2 ヘクスを占める [7.2.2]）。

ダウンフォールシナリオにおいて、streamsは空襲カウンターと同じヘクスを占める。ただし英軍プレイヤーが望むならば、空襲カウンターの後方 1 ヘクスまでstreamsを伸ばしても良い [7.2.3]）。

ボマーstreamsは空襲の一部であり、streamsの各構成パートに対する攻撃は、空襲カウンター自体に対する攻撃と同様に処理される。ルールが空襲について言及している場合、空襲カウンターとボマーstreamsカウンターの双方を指すものと見なす。

空襲が探知され、かつ機影が確認されたら、空襲カウンターとstreamsカウンターをマップ上に置く [8.2.1]）。

7.2.2 ベルリンシナリオにおけるstreams

ベルリンシナリオでは、空襲とボマーstreamsが 3 ヘクスの長さとなるため、特定のヘクスを通過するのに 2 ターンが必要となる。

目標都市を爆撃する空襲は、ヘクス内の都市ボックスを「航過」する。これは、後続のボマーstreamsが同様に都市を航過し、目標を横切るのに必要な 2 ターンにおいて、高射砲やヴィルデ・ザウの攻撃にさらされることを意味する。

空襲探知フェイズにおいて機影が確認されたら [8.2.1]、空襲が通過した後方 2 ヘクスの両方にボマーstreamsカウンターを置く（空襲が U ターンした場合、空襲カウンターと後続のボマーstreamsカウンターが同じヘクスを占めることがある点に注意）。

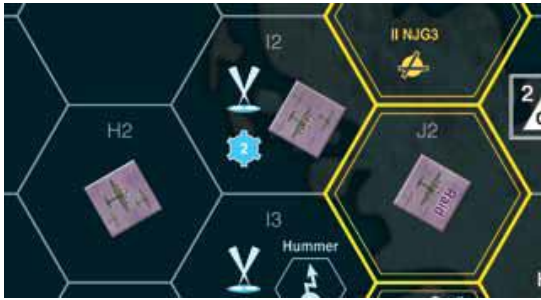


イラスト: ベルリンシナリオの空襲は、後方に 2 ヘクスのボマーstreamを形成する。これらのカウンターは飛行の方向を向いているが、実際にプレイヤーがこうする必要はない。

7.2.3 ダウンフォールシナリオにおけるstream

ダウンフォールシナリオにおいて、通常、空襲はヘクスの通過に 1 ターンしか必要としない。

空襲探知フェイズに機影が確認されたら [8.2.1]、空襲カウンターと同じヘクスにボマーstreamカウンターを 1 つ配置する。また英軍プレイヤーは、このstreamカウンターを空襲が通過した最後のヘクスに配置することにも良い。



イラスト: ダウンフォールシナリオの空襲は 1 ヘクスまたは 2 ヘクスを占める。

英軍プレイヤーは、ボマーstreamカウンターを配置する際に、それがどこに置かれるかを選択できる。いったん、最後に空襲が通過したヘクスにstreamを配置することとしたら、そのターンにおけるすべての戦闘において、空襲とstreamは 2 ヘクスの長さがあるものとして扱われる。ただし次の空襲移動フェイズにおいて、空襲は 1 ヘクスを占める状態に戻っても良い (戦闘を含む

すべての目的において 1 ヘクスと見なされる)。

デザインノート: 一時的にstreamを引き延ばす能力は、マップがヘクスで区切られていることによる制約を、緩和するためのルールである。

7.2.4 マップからの離脱

離脱ヘクスで移動を開始したか、または離脱ヘクス [4.2] に進入した空襲は、1 ヘクス分の移動コストを消費することでマップから離脱できる。マップから離脱した空襲は英国スペースに置かれ、再度マップに進入することはできない。

復帰フェイズを英国スペースで開始した空襲は、マップから取り除かれる。主力部隊と四部隊による空襲は、除去される前にすべてのボマーstreamカウンターとスタックしていなければならない。また空襲が主力部隊か四部隊によるものの場合、英軍プレイヤーは復帰ロールを行わなければならない [7.6]。

ベルリンシナリオにおいて、主力部隊と四部隊の空襲は、ボマーstreamの一部をマップ上に残したままマップから離脱することとなる。ボマーstreamカウンターの位置は、あたかも空襲カウンターが離脱ヘクスの先にある「架空のヘクス」に存在しているかのように判定すること。

ボマーstreamカウンターも、マップから離脱したら英国スペースに配置し、元の空襲カウンターの下に重ねておくこと。



イラスト: 空襲カウンターが空襲移動フェイズをヘクス C6 で開始し、英国スペースに移動する。そ

の結果、空襲カウンターと最初のボマーストリームカウンターが英国スペースに移動し（英国スペース内に伸びる「架空のヘクス」を占めているものと見なす）、ストリームの最後が離脱ヘクスに残る。

7.2.5 記録マーカー

空襲移動フェイズの開始時点で空襲カウンターとボマーストリームカウンターを除去する際に、独軍プレイヤーは、記録マーカーを両者が占めていた位置に配置しても良い。記録マーカーはプレイヤーの記憶を補助するために使用され、プレイにおいて特別な効果はない。独軍プレイヤーは、任意にマーカーの配置と除去を行える。



7.3 配備

独軍の夜間戦闘機ユニットは、「配備」されない限り、都市または無線ビーコンボックスとスタックしてはならない。配備フェイズにおいて、夜間戦闘機を同じヘクス内の都市または無線ビーコンボックスに配備（スタック）できる。都市または無線ビーコンとスタックしているユニットを、同じヘクス内の別な都市または無線ビーコンへとスタックを変更させても良い。この場合は、配備フェイズにおいて直接、カウンターをボックスからボックスに移動させる。なお、スクランブルマーカーを載せられたユニットは配備できない。都市または無線ビーコンとスタックしたユニットは、戦闘機移動フェイズにおいて追加の移動コストなしにボックスから離脱できる。



イラスト: このヘクスにおいては、SEユニットが都市に、TEユニットが無線ビーコンにスタックしている。残るTEの戦闘機は、いずれにも配備されていない。

7.4 スクランブルと復帰

デザインノート: 一部の夜間戦闘機部隊は、戦闘より離陸や着陸において損失を出した。

7.4.1 飛行場

マップには、複数の飛行場が記載されている。それぞれの飛行場には、そこに駐屯する夜間戦闘機ユニットの名称が記載されている。準備完了ボックス、再武装/給油ボックスと閉鎖飛行場ボックスに配置された夜間戦闘機ユニットは、それぞれの所属飛行場に配備されているものと見なす。所属飛行場に配備されたユニットと復帰ボックスのユニットは、攻撃することができず、攻撃されることもない。また、準備完了ボックスの夜間戦闘機ユニットがスクランブルできることを除き [7.4.2]、これらは移動できない。

7.4.2 スクランブル

準備完了ボックスの夜間戦闘機ボックスは、スクランブルフェイズにおいてスクランブルできる。



スクランブルを実施したユニットは、飛行場が占めるヘクスに配置される（ユトランドボックス内の飛行場の場合はユトランドボックスに配置される）。

なおスクランブルしたのがTEユニットの場合は、


スクランブルマーカ―を載せること。スクランブルマーカ―は、次のターンにおいてユニットの移動が完了するまで除去されない。スクランブルしたのが SE ユニットの場―、飛行場から 1 ヘクスまでしか移動できないが、スクランブルマーカ―は載せられない。

スクランブルマーカ―を載せられたユニットは、空襲を迎撃できず（ただし攻撃を受けることはある）、都市や無線ビーコンボックスに配備できない [7.3]。また、GCI 迎撃マーカ―を載せることもできず [9.3]、接敵もできない [9.4]。

ユニットがスクランブルを実施したら、事故による損失を判定すること。ダイスを 2 個ロールし、スクランブル表を参照する。飛行場ヘクスの天候でダイスに修正を加え、示された結果を適用すること。

数値は事故で失われた夜間戦闘機の数―、数値と合わせて記載された「D」はユニットが消耗したことを意味する（すべての航空機が離陸できなかった） [9.8.1]。なお分遣隊はスクランブルにおいて「D」の結果を無視する。

7.4.3 基地への帰投

いかなる時点においても、独軍プレイヤーはユニットに基地への帰投を指示できる。ユニットに、 帰投 (Return to Base) マーカ―を載せること。なお消耗したユニットまたは分遣隊が、戦闘あるいはカードプレイによりさらに消耗の結果を被った場合は、基地に帰投しなければならない [9.8.1]。空襲ボックス内のユニットが帰投を指示されたならば、次の戦闘機移動フェイズにおいて空襲から離脱しなければならない [9.4.3]。

帰投マーカ―が置かれたユニットは移動できるが、配備や空襲への接敵、あるいはいかなる攻撃も実施できない。ただし燃料マーカ―が燃料トラックのゼロの位置にない限り、復帰を実施する必要は

ない [7.4.4]。

ユニットが復帰したら、帰投マーカ―を取り除く

7.4.4 復帰

復帰とは、夜間戦闘機ユニットが飛行場に着陸したことを示す用語である。ユニットは、復帰フェイズにおいて復帰する。

夜間戦闘機ユニットがどの復帰フェイズにおいて復帰するかは、独軍プレイヤーが任意に選択できる。ただし、ゲームの終了時点においてマップ上に留まっている夜間戦闘機は、復帰しなければならない [11.0]。また燃料トラックにおいて燃料マーカ―がゼロの位置にあるユニットは、その復帰フェイズで復帰しなければならない [7.5]。

復帰フェイズにおいて、復帰中の夜間戦闘機ユニットが所属する飛行場と同じヘクス、または隣接ヘクスに位置している場合、自身の戦闘師団の回復ボックスにユニットを配置する（ユトランドを基地とするユニットが復帰するには、ユトランドボックス内にいなければならない）。

所属飛行場と同じヘクスまたは隣接ヘクスに位置していない場合は、ユニットが現在占めるヘクスに基づいた戦闘師団（ユニットが所属する戦闘師団と同じ場合もあり得る）の、「転出部隊」回復ボックスに配置される。

独軍プレイヤーは、所属する飛行場に隣接した夜間戦闘機ユニットを、任意に転出させることができる。転出させるユニットを上記のように「転出部隊」ボックスに配置すること。

復帰を指示された空襲ボックス内のユニットは、空襲またはボマーストリームの中から、英軍プレイヤーが指定するいずれかのヘクスを現在位置として判定する。独軍プレイヤーがユニットの復帰を宣言したら、英軍プレイヤーは空襲ボックスからユニットを取り除き、空襲またはボマーストリームが占めるいずれかのヘクスに置くこと。夜間戦闘機は、この位置で復帰を実施する。

復帰を実施したすべてのユニットが回復ボックスに配置されたら、それぞれのユニットにつきダイスを2個ロールし、復帰表を参照する。ユニットが着陸したまたは転出した戦闘師団の天候で、ダイスロールを修正すること。

結果の数値が、復帰時に失われた夜間戦闘機の機数となる。数値の横に§の記号が記載されている場合、復帰は惨憺たるものとなりユニットがゲームから除去される。

§の結果をロールしなかったユニットは、転出したものを除き再武装／給油ボックスに配置する。転出したユニットは、ゲームから取り除き再武装／給油を実施できない。再武装／給油ボックスに配置された消耗戦力のユニットは、直ちに完全戦力面となる。ゲームから取り除かれたユニットは脇によけておき、プレイに再登場することはない。

7.4.5 再武装／給油

復帰フェイズの開始時点において、復帰のロールが実施される前に、再武装／給油ボックスのユニットのボックスを準備完了ボックスに移動させる。これらユニットは、独軍プレイヤーが望むならば以降のターンにおいて再度スクランブルできる。

7.4.6 閉鎖飛行場

復帰フェイズにおいて、すべての復帰のロールが実施された後に閉鎖飛行場ボックス [9.2.5] のユニットを再武装／給油ボックスに移動させる。

7.4.7 復帰範囲外

復帰を行う夜間戦闘機ユニットが、ヨーロッパ大陸の戦闘師団内ヘクスから3ヘクス以上離れている場合は、復帰範囲外となる。またマップには復帰範囲を示すラインが表示されており、これを越えたユニットは復帰範囲外となる。復帰範囲外から復帰するユニットは、実際の天候に関わらず「霧」の欄でロールする必要がある、また他の修正に加えて復帰のダイスロールに+4する。

7.4.8 連合側の空域

ダウンフォールシナリオにおいて、第4戦闘師団は解散しており、これらは連合側の空域となる。連合側の空域で復帰を試みる夜間戦闘機ユニットで、自身が所属する飛行場ヘクスに隣接していないものは、第3戦闘師団に転出しなければならない。連合側の空域で復帰を行う夜間戦闘機ユニットは、復帰範囲外 [7.4.7] にあると見なす。

7.5 燃料

すべての夜間戦闘機は、燃料消費を記録しなければならない。



それぞれの夜間戦闘機と、ユニッ

トのカラー（ベルリンシナリオでは黄色、ダウンフォールシナリオでは赤色）に対応した燃料マーカーが用意されている。SEユニットには5/8インチの、TEユニットには1/2インチのマーカーを使用すること。それぞれの燃料マーカーには数値が記載されており、これが航続時間となる。

ユニットが、航続時間を超えるターン数をマップで過ごすことはできない。ユニットが航続時間を使い果たしたら、復帰しなければならない。

ユニットがスクランブルしたら、燃料マーカーを燃料トラック上の、燃料マーカーの数値と同じスペースに配置すること（スペースには、そのユニットの機種が記載されている）。戦闘機移動フェイズの終了時点でユニットがマップ上に留まっている場合、ユニットのマーカーを1段階左側に動かす（スクランブルしたユニットは、次のターンにおいて移動するまでマーカーを動かさないことを意味する）。戦闘機移動フェイズにおいてユニットが移動しなかった場合でも、燃料マーカーを動かすこと。復帰フェイズにおいて燃料マーカーがゼロの位置にあるユニットは、直ちに復帰しなければならない [7.4.4]。

7.5.1 地上要撃管制における燃料

デザインノート: ヒンメルベットの任務グループは、所属飛行場を中心に交代で飛行していた。

GCI 要撃マークが置かれたユニット

トは、戦闘機移動フェイズ [9.3] において燃料マークを減少させない。



このことを示すため、燃料マークを「GCI」の面に裏返しておくこと。

7.6 空襲の復帰

空襲の主力部隊または四部隊が復帰した場合、英軍プレイヤーは2個のダイスをロールし、英国スペース [7.2.4] の天候による修正値を適用して、復帰表で爆撃機の損害を判定すること。

混乱/高射砲ダメージによる修正は、その空襲におけるすべての混乱/高射砲ダメージを合計して算出すること。混乱/高射砲ダメージの5ポイントごとに（端数は切り捨てる）、ダイスロールへ1を加える。

