

# RAF EAGLE V2.0

## 1.Introduction

RAF-Lion vs Eagle(略してRAF) 1940年夏のおわりバトルオブブリテンの重要な6週をシミュレートしますー英国本土侵攻を目的としたあしか作戦中安全な空にするためにドイツ空軍が英軍空軍壊滅を挑んだ歴史上最大級航空キャンペーンです。

RAFは3種の異なるゲームが含まれます。

- ・ RAF:Lionはソリティアゲームでゲームシステムが指揮するドイツ空軍による空爆をあなたがRAFで対抗します。
- ・ RAF:Eagle(このルール)はソリティアゲームでドイツ空軍英軍本土空爆をあなたが指揮します。ゲームシステムはRAFを指揮します。
- ・ RAF:2人のプレイヤーがどちらかを指揮し対戦します。それぞれのゲームは専用のルールブックで完結しています。ルールはGame Component から始まりゲームセットアップとなります。この後プレイシーケンスが続き手順とそれら起こった順でゲームアクションを説明します。ゲームの簡素な手順の大半はプレイシーケンスで紹介のみです。それからルール節で手順に必要な多くの説明が詳しく書かれています。ゲーム中起こる全空爆イベントと1日イベントの一覧がアルファベット順にルールに記載しています。

## 一般的なプレイの方針

RAF:Eagleは1人プレイヤー用のシミュレーションで一連の空爆日のバトルオブブリテンを再現します。各空爆日は12時間あり、ドイツ空軍を指揮し英軍南部に対して空爆実行します。ドイツ軍空爆は特定の目標を爆撃する試みと戦闘飛行大隊はRAF戦闘飛行隊の迎撃から爆撃編隊を守ります。あなたのゴールは2つあります:目標に損害を与えて、RAFを壊滅させ、あしか作戦ー英軍侵攻計画準備に必要な制空権を得ます。ゲームシステムは英軍を指揮、RAF戦闘飛行隊があなたの爆撃編隊を迎撃し壊滅、または追っ払う試みをします。空爆の影響を阻止する応戦をします。あなたはドイツ空軍の2個航空艦隊を指揮するにもかかわらず、全戦略に自由裁量はありません。優先目標とイベントはドイツ軍情報の限界によって目標の選択肢が制限れる中でドイツ軍上級司令部(ゲーリングとヒトラー)が発令します。しかし、成功はイニシアチブの自由をもたしますー戦いがドイツ軍にとってうまくいくならば、あなたの戦略選択は増加します。あなたの爆撃飛行大隊は1日に1回だけ参加の間(遠い基地から飛来)、あなたの戦闘飛行大隊と英軍飛行隊は与えられ日に何回か空爆に参加可能です。トラックは各空爆日の時間の経過、空爆の流れと英軍飛行隊とドイツ軍飛行大隊の帰還のためにあり、行動は0600から1800から2時間刻みで7セグメントに分かれています。

## 2.Game Components

RAF 内容物:

- ・ ゲームマップ2枚:1枚は RAF:Lion と2人プレイヤー、と他の1枚 RAF:Eagle
- ・ カード165枚
- ・ ルールブック3冊(各ゲーム用)
- ・ 型抜きシート1枚にユニット176個
- ・ プレイヤー補助カード数枚

- ・ ドイツ軍計画ボード1枚(RAF:Eagle では使いません)
- ・ 六面体サイコロ2個

◆は拡張ルールシンボル。拡張ルール(19節)をプレイする場合に限りマップ、チャート、カードとカウンタと言ったさまざまな場所に印の◆が表示してあり特徴と状況を適用します。

## 2.1 Game Map

ゲームマップはバトルオブブリテンの有名な戦闘があった英軍南部を描いています。そのマップは2つの側がありーRAF:Eagle 用と確認される側を使います。英軍南部は区域分けしています、区域/戦闘機群(グループ)番号がそれぞれ表示されています。各区域は飛行場とさまざまな空爆目標箇所が含まれています。(例外:ロンドン区域は飛行場または区域/戦闘機群番号は持ちません。)各空爆目標は名前と目標種類を表現するシンボルを持ちますー飛行場、港、レーダー網、工場、都市または司令部。レーダー網もまた番号を持ちます。マップ上の位置でいくつかの地理的位置はプレイの便宜上少し動かされています。英軍の2個航空艦隊作戦地域はラインで分割しており、ドイツ軍第2、第3航空艦隊個々の空爆の影響を受けやすいです。**(マップの訂正:分割ラインが英軍北部の不正確な表示がされています、ラインの東が第2航空艦隊、西が第3航空艦隊作戦地域)**他のラインはMe109戦闘飛行大隊行動限界ラインです。

**天候ボックス(Weather Box):**各艦隊作戦地域の天候表示するマークを保持します。

**地上運用表示トラック(The RAF Tote Board Tracks):**地上の英軍飛行隊ユニットを保持します、しかし迎撃に利用できません。トラックにはマップ上の各区域用が含まれており、着陸、待機または軽損害を被った飛行隊を保持します。