ロール結果を復帰表で参照し、そこに記載されている数字が爆撃機の損害数となる。§のシンボルは無視すること。

モスキートによる襲撃とガーデニングは、復帰のロールを行わない。ただしモスキートが損失を被った場合、損失を確定するためロールを実施しなければならない [9.9.1]。

7.6.1 FIDO

デザインノート: 霧消散装置 (Fog Investigation and Dispersal Operation) とは、燃料の燃焼により英国内の飛行場から霧を消散させるためのものである。

英軍プレイヤーは、適切な天候カードの使用により FIDO を作動させることができる。

FIDO カウンターを英国スペースに配置すること。

霧が出ている場合は、復帰ロールの修正値に-3を適用する。



8.0 探知

空襲を迎撃するためには、独軍プレイヤーは空襲

機がどこを飛行しているのかを知る必要がある。

8.1 ジャミングトラック

デザインノート: ジャミングトラックは、独軍の通信とレーダーの有効性、またそれらに対する英軍のジャミングの有効性を表すものである。

ジャミングレベルマークをトラック上の適切なスペースに置くことで、ジャミングレベルを表示すること。ベルリンシナリオにおける開始時のジャミングレベルは5であり、ダウンフォールシナリオでは6となる。

ナクソスや照明係 (BELEUCHTER) のマークは、カードの使用によりトラック上に配置される。これらは、ジャミングレベルマークと同じスペースに置くこと。

カードの使用により、ジャミングレベルが増大または減少することがある。この場合はジャミングレベルマークを移動させ、変更を表示する。なお増大と減少の結果は累積するが、ジャミングレベルマークがトラックの左端を超えて移動させられることはない。



トラック上における各スペースの下部には、接敵ロールの成功値が記載されている。ツァーメ・ザウにより接敵する夜間戦闘機ユニットは、この数値に対してロールを実施しなければならない [9.4.1]。

ナクソスと照明係のマークが置かれている場合、探知 [8.2] に影響を与え、接敵ロールを修正する [9.4.1]。

8.2 空襲探知フェイズ

空襲探知フェイズにおいて、独軍プレイヤーが空襲を探知できたかどうかを判定する。

ダイスを2個ロールしてジャミングレベルと比較すること。ロールは、カードの使用により修正される場合がある。



結果は以下のように判定される。

- ・ロール結果がジャミングレベルより小さい場合、空襲は探知されない。
- ・ロール結果がジャミングレベルと同じ場合、以下に該当する空襲のみが探知される。
 - その時点で、1つ以上の夜間戦闘機ユニットに接敵されている空襲。
 - ナクソスマーカーがジャミングトラックに置かれている場合は、主力部隊と囀部隊による空襲。
- ・ロール結果がジャミングレベルを1つ上回っている場合、すべての空襲が探知される。空襲カウンターをマップに配置すること。加えて以下の処理を行う
 - ナクソスマーカーがジャミングトラックに置かれている場合は、機影が確認される。ボマーSTREAMカウンターをマップに配置すること [8.2.1]。
- ・ロール結果がジャミングレベルを2つ以上上回っている場合、すべての空襲が探知され、機影が確認される。空襲カウンターとボマーSTREAMカウンターをマップに配置すること [8.2.1]。

探知されていない空襲のカウンターを、配置しないこと。空襲が探知されたら、英軍プレイヤーはプロットに基づいて、空襲が占めるヘクスに空襲カウンターを配置する。英軍プレイヤーは、どの空襲カウンターがどの空襲ボックスに対応しているのか示す必要はない。

空襲の探知はそのターンにおいてのみ有効で、次のターンには引き継がれない点に注意。空襲カウンターとボマーSTREAMカウンターは、ダイスロールの指示によってのみ配置される。

8.2.1 機影の確認

機影が確認されたら、探知された主力部隊と囀部隊による空襲は、マップにボマーSTREAMカウ

ンターを配置する。ベルリンシナリオにおいては、プロットの飛行経路に基づき [7.2.2]、空襲が通過した背後2ヘクスにボマーSTREAMカウンターを配置する。ダウンフォールシナリオにおいては、空襲カウンターと同じヘクスにSTREAMカウンターを1つ配置するか、あるいは空襲カウンターが直前に通過したヘクスに配置する [7.2.3]。次の移動にあたり、ボマーSTREAMカウンターは空襲カウンターと共に除去される [7.2]。なおベルリンシナリオの第1ターンにおいて主力部隊による空襲がマップに進入する際、ボマーSTREAMカウンターを（マップ内に）配置できない場合がある。この場合、配置できなかったカウンターは無視される。

8.3 空襲の情報

英軍プレイヤーが独軍プレイヤーに対し、望まなければ空襲のIDを明かす必要はない。ただしプレイにおいて空襲が損害を被った場合や、夜間戦闘機ユニットが空襲ボックスに置かれた場合、混乱マーカーや高射砲ダメージ (Flak Damage) マーカー、モスキート駆逐攻撃 (Mosquito Hunt) マーカーが空襲ボックスに置かれた場合、高射砲ダメージマーカーが消費された場合には情報が明らかとなる。上級ルール [12.5] も参照のこと。

高射砲ダメージ (Flak Damage) マーカーとモスキート駆逐攻撃 (Mosquito Hunt) マーカーは空襲ボックスに置かれる。

9.0 戦闘

独軍プレイヤーは爆撃機に損害を与え、混乱を引き起こすために空襲を攻撃できる。本ゲームにおいては、空襲に対して GCI、ツァーメ・ザウ、ヴィルデ・ザウ、高射砲の4つの攻撃を実施できる。英軍プレイヤーは独軍夜間戦闘機ユニットに対して、スリット (SERRATE) またはペルフェクトス (PERFECTOS) カードを使用することで、ある

いはパトロールカウンターや英国スペース内の侵入機を用いて攻撃を行える。これらの攻撃により、夜間戦闘機の損失が発生する。

またパトロール機は、飛行場からスクランブルしてきた夜間戦闘機を攻撃し、閉鎖飛行場ボックスに送ることができる。

なお攻撃の実施が強制されることはない。

9.1 独軍の攻撃

このセクションでは、英軍の空襲に対して独軍の夜間戦闘機と高射砲により実施される攻撃を解説する。

9.1.1 攻撃の実施

攻撃を実施するにあたり、独軍プレイヤーは目標の空襲を指定し、攻撃のタイプを宣言する。

空襲移動フェイズ 空襲移動フェイズの終了時点で、独軍プレイヤーはマップ上の戦闘マーカーで示された、すべての GCI、高射砲とヴィルデ・ザウによる攻撃を解決する [9.1.2]。個々の攻撃の実施にあたり、独軍プレイヤーは解決を行う戦闘マーカーを示すこと。英軍プレイヤーは攻撃されている空襲の ID を記憶しておく必要があるが、空襲の ID を相手に告げる必要はない [8.3]。攻撃が解決されたら、戦闘マーカーを取り除く。

ツァーメ・ザウフェイズ ツァーメ・ザウフェイズにおいて、独軍プレイヤーはマップ上の空襲ボックスに配置された夜間戦闘機を示すことで [9.4.1]、そのユニットが配置されたボックスの空襲部隊を攻撃できる。英軍プレイヤーは、攻撃における天候修正値を告げなければならない。夜間戦闘機ユニットが攻撃を実施したら、英軍プレイヤーはその空襲が被った高射砲ダメージの有無を告げなければならない [9.8.4]。いったん目標の空襲と攻撃のタイプが宣言されたら、独軍プレイヤーは 2 個のダイスをロールし攻撃を解決する [9.7]。

夜間戦闘機ユニットは個別に攻撃を実施し、共同で攻撃を実施することはできない。また高射砲による攻撃を、他の種類の攻撃と組み合わせることはできない。

9.1.2 移動と戦闘

空襲の移動により、戦闘が引き起こされることがある。空襲移動フェイズにおいて、英軍プレイヤーは空襲が稼働中のヒンメルベットヘクス [9.3]、エリア高射砲ヘクス [9.6.1]、空襲の爆撃目標都市を含むヘクス [9.5.1] に進入したら、そのことを告げなければならない。ただし英軍プレイヤーは、空襲カウンターとそれに続くボマーストリームのいずれによる移動で引き起こされたものなのか明らかにする必要はなく、また空襲の ID も明らかにする必要がない。



プレイノート: ベルリンシナリオにおいて、主力部隊と砲部隊による空襲は、上記のヘクスを通過するターンごとに戦闘を引き起こすことを意味する。モスキートによる襲撃と機雷敷設は、上記のヘクスに進入したターンにのみ戦闘を引き起こす。ダウンフォールシナリオでは、すべての空襲が上記のヘクスに進入したターンにおいてのみ戦闘を引き起こす。

空襲の移動により戦闘が引き起こされたヘクスに、それぞれ GCI、高射砲、ヴィルデ・ザウ攻撃のマーカーを配置する。

同一のヘクスに複数の空襲が進入した場合、それぞれの空襲が引き起こした戦闘ごとに、個別の戦闘マーカーを配置すること。

移動により引き起こされる攻撃は、ロールを実施する前にすべて宣言されなければならない（言い換えるならば、いったん独軍プレイヤーがロールを実施したら、戦闘マーカーの配置による攻撃の

割り当てを変更することはできない)。すべての戦闘マーカーが空襲に配置されたら、[9.1.3] で記載されている例を除き、独軍プレイヤーが任意の順番で攻撃を解決する。

9.1.3 同一ヘクスにおける複数の攻撃

同じヘクスにおいて複数の攻撃が実施される場合、戦闘を以下の順序で解決する。

- 1 番目 GCI 攻撃
- 2 番目 高射砲による攻撃
- 3 番目 ヴィルデ・ザウによる攻撃

例: 空襲が都市ヘクスに進入し、爆撃を開始した。2つの夜間戦闘機ユニットが都市にスタックしていたため、1つの高射砲戦闘マーカーと2つのヴィルデ・ザウマーカー（それぞれの夜間戦闘機につき1つ）が配置される。高射砲による攻撃はヴィルデ・ザウによる攻撃に先だって解決される。

特定の空襲移動フェイズにおいて、複数の空襲が同じヒンメルベットヘクスまたは高射砲エリアヘクスを通過することがある。複数の空襲が同一ヘクスで攻撃を受ける場合、以下の順番で解決する。

- 1 番目 主力部隊による空襲
- 2 番目 四部隊による空襲
- 3 番目 ガーデニング
- 4 番目 モスキートによる襲撃

言い換えるならば、主力部隊による空襲に対するすべての攻撃は、四部隊による空襲やガーデニング、モスキートによる襲撃への攻撃に先だって解決される。

それぞれの空襲の ID を管理し、正しい順序で攻撃を解決させることは、英軍プレイヤーの責任となる。ただし独軍プレイヤーに対し、どの空襲が攻撃を受けたのか教える必要はない。

9.2 英軍の攻撃

英軍プレイヤーは、独軍夜間戦闘機ユニットを攻撃できる。

9.2.1 英軍による攻撃の解決

夜間戦闘機ユニットに対する英軍の攻撃は、GCI の欄でロールを行う。

ADGB とパトロールによる攻撃は、カウンターに記載された攻撃力を使用する。スリットとペルフェクトスによる攻撃は、カードに記載された攻撃力を使用する。夜間戦闘機による攻撃と同様に、英軍による攻撃にもダイスロールの修正値が適用される。

攻撃による損害を、夜間戦闘機に適用すること

[9.8.2]。混乱の結果が生じた場合、ユニットを消耗させる（これはスリットまたはペルフェクトスカードによる消耗に加えて適用される）。

9.2.2 スリットとペルフェクトス

スリットまたはペルフェクトスカードを使用することで、英軍プレイヤーは夜間戦闘機ユニットを1つ選択し、消耗させたいカードに記載された攻撃力で攻撃ロールを実施できる。

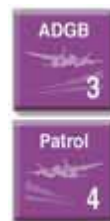
9.2.3 イギリス防空部隊

侵入機ユニットが英国スペースに配置されている場合、ADGB カウンターはツァーメ・ザウフェイズにおいてこれらに対し、1回の攻撃を実施できる [12.2.3]。

9.2.4 パトロール

ダウンフォールシナリオにおいて、英軍プレイヤーはパトロールカウンターを有しており、マップ上のパトロールプールボックスに表向きで置かれる [3.2.2]。これらのプール内のカウンターは以下の目的に使用できる。

- (1) スクランブルフェイズにおいて、夜間戦闘機ユニットがスクランブルを実施した後、英軍プレイヤーは任意のスクランブル実施ユニットを攻撃するために（あるいは飛行場を攻撃するために [9.2.5]）パトロールカウンターを使用できる。
- (2) 復帰フェイズにおいて、英軍プレイヤーは



復帰ボックス内のユニットを攻撃するためにパトロールカウンターを使用できる。

特定のユニットまたは飛行場が、2つ以上のパトロールカウンターから、同一のフェイズにおいて攻撃を受けることはない。

攻撃における天候修正値は、夜間戦闘機ユニットがスクランブルを実施したヘクスあるいは、ユニットが復帰を行った戦闘師団に基づく。

使用されたパトロールカウンターは消費されるが、ゲームにおいてのちほど再登場する。使用したパトロールカウンターをゲームターントラック上のゲームターンマーカーが置かれている位置から、カウンターの攻撃力に等しいスペース数の分だけ右側にずらして配置する。

例: 「3」のパトロールカウンターをターン2に使用した場合、ターン5のスペースに置く。

ゲームターンマーカーがパトロールカウンターを含むスペースに到達したら、カウンターをパトロールプールに戻す。

9.2.5 飛行場攻撃

スクランブルフェイズにおいて、スクランブルを行った夜間戦闘機ユニットを攻撃する代わりに、英軍プレイヤーはパトロールカウンターを飛行場攻撃に使用できる。この攻撃は、スクランブルによる損失[7.4.2]がロールされる前に実施される。ダイスを1個ロールし、パトロールカウンターの攻撃力を加えること。

- ・結果が5以下ならば、夜間戦闘機ユニットは通常通りスクランブルする。スクランブルによる損失をロールすること。
- ・結果が6以上ならば、ユニットを閉鎖飛行場ボックスに配置し、スクランブルによる損失のロールは行わない。

飛行場攻撃を、厚い雲 (Heavy Cloud) または霧の飛行場ヘクスに対して実施することはできない。飛行場攻撃に使用したパトロールカウンターは消

費される。ルール [9.2.4] に基づき、ターントラックに配置すること。

9.3 GCI (ヒンメルベット)

デザインノート: ヒンメルベットとは、地上管制官の指示により迎撃を行う方法を指す暗号名であり、デンマークからフランスに至るまで、薄い迎撃ゾーンが運用されていた。

ヒンメルベットのヘクス列は、マップに記載されている。

配備フェイズにおいて、独軍プレイヤーはヒンメルベットヘクスのTEユニットにGCI迎撃マーカーを載



せることができる (ダウンフォールシナリオではSEユニットにも載せられる [9.3.1])。なお自身の所属する戦闘師団内のヒンメルベットヘクスに配置されたユニットだけが、マーカーを載せられる。またヘクスごとに1つのユニットだけに、GCI迎撃マーカーを置くことができる。スクランブルマーカーが載せられたユニットに、GCI迎撃マーカーを載せることはできない [7.4.2]。

GCI迎撃マーカーがユニットに載せられている間、マーカーが置かれたヒンメルベットヘクスと隣接するヒンメルベットヘクスは、「稼働中」(アクティブ)となる。ただしこのとき、隣接するヘクスもユニットと同じ戦闘師団に所属していなければ、稼働中とはならない。



例: GCI 迎撃マーカーの載せられたユニットがあるヘクス H5 と H6 が稼働中のヒンメルベットヘクスとなる (黄色で示されている)。ヘクス I5 は同じ戦闘師団に所属していないため、稼働中とはならない。

空襲またはボマーストリームの一部が、空襲移動フェイズにおいて稼働中ヒンメルベットヘクスを通過したら、英軍プレイヤーは GCI 戦闘マーカーをそのヘクスに配置すること [9.1.2]。複数の空襲部隊が同じヘクスを通過した場合は、空襲ごとに 1 つの戦闘マーカーを配置する。



すべての戦闘マーカーが配置されたら、マーカーごとに GCI 攻撃の解決を行う。

GCI 迎撃マーカーが置かれたユニットを 1 つ選択し、そのユニットが配置されたヒンメルベットヘクスまたは隣接するヒンメルベットヘクスに攻撃を行う。ユニットは、戦闘マーカーが置かれており、同じ戦闘師団に属するヘクスに対してのみ攻撃を実施できる。

特定の空襲が稼働中のヘクスを通過するごとに、それぞれ 2 回以上の攻撃を受けることはない (例外: 「STRAGGLERS: HIMMELBETT」カードが

使用された場合、3 ヘクス以内に GCI 迎撃マーカーの載せられたユニットすべてが、戦闘師団に関係なく、空襲の通過したアクティブなヘクス 1 ヶ所に対して攻撃を実施できる)。

GCI 迎撃マーカーが載せられたユニットは、同一ヘクスを複数の空襲部隊が通過した場合を含め、空襲移動フェイズにおいて複数の空襲を攻撃できる。ただし、特定のフェイズにおいて同じ空襲を 2 回攻撃することはできない。

GCI 迎撃マーカーを載せられたユニットは、基地への帰投を除き都市やビーコンに配置できず、空襲に接敵できず、ヴィルデ・ザウを実施できない

[7.4.3]。いずれかの理由により帰投マーカーを載せられたユニットは、GCI 迎撃マーカーを除去され、それに伴い関連するヒンメルベットヘクスもアクティブではなくなる。

GCI 迎撃マーカーを載せられたユニットは、戦闘機移動フェイズ [7.5.1] において燃料マーカーを減少させない。

9.3.1 戦域夜間戦闘

デザインノート: 戦争末期において、主な進入路の哨戒やモスキート迎撃のため単発戦闘機が使用された。この戦法は、戦域夜間戦闘と呼ばれた。

ダウンフォールシナリオにおいて、独軍プレイヤーは GCI 迎撃マーカーを、ヒンメルベットヘクス内の SE ユニットに置くことができる。これは TE ユニットと同様に扱われる。GCI 迎撃マーカーを載せられた Me262 または SE ユニットがモスキートを攻撃する場合は、モスキート駆逐攻撃 [9.9.2] と見なす。

9.3.2 対オーボエ作戦

デザインノート: 単発の戦闘機は、OBOE で目標誘導する爆撃機を迎撃しようとした。

GCI 迎撃マーカーが載せられた SE ユニットが、主力部隊による空襲に対して爆撃目標ヘクスで「混乱」の結果を得た場合、空襲の目標捕捉にお

ける OBOE の修正値をキャンセルする。

9.4 ツァーメ・ザウ

デザインノート: ツァーメ・ザウはボマーストリームに浸透し、その内部を飛行し、目標の搜索と選択を行う TE 夜間戦闘機の試みを表している。

TE ユニットののみがツァーメ・ザウによる攻撃を実施できる。

9.4.1 接敵

以下の TE ユニットの、ツァーメ・ザウフェイズにおいて空襲への接敵を試みることができる。

- (1) 探知された空襲またはボマーストリームカウンターと同じヘクスの TE ユニット。
- (2) 探知された空襲またはボマーストリームカウンターに隣接するヘクスの、無線ビーコンにスタックした TE ユニット。
- (3) 爆撃マーカー [9.4.2] が置かれた都市と同じヘクスの TE ユニット。

接敵を行うにあたり、独軍プレイヤーは適切な空襲またはボマーストリームカウンター、爆撃マーカーの置かれた都市を示すこと。

ダイスを 2 個ロールし、結果をジャミングトラックにおいてジャミングレベルマーカー [8.1] が置かれた位置の、下部に記載された接敵ナンバーと比較する。

ロールは以下のように修正される。

? カードの使用

+1 照明係マーカーがジャミングトラックに置かれている。

? そのヘクスにおける天候修正 (ユニットが複数の空襲ヘクスに隣接している場合、接敵するヘクス 1 ヶ所を指定し、修正値を判定する)。

? 視界修正。

-2 接敵するユニットが、ビーコンにスタックしていない [9.4.2]。

結果は以下ようになる。

- ・修正後のロール結果が接敵ナンバーより小

ければ、ユニットは接敵できない。

・修正後のロール結果が接敵ナンバーと同じであれば、ユニットの一部のみが接敵できる。ユニットを消耗させ、対象の空襲ボックスに配置すること。ユニットがすでに消費しているか分遣隊であれば、再度消耗の結果を受けることなく、空襲ボックスに配置する。

・修正後のロール結果が接敵ナンバーより大きければ、ユニットは消費することなく接敵する。

ユニットを対象の空襲ボックスに配置すること。

接敵に失敗したユニットは、ヘクスまたはビーコンにとどまる。同一のフェイズにおいて、ユニットが別な接敵の試みを行うことはできない。

ユニットの接敵が成功した場合、英軍プレイヤーは独軍プレイヤーに、どの空襲ボックスに夜間戦闘機ユニットを配置するのか告げなければならない。ユニットは接敵したツァーメ・ザウフェイズと以降のツァーメ・ザウフェイズにおいて、自身が占めるに空襲ボックスの空襲を攻撃できる。1 つのユニットが、それぞれのフェイズに複数回のツァーメ・ザウ攻撃を実施することはできない。

9.4.2 爆撃を受けた都市での接敵

デザインノート: 爆撃を受けた都市上空での敵の活動は、自由戦闘を実施するツァーメ・ザウにとって無線ビーコンのようなものであった。

爆撃マーカーを配置された都市と同じヘクスの TE ユニットは、空襲が探知されておらずマップに置かれていなくても、接敵のロールを実施できる。このとき、ビーコンとスタックしていないことによる-2 の修正は受けない (都市とスタックしていない場合でさえも)。ロールの結果により接敵した場合、ユニットを都市の爆撃を実施した空襲の空襲ボックスに置く。

ベルリンシナリオにおいて、ユニットは爆撃マーカーが爆弾投下 (Bomb Drop)、爆撃解決 (Resolve Bombing) いずれの面でも接敵を行える。ダウン

フォールシナリオにおいては、マーカーが爆弾投下の面にある場合のみ接敵を行える。

なお、TEユニットが空襲移動フェイズにおいてヴィルデ・ザウによる攻撃を実施して接敵し、ツァーメ・ザウフェイズにおいて再度ツァーメ・ザウ攻撃を実施することは可能である。

9.4.3 空襲からの離脱

接敵したユニットは以降の戦闘機移動フェイズにおいて、帰投マーカーを置くことで空襲から離脱できる [7.4.3]。

独軍プレイヤーはユニットが離脱することを告げ、英軍プレイヤーがユニットを空襲ボックスから取り除いて、空襲またはボマーストリームが占めるいずれかのヘクスに配置する。ツァーメ・ザウユニットがマップに配置されたら、直ちに通常通り移動できる。

空襲が空襲移動フェイズにおいてマップ外に離脱した場合（たとえば空襲とストリームのすべてが英国に進入した場合）、ツァーメ・ザウユニットは直ちに空襲を離脱しなければならない。ユニットを空襲がマップ外に出たヘクスに配置し、帰投マーカーを置くこと [7.4.3]。

ツァーメ・ザウがモスキートによる空襲と接敵した場合、ツァーメ・ザウユニットは攻撃の解決後直ちに空襲を離脱する。このとき、帰投マーカーを載せる必要はない。

空襲ボックスに配置されているユニットの復帰に関しては、[7.4.4] を参照のこと。

9.4.4 ツァーメ・ザウ攻撃と天候

ツァーメ・ザウユニットが攻撃を実施する際には、空襲あるいはボマーストリームが占めるいずれかのヘクスの天候修正が適用される。英軍プレイヤーは適用される天候修正を告げる。ただし、実際に戦闘がどのヘクスで行われるのか告げる必要はない。

9.5 ヴィルデ・ザウ

デザインノート: ヴィルデ・ザウとは、都市上空の爆撃機をサーチライトの明かりと都市の火災を頼りに攻撃する戦闘機のことである。

SE と TE 双方のユニットがヴィルデ・ザウ攻撃を実施できる。

9.5.1 ヴィルデ・ザウ攻撃

空襲移動フェイズにおいて、接敵していない夜間戦闘機ユニットは、同じヘクスで都市を爆撃している



空襲またはボマーストリームに対してヴィルデ・ザウ攻撃を実施できる。ヴィルデ・ザウ戦闘マーカーを夜間戦闘機が攻撃を実施する都市に配置し [9.1.2]、すべての戦闘マーカーが配置された後に攻撃を解決する。

爆撃マーカーが配置されている間、空襲またはボマーストリームの一部が目標都市を通過するターンごとに、空襲が都市を爆撃していると見なす。ヴィルデ・ザウを実施するユニットは、これら空襲をターンごとに1回攻撃できる（例外: **The EARLY ARRIVAL AT TARGET** カードは攻撃回数を増加させる）。[9.1.2] のプレイノートを参照のこと。

ヴィルデ・ザウユニット戦闘表には、2つの欄がある。ユニットが攻撃を受けている都市にスタックしている場合は **STACKED** の欄を使用し、攻撃を受けている都市にスタックしていない場合は **LATE** の欄を使用する。無線ビーコンにスタックしているユニットは **LATE** 欄を使用し、ヴィルデ・ザウ攻撃時にビーコンを離脱しなければならない。

同一ヘクス内の2つの都市が同時に爆撃を受けた場合、都市にスタックしていないヴィルデ・ザウユニットはいずれか一方の空襲を攻撃できる（両方は不可）。

9.5.2 ヴィルデ・ザウのリアクション

空襲により爆弾投下マーカーが都市に配置されたターンにおいて、隣接ヘクスの無線ビーコンまたは都市にスタックした夜間戦闘機ユニットはリアクションを実施できる。リアクションを実施するユニットを爆撃された都市ヘクスに移動させ、LATEの欄でヴィルデ・ザウ攻撃を実施すること。リアクションは空襲移動フェイズにおいて、すべての爆弾投下マーカーを配置された後に実施される。すべてのリアクションを実施した夜間戦闘機ユニットによる移動は、爆撃を実施した空襲に対する攻撃ロールが実施される前に完了しなければならない。

これは、夜間戦闘機ユニットが空襲移動フェイズで移動できる唯一の方法となる。リアクションを実施したヴィルデ・ザウユニットは、配備フェイズまで都市に配備できない [7.3]。



例: 英軍のボマーSTREAMが、ハノーバーの爆撃を開始した。ゲルトロードの無線ビーコンにスタックした TE ユニットは LATE によるヴィルデ・ザウ攻撃でリアクションを実施できる。SE ユニットは都市またはビーコンにスタックしていないため、リアクションを実施できない。

9.6 高射砲

高射砲には以下の 3 種類がある。

都市の高射砲 これらは都市周辺の高射砲を表しており、0 から 5 までの高射値が都市に記載されている。**例外:** 高射砲値の代わりに「X」が記

載されたペーネミュンデは高射砲を持たず、空襲を攻撃できない。

エリア高射砲 これらは広範囲なエリアをカバーする高射砲を表しており、0 から 1 までの高射値が記載された高射砲シンボルがヘクス内に表示されている。

サーチライト これらは海岸線の防御を表している。すべてのサーチライトはゼロの高射値を持つ。

9.6.1 高射砲と爆撃機

高射砲は空襲移動フェイズで攻撃を行う。どのタイプの高射砲が攻撃するかは、空襲が都市ヘクスを爆撃するか、あるいは爆撃を行わず単に通過するの



かによって異なる。

都市を爆撃中の空襲 都市が空襲により爆撃され爆弾投下マーカーを配置されるか、あるいは爆撃マーカー [10.2] が配置された都市をボマーSTREAMが通過した場合、その都市の高射砲が攻撃を行う。[9.1.2] のプレイノートを参照のこと。

空襲の通過 爆撃を実施することなく、空襲がヘクス内に進入するか、あるいはボマーSTREAMがヘクスを通過した場合、エリア高射砲が攻撃を行う。エリア高射砲は、都市を爆撃中の空襲を攻撃しない。

高射砲が攻撃を実施したら、高射砲戦闘マーカーを配置し、すべての戦闘マーカーが配置された後に攻撃を解決する [9.1.2]。エリア高射砲の高射砲戦闘マーカーはヘクス内に、都市の高射砲の戦闘マーカーは都市の上に配置すること。

例: 主力部隊による空襲「C」がヘクス J6 に進入した。空襲はこのドルトムントを爆撃し K6 でターンを終了する。モスキートによる空襲「F」は K7 へと離脱する前に主力部隊から分離する。モスキートによる空襲「H」も主力部隊から分離し、J5

に進入してオスナブリュックの爆撃を行う。これにより、3つの高射砲戦闘マーカーが配置される。2つがヘクスに配置され、1つが都市の上に配置される。うち2つは空襲「F」と「H」に対するエリア高射砲によるものであり、3つ目はドルトムントの都市の高射砲から空襲「C」に対するものとなる。

特定のヘクスの高射砲は、空襲移動フェイズにおいてそれぞれの空襲を1回ずつ攻撃できる。戦闘表の高射砲の欄を使用して、高射砲の攻撃をロールすること。なお、戦闘表には3つの項目がある。まずは高射砲損失 (Flak Loss) の項目で空襲に与えられた損失を参照し、そののち混乱 (Disrupt) 項目で混乱が生じたかどうか参照する。最後に損傷 (Damage) 項目で、高射砲による損傷を被った機数を参照する [9.8.4]。

9.6.2 サーチライト

デザインノート: サーチライトのシンボルは、海岸線のサーチライトと防御施設を表している。

「はぐれ爆撃機」(STRAYING BOMBERS) カードの使用で、都市の高射砲とサーチライトは、同一ヘクスの探知された空襲またはボマーSTREAMを攻撃できる。このカードの使用によってのみ、サーチライトは高射値ゼロで空襲とボマーSTREAMカウンターを攻撃できる。

9.6.3 高射砲と夜間戦闘機

「ヴィルデ・ザウ」(WILD BOAR) や「無差別な対空砲火」(TRIGGER HAPPY FLAK) などのカードにより、夜間戦闘機が高射砲により損失を受けることがある。

9.7 攻撃の解決

攻撃を実施するには、ダイスを2個ロールしユニットの攻撃力 (あるいは高射値) を加算する。プレイヤーエイドカードに記載された修正を加え、攻撃の種類に応じた戦闘表の適切な欄を参照すること。結果が爆撃機の損失機数となる [9.8.2]。

「コークスクリュー」(CORKSCREW) などのカ

ードは、戦闘後の損失を減少させる。

「d」と記載された結果は、空襲が1回の混乱を被ったことを表す [9.8.3]。なお高射砲による攻撃は、「混乱」項目に記載された回数の混乱を与える。

9.7.1 消耗

夜間戦闘機ユニットが戦闘を実施すると、弾薬や燃料の消費、あるいは単純に故障による損失などが起こる。夜間戦闘機ユニットが戦闘のためロールを実施し、かつゼロ目が出た場合、攻撃を行ったユニットは消耗する [9.8.1]。

英軍は攻撃 [9.2.1~9.2.4] あるいはカードの使用により、夜間戦闘機ユニットを消耗させることができる。

9.7.2 爆撃機の防御射撃

夜間戦闘機ユニットが攻撃を実施した際に、いずれかのダイス (あるいは両方のダイス) で6の目が出たら、爆撃機の防御射撃が夜間戦闘機に命中する可能性がある。英軍プレイヤーはダイスを2個ロールし、以下の表を参照すること。

7以下	損害なし
8~11	夜間戦闘機を1機損失
12以上	夜間戦闘機を2機損失

2回目のダイスロールは「後部銃手」(REAR GUNNER) または「ヴィレッジ・イン」(VILLAGE INN) カードにより修正を受ける。

攻撃目標がモスキートによる空襲の場合、防御射撃のロールは実施しない [9.9]。

9.8 戦闘結果

戦闘結果は、さまざまな方法で適用される。消耗の結果は夜間戦闘機に対して適用され、英軍プレイヤーは爆撃機の損失、混乱、高射砲による損傷を損失トラックや空襲ボックス上で記録しておかなければならない。

9.8.1 消耗

消耗したユニットは、消耗面に裏返される。消耗したユニットがさらに消耗を受けた場合、帰投し

なければならない [7.4.3] (すでに消耗しておりかつ帰投中の場合、さらなる効果は発生しない)。消耗面でゲームを開始する分遣隊が消耗の効果を受けた場合、帰投しなければならない。ただし分遣隊がスクランブルまたは接敵による消耗を受けることはない [7.4.2、9.4.1]。

9.8.2 損失

戦闘表には、撃墜された爆撃機の機数を表す損失結果が記載されている。

爆撃機の損失は、マップに記載されている損失トラックに記録すること。それぞれの空襲 ID に対応した、×1 と×10 の爆撃機損失マーカーが用意されている。損害トラックへマーカーを配置し、それぞれの空襲の損害合計数を表示すること。×1 のマーカーを 1 機単位の表示に、×10 のマーカーを 10 機単位の表示に使用する。空襲が攻撃されたら、該当する空襲の損害を変更すること。

例: ×1 のマーカーがトラックの 3 の位置にあり、×10 のマーカーが 2 の位置にある場合、損失の合計は 23 となる。

夜間戦闘機は戦闘、スクランブルまたは復帰により失われることがある。夜間戦闘機の損失は×1 と×10 の戦闘機損失マーカーを使用して、損失トラック上で表示すること。



9.8.3 混乱

空襲は、戦闘結果またはカードの使用により混乱することがある。英軍プレイヤーは目標の空襲の混乱レベルに等しい数値の混乱マーカーを、マップの空襲ボックスに配置すること。なお混乱の結果は累積する。



また空襲の往路において、ウェイポイントごとに 1 レベルの混乱を追加すること (目標地点ウェイポ

イントは含まれない)。この混乱は、爆撃解決の際に適用される。

また混乱は、爆撃と復帰に影響を与える。英軍プレイヤーは爆撃機が復帰する際、独軍プレイヤーに混乱レベルを明らかにすること。

9.8.4 高射砲による損傷

デザインノート: 高射砲は多くの航空機に損傷を与え、時には夜間戦闘機による撃墜に寄与した。高射砲による攻撃が、空襲に損傷を与えることがある。

高射砲による損傷 1 ポイントごとに、英軍プレイヤーは高射砲ダメージマーカー 1 つを目標となった空襲の空襲ボックスに配置すること。



夜間戦闘機が攻撃を行った際、英軍プレイヤーはその空襲が高射砲ダメージマーカーを有しているか告げなければならない。独軍プレイヤーは、相手に確認を促すことができる。なお英軍プレイヤーはマーカーを有しているかどうかのみ告げるだけで良く、いくつ有しているかを告げる必要はない。

デザインノート: 上級ルール [12.5] を使用していなければ、この情報がすでに独軍プレイヤーに明らかになっている場合がある。

独軍プレイヤーは攻撃に+1 の修正を得るため、マーカーを 1 枚消費することができる。独軍プレイヤーは、この選択をロールの前に行わなければならない。英軍プレイヤーは空襲ボックスからマーカーを 1 枚取り除くこと。なお、それぞれの夜間戦闘機の攻撃ごとに、1 枚のマーカーのみ使用できる。

9.9 モスキートによる空襲

モスキートに対して夜間戦闘機の攻撃が実施されたら (高射砲による攻撃を除く)、カードの使用やロールが行われる前に、英軍プレイヤーは空襲がモスキートだと宣言しなければならない。攻撃は

通常通り解決するが、損失の算出方法が異なる [9.9.1]。

プレイノート: 高射砲による攻撃では空襲の正体に関する秘密を隠しておき、戦闘機による攻撃の場合のみ明らかにするよう、注意しておくこと。

攻撃がツァーメ・ザウによる場合、接敵したユニットは攻撃の解決後、直ちに空襲から離脱する [9.4.3]。

モスキートによる空襲は、防御射撃のロールを行わない [9.7.2]。

9.9.1 モスキートの損失

デザインノート: 独軍は実際のモスキートの損失数より、はるかに多くの撃墜数を主張していた。

英国スペース内のモスキートによる空襲が、復帰フェイズでプレイから除去される際、英軍プレイヤーはその空襲がモスキートであったことを明らかにし、実際に何機が撃墜されたかをロールによって確認する。

損害トラック上でモスキートが被った損失ごとに、ダイスを1個ロールすること。ロール結果が1であれば損失が確定し、損失の結果が変わることはない。ロール結果が2~6の場合、爆撃機は失われない(モスキートが逃走した)。

すべてのダイスロールが行われたら、確定した損失を合計し、それに従い損失トラック上の爆撃機損失マーカーを修正する。

9.9.2 モスキート駆逐攻撃

以下の状況により夜間戦闘機ユニットがモスキートによる空襲を攻撃した場合は、モスキート駆逐攻撃と見なされる。

- ・攻撃側が、GCI 迎撃マーカーの載せられた SE または Me262 ユニットである [9.3.1]。
- ・攻撃側が「Ta154 モスキート」(TA154 MOSKITO) カードを使用した。

モスキート駆逐攻撃の実施にあたり、空襲に対する損失は通常通り判



定される。ただしモスキート駆逐攻撃により達成された損失ごとに、1枚のモスキート駆逐攻撃マーカーを、該当する空襲ボックスに置くこと。

モスキートの損失を判定するロールを実施するにあたり [9.9.1]、空襲ボックスに置かれたモスキート駆逐攻撃マーカーと同じ数の損失は、ダイスロール1ではなく1~5の出目で確定する。ロール結果が6の場合、爆撃機は失われない

例: モスキートによる空襲が、3機の損失を被り、かつ2枚のモスキート駆逐攻撃マーカーを有している。損失の判定にあたり、最初の2回のロールは1~5で損失が確定するが、3回目のロールは1でのみ確定する。

10.0 主力部隊による爆撃

英軍プレイヤーの目的は主力部隊による空襲で目標を爆撃することであり、都市への爆弾投下により勝利得点 (VP) が獲得される。

モスキートによる爆撃に関しては [4.3.2] を、ガーデニングに関しては [4.3.3] を参照のこと。

10.1 都市マップ

8.5×11 インチのシート4枚に印刷された A、B、C、D、E の共通都市マップが用意されている(都市マップ D と E は1枚のシートに印刷されている、マップ D を使用するときにはマップ E を無視すること、逆も同様)。

地図の背景、河川や鉄道、市街地などの記載に特別な意味はない。

それぞれの都市は、六角形のエリアにより分割されている(マップ上のヘクスと区別するため、これらをエリアと呼ぶ)。エリアには、以下の5つの種類がある。

中心街 密集した都市居住区、商業地区、文化的に重要なエリアなどを表している。

居住区 これは都市と郊外の居住地域、また商業地域や軽工業地域などを表している。

工業区 重工業と石油精製施設を表している。

輸送機関 港や倉庫、鉄道のハブなどを表している。

フィールド 中心街、居住区、工業区、輸送機関を除くエリア。フィールドは、都市の周囲に広がる非都市化エリアを表している。



中心街 居住区 工業区 輸送機関

イラスト: エリアの種類を示すアイコン。輸送機関には、2つの異なるアイコンがあることに注意。

フィールドエリアの外部には、点線の境界が記載されている。この境界線の外側は広範囲な地方エリアを表している（以降は単に「地方エリア」と称する）。地方エリアは境界線の外部すべてを取り巻いており、もっとも外側のフィールドエリアに隣接している。それぞれの都市マップには隅の部分に、数字の記載された六角形の小さなコンパスが記載されており、北を示している。

10.1.1 石油施設

マップ B、C と E には工業区の 1 つに石油のシンボルが記載されている。これは石油施設を表している。



イラスト: 石油シンボル。

10.2 爆撃

爆撃は、目標を含むヘクスに最初に空襲が進入した時点で開始される。英軍プレイヤーは都市が爆撃を受けていることを示し、爆撃マーカーを「爆弾投下」面で配置すること。この時点では、それ以上のアクションを実施しない。爆撃マーカーは、終了フェイズにおいて「爆撃解決」の面に裏返す。

爆撃フェイズにおいて爆撃マーカーが「爆撃解決」の面になっている場合、爆撃を解決しマーカーを取り除く [10.3]。



爆撃マーカーが配置されている間、その都市を通過する空襲とボマーストリームはヴィルデ・ザウと都市の高射砲による攻撃の対象となる [9.5.1、9.6.1]。また TE 航空機は、爆撃を実施している空襲に接敵を試みることができる [9.4.2]。

10.3 目標のマーキング

デザインノート: 爆撃は、先導機が空襲の間に目標を指示するための、目標指示弾 (TI) を投下することで開始された。

英軍プレイヤーは目標都市のボックスに記載された記号と同じ都市マップを配置し、爆撃の解決を開始すること。次に、照準とマップのアプローチ方向を決め、目標指示弾（以降は TI と称する）を配置する。

10.3.1 照準とアプローチ

英軍プレイヤーは、1ヶ所のエリアを照準 (aimpoint) として指定し、照準マーカーを配置すること。ベルリンシナリオにおいては、フィールドエリアや地方エリアを除く任意のエリアを選択できる。ダウンフォールシナリオにおいては、照準は工業区または輸送機関でなければならない。目標選択チットに石油施設シンボルが記載されていた場合 [4.5.1]、照準は石油施設エリアに配置されなければならない [10.1.1]。



照準に隣接する任意のエリアにアプローチマーカーを配置すること（このマーカーは爆撃機が照準地点にアプローチする方向を示す）。



10.3.2 目標指示

照準が決まったら、目標を TI カウンターで表示する。

目標指示には、それぞれニューヘイブン (Newhaven)、パラマッタ (Parramatta)、ワンガヌイ (Wanganui) の暗号名をつけられた 3つの方式がある。各方式は目標都市ヘクスの天候によ

り以下のように使い分けられる。

「晴天」、「雲の切れ目」	ニューヘイブン
「もや」、「曇り」	パラマッタ
「厚い雲」、「霧」	ワンガヌイ

英軍プレイヤーはニューヘイブン、パラマッタ、ワンガヌイのいずれかの適切な TI カウンターを取り、都市マップ上の照準と同じエリアに配置すること。そののち、TI カウンターをドリフト値と同じエリア数だけ移動させる。



ドリフト値を決定するには、目標指示ダイスロールを行う。ダイスを 2 個ロールして適切に修正値を適用し、目標指示表で結果を参照すること。またロールで得られた目標指示精度を記録しておくこと。

目標指示表

修正後のダイス目	ドリフト値	目標指示精度
3 以下	ゼロ	1 段階上
4~5	ゼロ	変更なし
6~7	ゼロ	1 段階下
8	1	1 段階下
9	1	2 段階下
10~11	2	2 段階下
12 以上	3	3 段階下

ダイスロールは以下の修正を受ける

- +0 ニューヘイブンによる目標指示
- +1 パラマッタによる目標指示
- +3 ワンガヌイによる目標指示
- 1 都市に OBOE シンボルが記載されている
- 1 都市ヘクスが晴天 (Clear)
- ? カード使用による効果 (複数カードが使用された場合、効果は累積する)

以下のレーダーシグネチャ修正値は、OBOE なし

にパラマッタまたはワンガヌイで目標が指示された場合にのみ適用される。

- 1 都市のレーダーシグネチャが良好
- +1 都市のレーダーシグネチャが貧弱

ドリフト値がゼロの場合、TI カウンターは移動しない。最終的なドリフト値が 1 以上であれば、英軍プレイヤーは都市マップ上でドリフト値と同じエリア数だけ TI カウンターを動かす。

英軍プレイヤーはダイスを 1 個ロールし、都市マップのコンパスを参照すること。ロールされた数値の矢印が示す方向に、TI カウンターを移動させなければならない。移動方向と距離により、TI カウンターが都市の境界線を越えて地方エリアに入ってしまった場合、マーカーの移動をそこで停止させる。

TI カウンターのみ移動させ、照準カウンターは元のエリアに置いたままにしておくことに注意。

オプションルール: ドリフト値と同じロールの出目で目標指示精度を読みとるのではなく、個別にロールを実施する。ただし、同じ修正値を双方のロールに適用すること。

10.3.3 アプローチマーカー

TI カウンターが移動したら、アプローチマーカーも隣接エリアに移動させる。この新たなエリアは TI に対して、照準とかつてのアプローチ地点と同じ位置関係になければならない。

TI カウンターが境界線に接するフィールドエリアに配置されている場合、アプローチ地点が地方エリアとなることがある。TI カウンターが地方エリアに移動したら、アプローチマーカーも地方エリアに置くこと。



例: 都市マップ B において、英軍プレイヤーはワングヌイ TI カウンターを照準と同じヘクスに配置し、隣接する都市の中心街にアプローチマーカーを置く。目標指示表におけるロールは思わしくなく、ドリフト値 2 となる。これにより TI カウンターとアプローチマーカーはいずれも 2 エリア分、指示された方向に移動することとなる。新たなアプローチ地点は、フィールドエリアとなる。

10.4 爆弾投下

TI カウンターとアプローチマーカーが配置されたら、英軍プレイヤーは爆弾カウンターを都市マップに配置する。

10.4.1 爆弾の搭載

主力部隊による空襲は、20 個の爆弾カウンターを搭載する。これは重爆装 [12.3.1] の場合は 24 個となり、軽爆装 [12.3.2] の場合は 16 個となる。



爆弾カウンターには HE (高性能炸薬弾) と焼夷弾の 2 種類がある。TI の配置後に、英軍プレイヤーは搭載量に応じて HE と焼夷弾カウンターを自由に選択できる。

例: 英軍プレイヤーは 6 個の HE と 14 個の焼夷弾を選択した。

10.4.2 爆弾の配置

デザインノート: 爆撃の目的は HE と焼夷弾を集中させ、火災を発生させることにあった。

英軍プレイヤーは HE と焼夷弾カウンターを受け取り、カップなどの適切な不透明な容器に入れておく。この容器より 1 枚ずつカウンターを引き、以下のように都市マップのエリアに配置していく。最初に、爆撃の集中度を判定すること。これは天候や目標の都市ヘクス、目標指示精度により決定される。

爆撃集中度表を参照し、該当する天候の項目を探すこと。そののち目標指示精度より、項目を上または下にシフトする [10.3.2]。

爆撃集中度表

天候	集中度
	13
	11
晴天	9
雲の切れ目	7
	6
曇り、もや	5
	4
厚い雲、霧	3
	2
	2
	1
	1

加えて、以下の修正を行う。

空襲が重爆装 [12.3.1] の場合、1 段階上にシフトする。

空襲が軽爆装 [12.3.2] の場合、1 段階下にシフトする。

シフトは累積する。すべてのシフトを適用後に、集中度を参照すること。

例: 晴天において爆撃が実施された。目標指示精度は 2 段階下へのシフトとなる。晴天の項目における結果は 9 だが、2 段階下にシフトするため 6 となる。

集中度に等しい数の爆弾カウンターを、TI カウン

ターが配置されたエリアに置く。カウンターを無作為にカップから引いて配置すること。

次に、無作為にカップから引いた爆弾カウンターを都市マップの各エリアにつき1つずつ配置していく。カウンターを引く前に、英軍プレイヤーはどのエリアに配置するのを選択する。1つのエリアに複数のカウンターを配置したり、TIカウンターが置かれたエリアに配置することはできない。

英軍プレイヤーは、まずTIカウンターに隣接する各エリアに爆弾カウンターを配置しなければならない。すべての隣接エリアに配置されたら、TIから2スペース分離れた各エリアに爆弾カウンターを配置していく。これらに配置されたら、TIから3スペース分離れた各エリアに爆弾カウンターを配置していき、以下同様に続ける。すべての爆弾カウンターが都市マップに配置されるまで、次第に広がっていくリング状のエリアにカウンターを配置していくこと。

すべての都市マップが埋められ、かつ未使用の爆弾カウンターが残っている場合、これらを地方エリアに配置する。



例: 厚い雲を通して実施されたワンガヌイによる攻撃は、TIカウンターにおける集中度が2となった。これにより18個の爆弾カウンターを、マップに配置することとなる。最初の6つのカウンター

は「1」と記載された円上に配置される。次の8個のカウンターは、「2」と記載された円上に配置される。残る4つのカウンターは、英軍プレイヤーにより「3」と記載されたエリアに配置された。

10.4.3 地方エリア

TIカウンターが地方エリアに配置された場合、手順が若干異なる。まずは、爆撃の集中度に等しい数のカウンターを地方エリアに配置する。

そののち、英軍プレイヤーは残る爆弾カウンターを1つずつ引く。最初のカウンターを都市マップの任意のエリアに配置し、次のカウンターを地方エリアに配置する。3番目のカウンターはまた別な都市のエリアに配置し、4番目は地方エリアに配置する。このように、すべての爆弾カウンターを配置するまで、都市と地方エリアに交互に置いていくこと。

各エリアに、複数の爆弾カウンターを置くことはできない。この方法で爆撃を解決する場合、TIカウンターの周囲に多数のカウンターを配置する制限は無視される。

例: ワンガヌイによる攻撃が大幅に狂い、TIカウンターが地方エリアに置かれた。集中度は3であり、同数の爆弾カウンターが引かれて地方エリアに配置されることとなる。残る17個のカウンターは交互に都市と地方エリアに置かれる。そのため、9個が都市に、さらに8個が地方エリアに置かれることとなる。

10.5 爆撃の調整

デザインノート: 多くの要因が爆撃に影響を及ぼし、それにより爆弾が目標の広範に散らばったり、より集中したりした。

すべての爆弾カウンターが配置されたら、プレイヤーはこれらを都市マップ内で移動させることができる。独軍プレイヤーはこれらを誤爆の程度に応じて移動させ、そののち英軍プレイヤーが精密爆撃による影響に応じて移動させる。最後に、プ

レーヤーは爆弾カウンターを火災へと置き換えることができる。

10.5.1 爆弾カウンターの移動

プレイヤーは、都市マップ上で爆弾カウンターを移動させる機会を得る場合がある。それぞれの移動は、特定のエリアからその隣接エリアへと行われる。地方エリアに接しているフィールドエリアのカウンターは、独軍プレイヤーにより地方エリアへと移動させられることがある（英軍プレイヤーが地方エリアへと動かすことはできない）。地方エリアの爆弾カウンターは、英軍プレイヤーにより任意の外縁部のフィールドエリアへと移動させられることがある。

10.5.2 調整の手順

以下の手順を、注意深くステップごとに実施すること。

(1) 誤爆 独軍プレイヤーは、以下の数値を加算して誤爆値を求める。

2 視界が不良

2 都市のレーダーシグネチャが貧弱

? 以下の混乱表による数値。空襲が被った、現在の混乱数の合計による（この時点で英軍プレイヤーは混乱の合計数を明らかにしなければならない）[9.8.3]。

? 使用されたカードによる修正値（複数のカードが使用された場合、カードの修正値は累積する）。

独軍プレイヤーは誤爆値 1 ポイントを消費することで、1つの爆弾カウンターを 1 エリア動かすことができる。外縁部のフィールドエリアに置かれたカウンターは、1 ポイントの消費で地方エリアに動かせる。

複数の誤爆ポイントを消費することで、1つの爆弾カウンターを 1 エリア以上動かすこともできる。なお独軍プレイヤーがすべての誤爆ポイントを使用する必要はない。

誤爆表

混乱	誤爆値
0~2	0
3~4	1
5~6	2
7~9	3
10~12	4
13~16	5
17~20	6
21~25	7
26~30	8
31 以上	9

誤爆表の誤爆値は、ガーデニングが攻撃を実施した際の獲得 VP から引かれる [4.3.3]。

(2) 精密爆撃 英軍プレイヤーは以下の数値を加算して精密値を求める。

2 ダウンフォールシナリオをプレイしている

2 視界が良好

2 都市のレーダーシグネチャが良好

2 月が出ており、ニューヘイブンによる目標指示が行われている。

? 使用されたカードによる修正値（複数のカードが使用された場合、カードの修正値は累積する）。

2 継続爆撃 [10.6] の解決を実施しており、最初の攻撃により 2 つ以上の火災が発生している。

英軍プレイヤーは精密値 1 ポイントを消費することで、1つの爆弾カウンターを 1 エリア動かすことができる。

地方エリアのフィールドエリアに置かれたカウンターは、1 ポイントの消費で任意の外縁部のフィールドエリアに動かせる。

複数の精密ポイントを消費することで、1つの爆弾カウンターを 1 エリア以上動かすこともできる。先のステップにおいて独軍プレイヤーが移動させ

たカウンターを英軍プレイヤーが移動させても良い。なお英軍プレイヤーがすべての精密ポイントを使用する必要はない。

このステップの終了時点で地方エリアに残されている爆弾カウンターは、取り除かれる。

デザインノート: ダウンフォールシナリオにおける精密度 2 は、Mk.III H2S の登場や攻撃時間の短縮により航路後方へのドリフトが減少するといった、さまざまな進歩を表している。

(3) 火災 カウンターの移動が終了したら、英軍プレイヤーは爆弾カウンターを火災へと転換できる [10.5.3]。このとき、クリープバックが発生する [10.5.4]。すべての転換が終了したら、ファイヤーストームのチェックを行う [10.5.5]。

10.5.3 転換

英軍プレイヤーは同じエリアの

HE と焼夷弾カウンターを、火災に転換できる。爆弾カウンターを火災



カウンターに交換し、元のエリアに置くこと。英軍プレイヤーが転換を実施する義務はなく、またどのようにカウンターを交換するかも自由に決定できる。

英軍プレイヤーは以下の順序でカウンターの転換を行うこと。

- (1)** TI カウンターの置かれたエリア。
- (2)** アプローチマーカーが置かれたエリア。
- (3)** その他のエリアを英軍プレイヤーの望む順番で。

火災が発生させるためのカウンター交換率は以下の通りとなる。

中心街 HE×1と焼夷弾×1のカウンターを火災×1に転換できる。焼夷弾×2とHE×1のカウンターを火災×2に転換できる。

居住区 HE×1と焼夷弾×1のカウンターを火災×1に転換できる。焼夷弾×2のカウンターを火災×1に転換できる。

工業区/輸送機関 任意のカウンター×3（ただしHEが含まれていなければならない）を火災×1に転換できる。

フィールドエリア 転換は行えない。

いったん転換が実施されたら、火災カウンターを移動させることはできない。

「CIVIL DEFENCE」カードは、爆弾カウンターが取り除かれた際に、1回の転換を阻止する。なお中心街において焼夷弾×2とHE×1のカウンターを火災×2に転換する場合、カードの処理においては2回の転換と見なされる。つまり、火災1つ分だけを防ぐことができる。

10.5.4 クリープバック

TI カウンターのエリアに2つの火災が発生した場合、ただちにクリープバックが発生する。TI カウンターのエリアに置かれた、残るすべての転換されていない爆弾カウンターを、アプローチマーカーの置かれたエリアに移動させる。アプローチマーカーが地方エリアに置かれている場合、すべてのカウンターをそこに移動させること。

クリープバックを引き起こす条件となる火災の数は、カードにより増減する。転換の際にカードを使用することで、クリープバックが引き起こされ、あるいは阻止される場合がある。なお、クリープバック発動の修正値は累積する。

10.5.5 ファイヤーストーム

ファイヤーストームは好天 [3.4.1、12.1.1] の場合にのみ発生する。すべての転換が完了した後で、ファイヤーストームが発生するかどうかを判定する。

中心街に3つ以上の火災が置かれている場合、ダイスを2個振ること。結果がそのエリアにおける火災の数より小さい場合、ファイヤーストームが発生する。ファイヤーストームは、エリアの火災数を倍増させる。追加のカウンターをマップに配置すること。

複数の中心街エリアに3つ以上の火災が置かれている場合は、エリアごとにロールを実施する。

10.6 継続爆撃

継続爆撃チットが選択された場合、2つの主力部隊が同じ目標を異なるタイミングで攻撃する。



HEと焼夷弾カウンターには、色のついた裏面が用意されている。これは、最初の爆撃と継続爆撃で投下された爆弾を識別するために使用される。

火災カウンターも最初の攻撃と2番目における攻撃で発生したものを識別するため、裏面は暗くなっている。

都市に対する最初の攻撃は、通常通り解決すること。2番目の攻撃は、同じ都市マップ上で解決される。ただし、最初の攻撃におけるすべての爆弾カウンターと火災は、そのまま残しておく。

最初の攻撃の後でTIカウンターとアプローチマーカーを除去するが、照準マーカーは2番目の攻撃でも同じエリアに配置しておくこと。2番目の攻撃にあたり、目標都市の天候にもとづいた新たなTIカウンターを配置し、そののち通常通り攻撃を解決する。最初の攻撃においてドリフトが発生した場合、2番目の攻撃におけるドリフト値が1以上ならば、最初の攻撃と同じ方向にドリフトする。

最初の攻撃で配置された爆弾カウンターと火災を、2番目の攻撃において調整、移動させることはできない。ただし最初の攻撃で発生した火災は、2番目の攻撃における精密値を修正する[10.5.2]。さらに、最初の攻撃と2番目の攻撃における爆弾カウンターを組み合わせ、火災に転換できる[10.5.3]。

例: 居住区に、最初の攻撃における焼夷弾カウンター1つが配置されている。これを2番目の攻撃におけるHEカウンター1つと組み合わせ、火災1つを発生させることができる。

最初の攻撃における火災は、2番目の攻撃において

ファイヤーストームのロール[10.5.5]を行う際に加えることができる。ただし継続爆撃で新たな火災が発生したエリアでのみ、ロールを実施できる。また、すでにファイヤーストームが発生したエリアでロールは実施しない。

11.0 ゲームの終了

すべての空襲がマップを離脱するか復帰するか、あるいは双方のプレイヤーが合意した場合、ゲームは終了する。

ゲームの終了にあたり、滞空しているすべての夜間戦闘機ユニットは復帰しなければならない。復帰のロールを実施すること[7.4.4]。燃料の残量が復帰に影響を与える可能性がある場合、独軍プレイヤーはすべての夜間戦闘機ユニットを飛行場に帰投または分遣させ、復帰を実施するまで必要なターンのプレイを実施できる。

(スポーツ精神により、あるいはプレイがだらだら続くことを防ぐために、この「終了ステージ」においてプレイヤーには、「ACCIDENT」カードを引くことに望みをかけて、カードをドローしないよう求められている)

すべてのユニットが復帰したら損失が判定され、勝利得点の計算と勝利の判定が行われる。

11.1 勝利得点

英軍と独軍プレイヤーは、勝利得点を合計する。英軍プレイヤーは以下のように勝利得点を合計すること。

?VP 目標選択チットに記載されている得点[3.3]

(ダウンフォールシナリオにおいては、2つの目標チットに記載されているもの)

?VP ガーデニングにより攻撃された機雷ヘクスによるもの(空襲が混乱していた場合はVPが減少する)[4.3.3、10.5.2]

1VP モスキートによる爆撃それぞれにつき(モスキートがベルリンを空襲した場合は3VP)

0.5VP 夜間戦闘機の損失 1 機につき

?VP 主力部隊による空襲の爆撃 [11.1.1~11.1.2]

独軍プレイヤーは以下のように勝利得点を合計すること。

1VP ベルリンシナリオにおける爆撃機の損失 1 機につき (モスキートの確定した損失 1 機につき 2VP [9.9.1])

2VP ダウンフォールシナリオにおける爆撃機の損失 1 機につき (モスキートによる空襲の確定した損失 1 機につき 3VP [9.9.1])

爆撃機の損失と目標選択チップによる VP [3.3] は、ゲーム終了時に得点される。プレイ中では、×1



と×10のVPマーカーを損失/勝利得点トラックに置いて、爆撃や機雷敷設、夜間

戦闘機の喪失による得点の合計を計算すること。
(英軍プレイヤーは 0.5VP を記録するため、+0.5 と表示された面を使用すること)

11.1.1 爆撃による得点 (ベルリンシナリオ)

ベルリンシナリオにおいて、英軍プレイヤーは以下のように爆撃による VP を獲得する。

1VP 転換されていない焼夷弾または HE カウンターがフィールドエリアではないエリアに投下されるごとに。

4VP 火災が発生するごとに。

フィールドエリアの爆弾カウンターにより、VP が獲得されることはない。

工業区または輸送機関エリアにおける焼夷弾と HE カウンター、火災は VP を倍にする。

11.1.2 爆撃による得点 (ダウンフォールシナリオ)

ダウンフォールシナリオにおいて、英軍プレイヤーは以下のように爆撃による VP を獲得する。

0.5VP 転換されていない焼夷弾または HE カウンターがフィールドエリアではないエリアに投下されるごとに。

2VP 照準エリアではない場所で火災が発生す

るごとに。

4VP 照準エリアで火災が発生するごとに。

フィールドエリアの爆弾カウンターにより、VP が獲得されることはない。

11.2 勝利の判定

英軍プレイヤーの合計 VP から端数を切り捨て、そこから独軍の VP 合計を引くこと。そののち結果をシナリオごとの表で参照し、勝利を判定する。

「ベルリン」勝利表

0 以下	独軍大勝利
+1~+9	独軍勝利
+10~+18	引き分け
+19~+27	英軍勝利
+28 以上	英軍大勝利

「ダウンフォール」勝利表

+10 以下	独軍大勝利
+11~+20	独軍勝利
+21~+30	引き分け
+31~+40	英軍勝利
+41 以上	英軍大勝利

勝利レベルの解説は、以下の通り。

独軍大勝利 爆撃機の損失は受け入れがたいものである。このような夜が続けば、司令部は戦力が回復するまで爆撃の中止を命令するだろう。

独軍勝利 爆撃機の損失は、与えた損害と比較して重大である。夜間戦闘機隊にとっては、いい夜となった。

引き分け 損失により、爆撃の効果は帳消しとなった。

英軍勝利 爆撃機の損失が許容範囲内に留まったことに加え、目標は完全に破壊された。

英軍大勝利 比較的少ない損失に加えて、目標への集中した投弾を達成できた。帝国は手痛い「しっぺ返し」を受けた。

12.0 上級ルール

以下のルールはゲームに細かな描写を加えるものだが、プレイ時間と複雑さは増す。上級ルールを使用するにあたり、ゲーム開始前に双方のプレイヤーの合意が必要となる。

12.1 上級環境ルール

12.1.1 天候不良

デザインノート: 電子航法装置の補助により、爆撃機軍団はしばしば、夜間戦闘機が地上待機している悪天候での攻撃を実施した。

目標を選択した後、天候マーカーを配置する前に [3.4]、英軍プレイヤーはダイスを 1 個ロールして結果を参照すること。

1~2 このシナリオにおける天候は好天となる。

3~6 このシナリオにおける天候は天候不良となる。

天候マーカーをマップに配置したら、そのシナリオにおいてロールされた天候に従い、マーカーの好天または天候不良の面を表示させる。

「霧」と「厚い雲」のマーカーには、隅に十字が記載されている。このようなマーカーが、マップ上に 3 つ以上置かれること



はない。十字のついたマーカーが 2 つ配置されている状態で 3 目を引いた場合、これを戻して十字のついていないマーカーを引くまでドローを続けること（このルールは「WEATHER」カードによってマーカーが引かれる場合にも適用される）。

12.1.2 月

デザインノート: 爆撃機集団は主に月の出でない時間帯に飛行した。ただし時折、月が昇ってから空襲を実施していた。

ゲームをセットアップする際に、英軍プレイヤーはダイスを 2 個ロールし結果を確認すること。

2~10 月は出していない

11 月の出

12 月の入り

「月の出」または「月の入り」となった場合、英軍プレイヤーは秘密裏に目標選択チップの数値を確認すること（ダウンフォールシナリオでは目標 A のチップの数値を使用する）。この数値は月が昇る、または沈むターン数となる。

英軍プレイヤーは月の出、または月の入りマーカーをターントラックの適切な場所に置くこと。またこのときチップに示されたター



ーンから、2 スペースの範囲で右方向、あるいは左方向に動かしても良い。

英軍プレイヤーがチップに記載された数値を独軍プレイヤーに示す必要はなく、チップにより示された 5 つのスペースの中から、ただ望む場所に配置すれば良い。

月の出マーカーは、マーカーにより示されたターンの開始時に月が昇ることを意味し、夜明けまたはゲーム終了まで月が出ていることを示す。

月の入りマーカーは、ゲーム開始時に月が出ており、マーカーにより示されたターンに月が沈むことを意味する。

月が出ている間は、接敵と戦闘に +1 の視界修正が加えられる

[3.4.4]。また一定の状況において、爆撃の精密度を修正する



[10.5.2]。月が昇ったら、視界マーカーを月が表示されている面に裏返すこと。

12.1.3 追い風

セットアップにおける環境の判定 [12.1.1] でシナリオが「天候不良」となった場合ダイスを 2 個ロールして風向きを決める。結果が 5~9 までの範囲であれば、ダイスロールで示された方向に合わせて、風向き (Wind) マーカーを追い風ディスプレイに配置する。その他の結果で追い風は発生しな

い。なお風向きは、ヘクスの辺または頂点を向く。



イラスト：風は方向 8 に向かって吹いている。赤い線は風の針路を示しており、黄色い線はいずれかの後側面から風を受ける針路を示している。

空襲の（先頭の）カウンター、このターンの移動における直前のヘクスが風向きと同じ方向であるか、あるいは逆方向であるかにより接敵に修正値が適用される（空襲の移動方向はプロットされたコースによる）。空襲が風と同じ方向に進んでいるか、いずれかの後側面から風を受ける方向であれば、その空襲への接敵ロールに-1の修正を受ける。風に逆らうコース、またはいずれかの前側面から風を受けるコースであれば、接敵ロールに+1の修正を受ける。

英軍プレイヤーはロールに修正値が適用される場合、そのことを告げる。

12.2 侵入機

デザインノート：大戦後期において独軍はギーゼラ作戦を発動し、着陸時の爆撃機を撃墜するため英国に夜間戦闘機を送り込んだ。

独軍プレイヤーは夜間戦闘機を侵入機として使用できる。

12.2.1 侵入機の創設

独軍プレイヤーはスクランブルの際に、ユニットを侵入機とすることを宣言できる。この宣言は、ス



クランブルの損失とパトロールによる攻撃が解決された後に行われる。

3JD と 4JD のユニットのみが、侵入機となる宣言を行うことができる。ベルリンシナリオにおいては、1つの夜間戦闘機ユニットのみ侵入機となる宣言を行うことができる。ダウンフォールシナリオにおいては、任意の数の適切なユニットを侵入機として使用できる。侵入機ユニットには、侵入機マーカーを置くこと。

12.2.2 侵入機の挙動

侵入機は GCI とツァーメ・ザウ、ヴィルデ・ザウ攻撃を実施できない。

侵入機は英国に隣接するヘクスからマップを離脱することで、英国スペースに移動できる。これらはまた、英国スペースから任意の隣接ヘクスへと移動できる。隣接ヘクスから英国スペースへの移動コストは2ヘクス分であり、逆も同様である。それぞれの戦闘機移動フェイズにおいて、英国スペース内の夜間戦闘機はボックスから離脱する場合を除き移動できないが、燃料マーカーは減少させること。

英国スペースから復帰する侵入機ユニットは、3JD または 4JD のいずれかに（ダウンフォールシナリオにおいては 3JD のみ）転出させられる。ただし、復帰範囲外となる [7.4.7]。

12.2.3 イギリス防空部隊

デザインノート：地上管制下のモスキートが、英国空域を侵入機から防御する作戦に使用された。

侵入機ユニットが英国スペースに配置されている場合、英軍プレイヤーはツァーメ・ザウフェイズにおいて ADGB カウンターによりこれらを（任意に）攻撃できる。なお何ユニットの侵入機が存在しているかどうかに関わらず、1回の攻撃ロールを行う。



12.2.4 侵入機の戦闘

デザインノート：英国上空の爆撃機は不注意に航

行灯をつけており、警告を受けるまでは侵入機にとっての安易な目標となった。

ツァーメ・ザウフェイズにおいて、イギリス防空部隊の攻撃後に、英国スペース内のそれぞれの侵入機ユニットはスペース内の任意の空襲部隊に対し1回の攻撃を実施できる。独軍プレイヤーは侵入機ユニットを順番に選択し、そのうち攻撃対象の空襲を選択する。

攻撃は、ヴィルデ・ザウの **STACKED** の項目を使用する。ただしいずれかの攻撃により防御射撃が発生した場合、そのシナリオにおける以降の攻撃は、異なる侵入機による攻撃の場合でもツァーメ・ザウの項目を使用する（空襲が侵入機存在に関する警告を受けたと見なす。記録のため警告マーカーを使用する）。なお、英国スペースにおける天候修正を適用すること。

12.3 爆装の選択

12.3.1 重爆装

主力部隊の空襲をプロットする際、英軍プレイヤーは空襲に重爆装を割り当てることができる。記録のため、計画マップの空襲 ID 番号の横に「重爆装」と記載すること。

空襲が重爆装の場合、24 個の爆弾カウンターを搭載する [10.4.1]。加えて、爆弾集中度表 [10.4.2] において、1 段階上にシフトする。

重爆装を搭載している間、英軍プレイヤーは空襲の全体（空襲とボマーストリーム）が復路に移るまで、主力部隊に対する攻撃を防御するために「CORKSCREW」と「HIGH-ALTITUDE BOMBERS」カードを使用できない。

独軍の夜間戦闘機ユニットがこれらの空襲を攻撃した場合、英軍プレイヤーは重爆装であることを告げなければならない。重爆装の空襲に対する夜間戦闘機の攻撃は、空襲の全体（空襲とボマーストリーム）が復路に移るまで+1の有利の修正を受ける。

12.3.2 軽爆装

デザインノート: 飛行に必要な燃料の搭載量を確保するため、長距離の空襲において爆撃機は軽爆装を搭載した。

プロット後に、主力部隊による空襲の飛行経路のヘクス数を合計すること（進入ヘクスと離脱ヘクスを含める）。ダウンフォールシナリオにおいて南方の進入ヘクス（G9、H9、H10、I11）を使用する場合は、合計に5を加える。

飛行経路の合計が20ヘクス以上の場合、空襲は長距離爆撃となる。記録のため、計画マップの空襲 ID 番号の横に「長距離」と記載しておくこと。長距離の空襲は軽爆装を搭載する。

空襲が軽爆装の場合、16 個の爆弾カウンターを搭載する [10.4.1]。加えて、爆弾集中度表 [10.4.2] において、1 段階下にシフトする。

英軍プレイヤーが望むならば、長距離爆撃において重爆装を行うことにしても良い [12.3.1]。この場合、軽爆装と重爆装の効果が相殺される（20 個の爆弾カウンターが搭載され搭載量によるシフトも行われななど、すべての修正がなくなる）。ただし爆撃が完了するまで、夜間戦闘機との戦闘や「CORKSCREW」と「HIGH-ALTITUDE BOMBERS」カードの使用制限など、重爆装によるペナルティが適用される。

12.4 爆撃のアプローチ

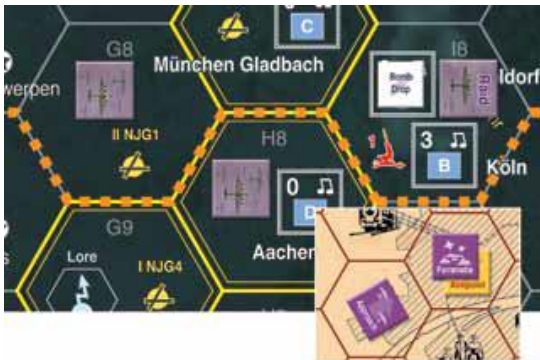
都市マップの北は、シナリオマップの北と対応している。目標指示の際にアプローチマーカーが配置するにあたり [10.3.1]、シナリオマップにおいて空襲が都市ヘクスに進入してきた方向に対応させて、照準に対する適切な位置に置くこと。

12.4.1 ランダムな方位

デザインノート: このルールは、都市の配置をいくぶんか不確定にするためのものだ。

空襲のプロットを実施する前に、英軍プレイヤーはダイスを1個ロールする（ダウンフォールシナ

リオをプレイしており、2つの異なる都市が目標の場合は、それぞれの目標となる都市ごとにロールする)。ロールの出目が、目標の都市マップにおける「北」の方位となる。爆撃の際に都市マップをセットアップするにあたり、コンパスの周囲に記載された数値を参照して、北 (North) マーカーを使用してロールされた数値を「北」とする。



例: 空襲が G8、H8、I8 と移動してデュッセルドルフの爆撃を行った。都市マップのコンパスに書かれた「1」の方位が「北」となるため、空襲が I8 の方向からヘクスに進入したことにより、照準へのアプローチは方位 5 からとなる (図参照)。

12.5 戦場の霧

独軍プレイヤーをより悩ませるため、英軍プレイヤーはマーカー類を損失トラックや空襲ボックスに配置する代わりに、爆撃機の損失と混乱、高射砲ダメージとモスキート駆逐マーカーを個別に記録しておく。損失数やそれぞれの空襲への効果は、プレイブックの裏面にある記録シートか、あるいはメモに記入しておくこと。英軍プレイヤーは、明かす必要がない限り、この情報を独軍プレイヤーから秘密にしておく。

- ・混乱による誤爆値による修正にあたり、混乱数を明らかにしなければならない [4.3.3、10.5.2]。
- ・夜間戦闘機が攻撃を行う際に、高射砲ダメージマーカーの有無を明らかにしなければならない [9.8.4]。

- ・モスキートが復帰したら、モスキート駆逐マーカーの有無を明らかにしなければならない [9.9.2]。
- ・空襲が復帰したら、混乱数と高射砲ダメージマーカーの数を明らかにしなければならない [7.6]。

損失の合計は、ゲーム終了時に明らかにされる。

13.0 ダウンフォールのプレイ

ルールは、主にベルリンシナリオのプレイを前提として書かれている。これは、ダウンフォールシナリオがベルリンシナリオと異なる点について、参照するためのものだ。

- ・黄色ではなく、赤色の夜間戦闘機カウンターを使用する。
- ・カードデッキの中からベルリンカードを取り除き、ダウンフォールカードを使用する。
- ・ジャミングレベルを 6 にする [3.1.2、8.1]。
- ・英軍プレイヤーはパトロールマーカーを受け取る [9.2.4]。
- ・高射砲配置転換マーカーを置く [3.6]。
- ・英軍プレイヤーは 2 つの目標を選択する [4.5.1]。
- ・英軍プレイヤーは 2 つの主力部隊と 1 つの四部隊、より多くのモスキートによる空襲部隊を受け取る [3.5.1]。
- ・英軍プレイヤーは初期手札を異なる手順で受け取る [3.7.1]。
- ・主慮部隊と四部隊による空襲は 3 ヘクスではなく 1 ヘクスを占める [7.2.1]。ただし、一時的に 2 ヘクスの長さにする事ができる [7.2.3]。
- ・第 4 戦闘師団は連合側の空域となる。連合側空域の夜間戦闘機は復帰の際にペナルティを受ける [7.4.8]。
- ・独軍プレイヤーは、GCI 迎撃マーカーを SE ユニットに置くことができる [9.3.1]。

- ・夜間戦闘機は、爆撃を受けた都市において爆撃マーカーが「爆弾投下」面の場合にのみ接敵を行える [9.4.2]。
- ・英軍プレイヤーは爆撃の精密度に修正を受ける [10.5.2]。
- ・爆撃の得点がベルリンシナリオとは異なる [11.1.2]。
- ・勝利の判定方法が異なる [11.2]。
- ・任意の数のユニットを侵入機として使用できる（ベルリンシナリオにおいては1つのみ） [12.2.1]。
- ・南方の進入ヘクス（G9、H9、H10、I11）を使用する場合、長距離爆撃の判定にあたり、飛行経路の合計ヘクス数に5を加える [12.3.2]。

プレイの手順

カードを引く (第1ターンではこのステップを飛ばすこと) 双方のプレイヤーは、任意の数のカードを手札から捨てる。そののち、双方のプレイヤーは、3枚までのカードを引く。ただし、手札が5枚を超えてはならない [6.1]。

戦闘機移動 接敵しているユニットは空襲から離脱できる [9.4.3]。独軍プレイヤーは夜間戦闘機ユニットを移動させる [7.1]。

- ・TEとSEユニットは2ヘクスまで移動できる。
- ・スクランブルマーカの置かれたTEユニットは1ヘクス移動でき、スクランブルマーカを取り除く。

GCI 迎撃マーカの無いユニットは、燃料マーカを1段階減少させる [7.5~7.5.1]。

この段階で、夜間戦闘機ユニットを都市またはビーコンボックスに配置してはならない。

スクランブル 夜間戦闘機ユニットを所属飛行場に配置し [7.4.2]、燃料マーカを燃料トラックの適切な位置に配置する。TEユニットにスクランブルマーカを置く。SEユニットを1ヘクスの範囲で移動させ、スクランブルマーカは置かない。パトロールは攻撃を行える [9.2.4、9.2.5]。スクランブルを実施したユニットの損失を確認する。侵入機の宣言を行う [12.2.1]。

空襲移動 すべての空襲とボマー 스트リームカウンターを取り除く [7.2]。独軍プレイヤーは、望むならば空襲の過去位置を記録マーカで表示しておくことができる [7.2.5]。

空襲は、次にプロットされたヘクスへと移動したと見なされる。この時点で、マップ上でのカウンターの配置や移動は行われない。ただし空襲またはボマー ストリームがマップを離脱したら、カウンターを英国スペースに配置する [7.2.4]。空襲またはボマー ストリームがエリア高射砲ヘクス

を通過したら、高射砲戦闘マーカをヘクスに1つ配置する。

空襲またはボマー ストリームが稼働中のヒンメルベットヘクスを通過したら、GCI 戦闘マーカをヘクスに1つ配置する。

空襲が爆撃目標の都市に到達したら、爆撃マーカを「爆弾投下」面で配置する [10.2]。

このとき、隣接ヘクスのビーコンまたは都市に配置された夜間戦闘機ユニットは、爆撃されたヘクスへとリアクションできる [9.5.2]。

空襲またはボマー ストリームの一部が都市の爆撃を行っている間、そのヘクスの夜間戦闘機ユニットは空襲に対してヴィルデ・ザウ攻撃を行える

[9.5.1]。都市高射砲も、空襲に攻撃を行える。ヴィルデ・ザウマーカまたは高射砲戦闘マーカを都市に配置すること。

すべての空襲が移動を行い、すべての戦闘マーカが配置されたら [9.1.2]、GCI [9.3] と高射砲 [9.6.1]、ヴィルデ・ザウ [9.5.1] 攻撃のロールを行う。攻撃のロールを実施するごとに、戦闘マーカを取り除く。

空襲探知 空襲探知のロールを行う [8.2]。成功したら、空襲とボマー ストリームカウンターをマップ上に配置する。

ツァーメ・ザウ 探知された空襲またはボマー ストリームと同じヘクスのTEユニット、あるいは爆撃マーカと同じヘクスのTEユニット、探知された空襲またはボマー ストリームに隣接しておりビーコンとスタックしているTEユニットは接敵を試みることができる [9.4.1]。

すべての接敵を解決した後に、ツァーメ・ザウ攻撃を解決する。イギリス防空部隊は侵入機への攻撃を行い [12.2.3]、そののち侵入機が英国スペースでの攻撃を行う [12.2.4]。

配置 夜間戦闘機を、現在のヘクスの都市またはビーコンにスタックさせることができる [7.3]。ヒンメルベットヘクスのユニットに、GCI 迎撃マーカーを載せることができる [9.3]。

復帰 以下のアクションを記載された順序で実施する。ユニットを再武装／給油ボックスから準備完了ボックスに移動させる [7.4.5]。復帰した夜間戦闘機ユニットを、復帰ボックスに移動させる

[7.4.4]。復帰時の損失を確認する。パトロールは攻撃を実施できる [9.2.4]。復帰中のユニットが転出させられなければ、再武装／給油ボックスに移動させる。転出した場合は、プレイから除去する

[7.4.4]。閉鎖飛行場ボックスのユニットを再武装／給油ボックスに移動させる [7.4.6]。英国内の空襲をプレイから取り除く [7.2.4]。英国内の主力部隊と囮部隊の空襲は、損失を確認する [7.6]。モスキートの損失を確定させる [9.9.1]。

爆撃 「爆撃の解決」面で置かれているマーカの爆撃を解決する [4.3.2、10.2～10.5]。そののち、爆撃マーカを取り除く。ガーデニング部隊がこのターンに目標ヘクスへ到達したら、機雷マーカをヘクスに配置する。

終了フェイズ 爆撃マーカを「爆弾投下」から「爆撃の解決」面へと裏返す [10.2]。ゲームターンマーカを1段階進める。マーカがパトロールカウンターを含むスペースに到達した場合、カウンターをパトロールプールボックスに戻す [9.2.4]。

英軍カード一覧

1 CORONA CONTROLLERS コロナ (欺瞞)

夜間戦闘機ユニット1つ(英軍プレイヤーが選択する)を消耗させる。ただし準備完了、再武装/給油、復帰、または閉鎖飛行場ボックスに置かれたものを除く。

2 CORONA JAMMING コロナ (妨害)

ドイツ側プレイヤーを侮辱し、ジャミングレベルを1つ増加させる。

ドイツ側プレイヤーは、侮辱をやり返しても良い。

3 CORKSCREW コークスクリュー

夜間戦闘機からの攻撃1回において、爆撃機の損失を1機減少させる。

空襲が重爆装している場合、このカードは使用できない。

4 CORKSCREW コークスクリュー

夜間戦闘機からの攻撃1回において、爆撃機の損失を1機減少させる。

空襲が重爆装している場合、このカードは使用できない。

5 CORKSCREW コークスクリュー

夜間戦闘機からの攻撃1回において、爆撃機の損失を1機減少させる。

空襲が重爆装している場合、このカードは使用できない。

6 AIRBORNE CIGAR エアボーン・シガー

ジャミングレベルを1つ増加させる。

7 MANDREL マンドレル

ターン1あるいは2における1回の探知ロールから、2を引く。

ターン3以降では、1回の探知ロールから1を引く。

8 MANDREL マンドレル

ターン1あるいは2における1回の探知ロールから、2を引く。

ターン3以降では、1回の探知ロールから1を引く。

9 HIGH-RATE WINDOW 大量のウィンドウ

空襲移動フェイズに使用する。このターンにおけるTE夜間戦闘機の攻撃は、戦闘においてSN-2bまたはSN-2cカードが使用されない限り、攻撃ロールから1を引く。

このターンの空襲探知フェイズにおいて、空襲は自動的に探知され(ロールは行わない)、機影も確認される。

10 HIGH-ALTITUDE BOMBERS 高高度爆撃機

Me110またはDo217ユニットが、攻撃を実施した際に使用する。この攻撃はキャンセルされ、ダイスロールは実施されない。攻撃のロールを修正されるために使用されたカードは、それぞれのプレイヤーの手札に戻される。空襲が重爆装している場合、このカードは使用できない。

11 DRUMSTICK ドラムスティック

1回のツァーメ・ザウによる接敵ロールから、2を引く。あるいは、モールス信号(MORSE)カードの使用をキャンセルする。

12 SOUTHERN GERMANY 南部ドイツ

探知ロールが成功した際に使用する。

このターンにおいて、7JDにおける空襲は探知されない。このエリアにおける空襲が他のエリアにまたがっている場合のみ、空襲カウンターまたはボマーSTREAMカウンターを配置する。

13 TINSEL ティンセル

1回のツァーメ・ザウによる接敵ロールから、2を引く。VHFカードの使用によりキャンセルされる。

14 TINSEL ティンセル

1回のツァーメ・ザウによる接敵ロールから、2を引く。VHFカードの使用によりキャンセルされる。

15 SPECIAL TINSEL 大規模なティンセル

このターンにおけるすべてのツァーメ・ザウ接敵ロールから、1を引く。VHFカードの使用によりキャンセルされる。

16 COMMAND CONFUSION 指揮の混乱

探知ロールが成功した際に使用する。

ダイスを1個ロールする。

1～2が出た場合、効果無しとなり探知結果が確定する。

3～6が出た場合、機影は確認されずボマーストリームカウンターは配置されない。

17 WEATHER 天候

FIDO [7.6.1] を作動させる。あるいは1ヶ所の戦闘師団エリアの天候を変更する。ダイスを1個ロールし、対象となるエリアを決定すること。

1～2=3JD、3=2JD、4=1JD、5=4JD、6=7JD
ランダムに新たな天候マーカーを選択し、適切な面で配置すること。

18 JOSTLE IV ジョスルIV

1回の接敵ロールから、3を引く。

バーンハーディン (BERNHARDINE) カードによりキャンセルされる。

19 FUEL FAMINE 燃料危機

夜間戦闘機ユニットがスクランブルした際に使用できる。そのユニットをゲームから取り除くこと（燃料不足により地上に留められる）。戦闘力が2以上のユニットは、このカードの影響を受けない。

20 FUEL FAMINE 燃料危機

夜間戦闘機ユニットがスクランブルした際に使用できる。そのユニットをゲームから取り除くこと（燃料不足により地上に留められる）。戦闘力が2以上のユニットは、このカードの影響を受けない。

21 FIREBASH 炎の一撃

英軍プレイヤーは直ちに、現在未使用のパトロールカウンター1枚をパトロールプールに加える。

22 LOW FUEL & AMMO 燃料と弾薬の不足

夜間戦闘機ユニットが攻撃を実施した直後に使用する。攻撃ロールを実施した独軍ユニットを消耗させる。これは、攻撃の結果として発生した消耗に加えて適用される。

23 LUCKY CREWS 幸運な搭乗員

英軍プレイヤーが選択した空襲ボックス1ヶ所から、1つまたは2つの高射砲ダメージマーカーを取り除く。

24 DARTBOARD ダーツボード

1回の探知ロールから、2を引く。あるいは、アン・マリー (ANNE-MARIE) カードの使用をキャンセルする。

25 RADIO SILENCE 無線封止

ナクスブルク (NAXBURG) またはナクソス (NAXOS) カードの使用をキャンセルする。あるいは、ジャミングトラックからナクソスマーカーを取り除く。

26 DINA & PIPERACK ディナとパイプラック

1回の探知ロールから、1を引く。あるいはSN-2cカードの使用をキャンセルする。

27 MONICA モニカ

夜間戦闘機の攻撃ロール1回から、1を引く。モスキートへの攻撃には使用できない。

28 BOOZER ブーザー

夜間戦闘機の攻撃ロール1回から、1を引く。モスキートへの攻撃には使用できない。

29 FISHPOND フィッシュポンド

夜間戦闘機の攻撃ロール1回から、1を引く。モスキートへの攻撃には使用できない。

30 VILLAGE INN ヴィレッジ・イン

いずれかの夜間戦闘機による攻撃が実施された後に、防御射撃のロールを実施する。このとき、防御射撃のロールに2を加える。モスキートへの攻撃には使用できない。

31 REAR GUNNER 尾部銃手

防御射撃のロール1回に、3を加える。あるいは、6がロールされなかった夜間戦闘機の攻撃1回に対して、防御射撃を実施できる。モスキートへの攻撃には使用できない。

32 REAR GUNNER 尾部銃手

防御射撃のロール1回に、3を加える。あるいは、6がロールされなかった夜間戦闘機の攻撃1回に対して、防御射撃を実施できる。モスキートへの攻撃には使用できない。

33 SERRATE スリット

接敵していないTEユニットを1つ消耗させ（英軍プレイヤーが選択）、戦闘力2でこれを攻撃する[9.2]。損失は、その夜間戦闘機ユニットに適用される。SN-2bまたは後方警戒(TAIL WARNING)によりキャンセルされる。

34 PERFECTOS ペルフェクトス

接敵していないTEユニットを1つ消耗させ（英軍プレイヤーが選択）、戦闘力2でこれを攻撃する[9.2]。損失は、その夜間戦闘機ユニットに適用される。後方警戒(TAIL WARNING)によりキャンセルされる。

35 PERFECTOS ペルフェクトス

接敵していないTEユニットを1つ消耗させ（英軍プレイヤーが選択）、戦闘力2でこれを攻撃する[9.2]。損失は、その夜間戦闘機ユニットに適用される。後方警戒(TAIL WARNING)によりキャンセルされる。

36 DECOY FLARES 囷の照明弾

1回のツァーメ・ザウによる接敵ロールから、2を引く。

37 CARPET カーペット

1回の高射砲による攻撃ロールから、2を引く。

38 FLOWER フラワー

2JD、3JD、4JDのエリア内の、任意の夜間戦闘機ユニットがスクランブルした際に使用する。スクランブルの損失をロールせず、ユニットを閉鎖飛行場ボックスに置く。霧または厚い雲の天候でスクランブルした夜間戦闘機ユニットには、使用できない。

39 FLOWER フラワー

2JD、3JD、4JD のエリア内の、任意の夜間戦闘機ユニットがスクランブルした際に使用する。スクランブルの損失をロールせず、ユニットを閉鎖飛行場ボックスに置く。霧または厚い雲の天候でスクランブルした夜間戦闘機ユニットには、使用できない。

40 MAHMOUD マフムード

ダイスを 1 個ロールし、以下のように夜間戦闘機に損失を与える。

1～2=損失なし

3～5=1 機損失

6=2 機損失

後方警戒 (TAIL WARNING) によりキャンセルされる。

41 MASTER OF CEREMINIES ショーの司会者

爆撃を判定する際に使用し、精密度に 1 を加える。

42 MASTER BOMBER 爆撃の名手

爆撃を判定する際に使用し、精密度に 3 を加える。

43 MASTER BOMBER 爆撃の名手

爆撃を判定する際に使用し、精密度に 3 を加える。

44 5 GROUP MARKING 第 5 航空団の目標指示

TI カウンターが配置された際に使用することで、目標指示ダイスロールから 1 を引く。あるいは爆弾投下の際に、爆撃集中度に 2 を加える。

45 ‘BACKERS UP’ 「後は任せた」

爆撃の精密度を判定する際に使用し、精密度に 1 を加える。

46 ACCIDENT アクシデント

1 回のスクランブルまたは復帰のロールに、2 を加える。スクランブルまたは復帰表における「ゼロ」の結果は、「1」として扱うこと。

47 LOW-LEVEL MARKING 低高度からの目標指示

TI カウンターが配置された際に使用することで、ニューヘイブンあるいはパラマッタによる目標指示であれば、目標指示ダイスロールから 2 を引く。ワンガヌイであれば、1 を引く。

48 DOGLEG 迂回ルート

1 回の接敵ロールから 1 を引く。あるいは、照明係 (BELEUCHTER) カードの使用をキャンセルする。あるいは、ジャミングトラック上の照明係マーカーを除去する。

49 PATHFINDER 先導機

TI カウンターが配置された際に使用することで、目標指示ダイスロールから 1 を引く。

50 OFFSET BOMBING オフセット爆撃

爆弾カウンターの転換を行う際に使用し、クリーブバックの発生条件となる火災の数を 2 つ増加させる。

51 FULL THROTTLE フルスロットル

帰路にある空襲に対して使用するか (主力部隊に使用する場合、ボマーestreamが目標を通過していなければならない)、あるいは砲部隊 (飛行経路上のどこに位置していても良い) に使用する。1 回の夜間戦闘機の攻撃ロールから、2 を引く。

52 FULL THROTTLE フルスロットル

帰路にある空襲に対して使用するか（主力部隊に使用する場合、ボマーSTREAMが目標を通過していなければならない）、あるいは四部隊（飛行経路上のどこに位置していても良い）に使用する。1回の夜間戦闘機の攻撃ロールから、2を引く。

53 SECTOR BOMBING セクター爆撃

爆弾カウンターの変換を行う際に使用し、クリープバックの発生条件となる火災の数を1つ増加させる。あるいは爆弾投下の際に、爆撃集中度に2を加える。

54 WILD BOAR ヴィルデ・ザウ

1回のヴィルデ・ザウによる攻撃ロールから、1を引く。そののちダイスを1個ロールし、攻撃を行った夜間戦闘機ユニットに対する高射砲の誤射による損失を、以下のように適用する。

- 1～2＝高射砲による損失なし
- 3～4＝夜間戦闘機を1機損失
- 5～6＝夜間戦闘機を2機損失

55 TRIGGER HAPPY FLAK 無差別な対空砲火

高射砲により防御された都市を含むヘクスの夜間戦闘機ユニットを、1つ選択し使用する。ダイスを1個ロールし、以下のように損失を適用する。

- 1＝高射砲による損失なし
- 2～5＝夜間戦闘機を1機損失
- 6＝夜間戦闘機を2機損失

独軍カード一覧

56 STRAYING BOMBERS はぐれ爆撃機

探知された空襲またはボマーSTREAMに対し、同じヘクスの都市またはサーチライトヘクスから高射砲による攻撃を行う。爆撃を受けている都市は、このカードで攻撃を実

施できない。

57 STRAYING BOMBERS はぐれ爆撃機

探知された空襲またはボマーSTREAMに対し、同じヘクスの都市またはサーチライトヘクスから高射砲による攻撃を行う。

爆撃を受けている都市は、このカードで攻撃を実施できない。

58 VHF

ティンセル（TINSEL）と大規模なティンセル（SPECIAL TINSEL）をキャンセルする。あるいは、1回の接敵ロールに、1を加える。

59 VHF

ティンセル（TINSEL）と大規模なティンセル（SPECIAL TINSEL）をキャンセルする。あるいは、1回の接敵ロールに、1を加える。

60 SN-2c

TEユニットの攻撃ロール1回に、3を加える。モスキートへの攻撃には使用できない。ディナとパイラック（DINA & PIPERACK）によりキャンセルされる。

61 SN-2c

TEユニットの攻撃ロール1回に、3を加える。モスキートへの攻撃には使用できない。ディナとパイラック（DINA & PIPERACK）によりキャンセルされる。

62 SN-2b

TEユニットの攻撃ロール1回に、3を加える。モスキートへの攻撃には使用できない。あるいは、スリット（SERRATE）をキャンセルする。

63 SN-2b

TE ユニットの攻撃ロール 1 回に、3 を加える。モスキートへの攻撃には使用できない。あるいは、スリット (SERRATE) をキャンセルする

64 SN-2b

TE ユニットの攻撃ロール 1 回に、3 を加える。モスキートへの攻撃には使用できない。あるいは、スリット (SERRATE) をキャンセルする

65 EXPERTEN エキスパート

夜間戦闘機の攻撃ロール 1 回に、3 を加える。

66 HIGH-ALTITUDE MARKING 高高度からの目標指示

TI カウンターが配置された際に使用し、目標指示ダイスロールに 2 を加える。

67 'Y' GUIDANCE Y ゲレート

1 回のツァーメ・ザウ接敵ロールに、2 を加える。あるいは、1 回の夜間戦闘機による GCI 攻撃ロールに 2 を加える。

68 'Y' GUIDANCE Y ゲレート

1 回のツァーメ・ザウ接敵ロールに、2 を加える。あるいは、1 回の夜間戦闘機による GCI 攻撃ロールに 2 を加える。

69 BELEUCHTER 照明係

照明係マーカをジャミングトラック上に置く。迂回コース (DOGLEG) によりキャンセル、またはマーカを除去される。

17 WEATHER 天候

FIDO [7.6.1] を作動させる。あるいは 1 ヶ所の戦闘師団エリアの天候を変更する。ダイスを 1 個ロ

ールし、対象となるエリアを決定すること。

1=3JD、2=2JD、3=1JD、4=4JD、5=7JD、6=英国

ランダムに新たな天候マーカを選択し、適切な面で配置すること。

71 MORSE モールス

ジャミングレベルを 1 減少させる。ドラムスティック (DRUMSTICK) によりキャンセルされる。

72 WURZLAUS ヴェルツラス

ジャミングレベルを 1 減少させる。

73 ANNE-MARIE アン・マリー

ジャミングレベルを 1 減少させる。ダーツボード (DARTBOARD) によりキャンセルさせる。

74 FLENSBURG フレンスブルク

1 回の探知ロールに、1 を加える。あるいは 1 回の接敵ロールに、2 を加える。

75 FLENSBURG フレンスブルク

1 回の探知ロールに、1 を加える。あるいは 1 回の接敵ロールに、2 を加える。

76 NAXBURG ナクスブルク

ジャミングレベルを 1 減少させる。無線封止 (RADIO SILENCE) によりキャンセルされる。

77 NAXOS ナクソス

ジャミングトラック上にナクソスマーカを置く。無線封止 (RADIO SILENCE) によりキャンセルまたは、マーカを除去される。

78 SEARCHLIGHT & FLARES サーチライト

と照明弾

対象となる都市ヘクスの天候が晴れ、または雲の切れ目の場合、1 ゲームターンの間、この都市ヘクスにおけるすべての高射砲とヴィルデ・ザウ攻撃のロールに1を加える。その他の天候の場合は、ヴィルデ・ザウ攻撃のみ修正する。

79 SEARCHLIGHT & FLARES サーチライト

と照明弾

対象となる都市ヘクスの天候が晴れ、または雲の切れ目の場合、1 ゲームターンの間、この都市ヘクスにおけるすべての高射砲とヴィルデ・ザウ攻撃のロールに1を加える。その他の天候の場合は、ヴィルデ・ザウ攻撃のみ修正する。

80 JAGDSCHLOSS ヤクトシュロス

1回の探知ロールに、2を加える。

81 BERNHARDINE バーンハーディン

1回の探知ロールに、2を加える。あるいは1回の接敵ロールに、1を加える。あるいは、JOSTLE IV (ジョスル IV) をキャンセルする。

82 CIVIL DEFENCE 民間防衛

爆弾カウンターの転換を行う際に使用する。HE あるいは焼夷弾から火災への転換を、1回キャンセルする。

83 CONTRAILS 飛行機雲

このターンの残り期間、すべてのツァーメ・ザウ接敵ロールに、1を加える。あるいはこのターンの残り期間、すべての夜間戦闘機の攻撃ロールに、1を加える。

84 SCHRAGE MUSIK シュレーゲ・ムジーク

TE 夜間戦闘機による1回の攻撃ロールに、2を加

える。モスキートへの攻撃には使用できない。

85 SCHRAGE MUSIK シュレーゲ・ムジーク

TE 夜間戦闘機による1回の攻撃ロールに、2を加える。モスキートへの攻撃には使用できない。

86 EXPERTEN エキスパート

1回の夜間戦闘機の攻撃ロールに、3を加える。

87 EXPERTEN エキスパート

1回の夜間戦闘機の攻撃ロールに、3を加える。

88 TAIL WARNING 後方警戒

スリット (SERRATE) またはペルフェクトス (PERFECTOS)、またはマフムード (MAHMOUD) をキャンセルする。

89 STRAGGLERS: TAME BOAR 落伍機 (ツァーメ・ザウ)

ツァーメ・ザウフェイズにおいて、探知された空襲またはボマー 스트リームから2ヘクス以内にある、スクランブルまたは GCI マーカーが載せられていない夜間戦闘機ユニット1つに使用する。このユニットでツァーメ・ザウ攻撃を行う (たとえ SE ユニットであっても)。ただし、ユニットが接敵を行うことはできない。

90 TA154 MOSKITO Ta154 モスキート

TE ユニットが、モスキートによる空襲を攻撃した際に使用する。攻撃のロールを行う前にカードを使用した場合、攻撃はモスキート駆逐攻撃となる。

91 STRAGGLERS: HIMMELBETT 落伍機 (ヒンメルベット)

夜間戦闘機ユニットが、GCI 攻撃を実施した際に使用する。3ヘクス以内のすべての GCI ユニット

は、すべての戦闘師団の制約を無視して、その空襲を攻撃できる。すべての攻撃を個別にロールし、それぞれに1を加える。

92 STRAGGLERS: HIMMELBETT 落伍機 (ヒンメルベット)

夜間戦闘機ユニットが、GCI 攻撃を実施した際に使用する。3ヘクス以内のすべてのGCIユニットは、すべての戦闘師団の制約を無視して、その空襲を攻撃できる。すべての攻撃を個別にロールし、それぞれに1を加える。

93 MOBILE FLAK 移動式対空砲

戦闘機移動フェイズに使用する。

高射砲配置転換マーカー1つを、マップから取り除く。あるいは、高射砲配置転換マーカーまたは爆撃マーカーのない都市1つに、移動式対空砲マーカーを置く。この都市は、高射値が1増加する。

94 ORGELPFEIFE オルガンパイプ

パトロールカウンター1枚を、英軍プレイヤーのプールまたはゲームターントラックから取り、ゲームから永久に除去する(独軍プレイヤーが選択する)。

95 QUICK REACTION ALERT 早期警戒警報

戦闘機移動フェイズに使用する。夜間戦闘機ユニット1つをスクランブルさせ、1ヘクス移動させてスクランブルマーカーを取り除く。フラワー(FLOWER)とパトロールによる攻撃は(飛行場に対する攻撃を含む)、このユニットに影響を及ぼさない。

96 DECOY 囃

誤爆値を判定する際に使用する。誤爆値に3を加える。

97 SMOKE POT 発煙筒

誤爆値を判定する際に使用する。誤爆値に2を加える。あるいは、爆弾カウンターの転換を行う際に使用し、TIカウンターが工業区または輸送機関に置かれた場合、クリープバックの発生条件となる火災の数を1つ減少させる。

98 STIRLING スターリング

1回の攻撃ロールに、3を加える。

夜間戦闘機ユニットによるモスキートへの攻撃には、使用できない。

99 STIRLING スターリング

1回の攻撃ロールに、3を加える。

夜間戦闘機ユニットによるモスキートへの攻撃には、使用できない。

100 HALIFAX ハリファックス

1回の攻撃ロールに、2を加える。

夜間戦闘機ユニットによるモスキートへの攻撃には、使用できない。

101 HALIFAX ハリファックス

1回の攻撃ロールに、2を加える。

夜間戦闘機ユニットによるモスキートへの攻撃には、使用できない。

102 ROUTE MARKERS 航法マーカー

ジャミングレベルを1減少させる。

103 VISUAL SIGNALS 視覚信号

シナリオの天候が良好ならば、1回の探知ロールに2を加える。天候不良ならば、1回の探知ロールに1を加える。

104 'Y' BATTALION WEST Yゲラート地上局

ジャミングレベルを1減少させる。

105 HE219 UHU He219 ウーフ

TEユニットが攻撃を行う際、1回の攻撃ロールに2を加える。

106 JU88G

TEユニットが攻撃を行う際、1回の攻撃ロールに1を加える。

107 JU88G

TEユニットが攻撃を行う際、1回の攻撃ロールに1を加える。

108 DROPPED GUARD 無警戒

空襲が帰路についている場合（主力部隊の場合はボマーSTREAMが目標を航過していなければならぬ）、その空襲に対する攻撃ロール1回に2を加え、防御射撃を無視する。

109 EARLY ARRIVAL AT TARGET 先回り

爆弾投下カウンターが都市に配置された際に使用する。そのヘクス内でヴィルデ・ザウ攻撃を実施するユニットは、空襲に対して2回目の攻撃を実施できる。ただしモスキートへの攻撃には、使用できない。

2回目のヴィルデ・ザウ攻撃は「Stacked」の項目を使用する。

110 FAULTY WIND REPORTS 気象情報の誤り

TIカウンターを配置した際に使用する。目標指示のダイスロールに1を加え、その主力部隊に混乱×3を与える