**夜間空爆ボックス(The night raid boxes):**オプションの夜間空爆をプレイする場合のみ使用します。

**ドイツ軍空軍基地(German Airbases):**フランスの第2、第3航空艦隊の飛行場を表現し、英軍南部に位置します。各空軍基地はいくつかの空軍基地ボックスを持ちますー固有機種の飛行大隊を保持します。

**空爆計画トラック(The Raid Planning Track):**マップ上部に沿って進みます、あなたの空爆計画するカードやマークを置きます。

**カレンダートラック(The Calender Track):**戦いの日々のボックスー1940年8月11日から10月1日の間です。その日マーク(The Day Marker)をカレンダーに置き今の月日を表示します。

- ・ ドイツ軍増援が記載されているいくつかの日はその日プレイに登場します。
- ・ 9月10日以降あしか作戦開始値と中止値が記載。
- ・ 9月22日以降は暫定的です。

**時計(Clock):**2時間割で7セグメントあります(0600 から1800)。時計マーク(The Clock Marker)は時計にそって動かし現在時間を示します。

- ・ ドイツ軍戦闘飛行大隊が空爆に参加したあと時計セグメントに置かれ、次の空爆任務に使用可能な時間を示します。

**空爆ディスプレイ(The Raid Display):**今解決する空爆に参加しているドイツ軍飛行大隊と英軍飛行隊を保持します。ディスプレイはドイツ軍飛行大隊(6.2)が違う任務に就くのいくつかのボックスに分かれております(狩猟ボックス(Hunt Box)、爆撃ボックス、近接護衛ボックスと海峡パトロール(The Channel Patrol Box))。

**帰還飛行中ボックス(The In-flight Box):**空爆に参加したドイツ軍飛行大隊と英軍飛行隊を置きます、しかし着陸はしていません。

**ドイツ軍軽損害ボックス:**戦闘損害を被った後にドイツ軍飛行大隊を保持し補充待ちになります。

**重損害ボックス:**ドイツ軍飛行大隊と英軍飛行隊を保持し補充待ちになります。

**補充トラック(The replacement Box):**各国籍の利用可能なさまざまな航空機の補充ポイントと英軍側が利用可能な熟練パイロットポイントを表示するマークを保持します。

**空軍枯渇トラック(The Luftwaffe Deplacement Track):**ドイツ空軍枯渇ポイントを表示するマークを保持します。そのトラックはいくつかの区分に分割されておりドイツ軍飛行大隊が空戦で減少(14.4)した総合的影響を枯渇レベルで表示しています。

**勝利ポイントトラック(The Victory Point Track):**現在の勝利ポイントを記録します。トラックの枠にあるサマリーに勝利ポイント増加と減少用の出来事(event)が記載されています。勝利ポイントトラックの各ボックスの角にある小さな値はあなたが受ける戦略カードの枚数を示します。

**ドイツ軍空爆優先トラック(The German Raid Priority Track):**ドイツ軍空爆目標を表示するマークを保持します。トラック下部のチャートにある優先順位に基づき空爆する適格な目標を表示します。

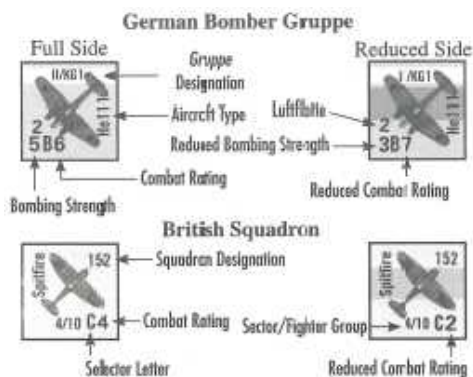
**空爆探知トラック(The Raid Detection Track):**近づきつつあるドイツ軍編隊の情報と英軍側警報決定に使用します。

**夜間空爆ボックス(The Night Raid Boxes):**オプションの夜間空爆ルールをプレイする場合、夜間空爆に参加する爆撃飛行大隊を保持します。

## 2.2 Counters

### 2.21 Units

英国は47個、ドイツは84個のカウンタはキャンペーンに参加した英軍飛行隊、ドイツ軍飛行大隊を表現します。英軍飛行隊、ドイツ軍飛行大隊はまとめてユニットと呼ばれます。



**ユニット色とユニット面。**英軍飛行隊は黄褐色、ドイツ軍戦闘飛行大隊は灰色、爆撃飛行大隊は青色。全ユニットは2面持ち、1面(表面と呼ぶ)は完全有効面を表示して、他は減少有効面を表示します。ユニットの普段は完全です。減少有効面のユニットはユニットとその位置に従って違う意味を持ちます:

- 空爆ディスプレイまたは帰還飛行ボックス内の減少ユニットは戦闘と爆撃する効果が弱いです。
- ドイツ軍空軍基地で減少大隊は空爆参加不適格です。
- 運用ボード上、区域内、またはパトロール上の英軍減少飛行隊は未熟パイロット(14.3)が搭乗しています。

**戦闘評価(Combat rating).**戦闘での有効性を表現します。英軍は高い有効性(以後空戦または戦闘値)、またはドイツ軍は低い有効性(以後空戦または戦闘値)表示が効果の高いユニットです。

**爆撃力(Bombing strength).**目標の空爆でドイツ軍ユニットの有効性を表現します(以後爆撃値)。

**航空機の種類(Aircraft types).**英軍飛行隊はスピットファイヤ、ハリケーンとブレナム。ドイツ軍戦闘飛行大隊はMe109とMe110。ドイツ軍爆撃飛行大隊はDo17、He111、Ju87とJu88。"E"がマークされている2個のMe110はエリートユニットです。以下の省略文字はドイツ軍航空機用に使われています:

Do:Dornier, He:Heinkel, Ju:Junker, Me:Messerschmit.

どのユニットも3箇所の記号表記があります。

英軍記号表記は **飛行隊番号/区域/戦闘機群。**

ドイツ軍記号表記は**飛行大隊番号/航空団/航空艦隊。**

いくつかの独立飛行大隊の航空団表記はありません。以下の省略は表記内に使われています:

英軍:RCAF:王室カナダ空軍

ドイツ軍:EGr:Erprobungsgruppe(実験練習飛行大隊)

JG:Jagdgeschwader(狩猟飛行群)

KG:Kampfgeschwader(爆撃飛行群)

KGrKampfgruppe(飛行大隊)

KuGr:Kustenfliegergruppe(海峡飛行大隊)

LG:Lehrgeschwader(訓練飛行群)

SG:Stukageschwader(急降下飛行群)

ZG:Zerstorereschwader(駆逐飛行群)

どのユニットも両面に選択文字(A、BまたはC)あり、どのユニットがイベントと戦闘結果の影響を受けるか決定します。選択文字の割り当てはユニットの機種または質に関係ありません。完全空戦値面に"R"があるユニットは増援です。

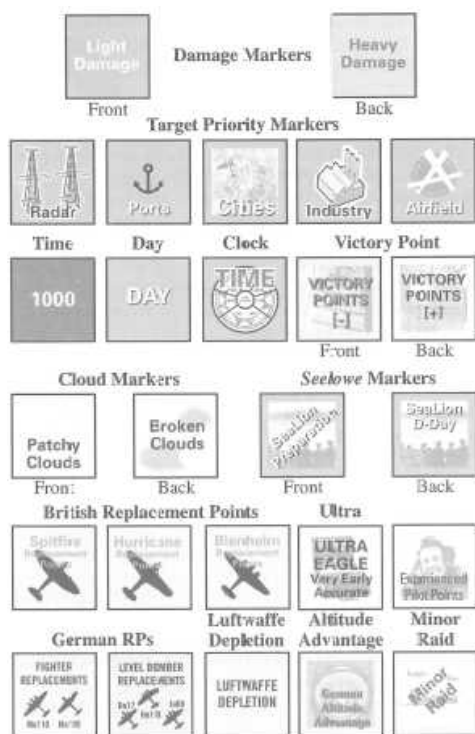
RAF:Eagleでは2個の"◆ACE"と印された英軍エース飛行隊は使用しません。

### 2.22 Markers

いくつかのマーカ類はさまざまなゲームの役割に使われます。

- **損害マーカ(Damage Marker)**は、マップ上のレーダー網、飛行場、司令部(10.2)への爆撃損害を表示するために置きます。
- **目標優先マーカ(Target Priority markers)**レーダー、港、都市、工場と飛行場)5個は、それら目標種類に空爆するドイツ軍最高司令部優先順位を表示するためにドイツ軍空爆優先トラックに置きます。

- ・ **その日マーカー(The Day marker)**は、現在の日を表示します。
- ・ **時計マーカー(The Clock marker)**は、その日の現在時間を表示します。



- ・ **勝利ポイントマーカー**は、現在の勝利ポイント合計を表示するために勝利ポイントトラックに置きます。マイナス記号面は勝利ポイントが零よりマイナス側得点を表示します(ドイツ軍優勢)もう一面はプラス記号で零よりプラス側得点を表示します(英軍優勢)。
- ・ **曇りマーカー(The Cloud Marker)**は、そのエリアが広域な状況でまばらな曇り(patchy cloud)または曇天(broken cloud)の時、第2と第3航空艦隊作戦地域用の天候ボックスに置きます。晴れの場合マーカーは置けません。
- ・ **あしか作戦マーカー(The Seelowe marker)**は、あしか作戦の準備または実行の日に表示するためにカレンダーにマーカーを置きます。
- ・ **補充ポイントマーカー類(Replacement Point Markers)**は、以下の航空機各種のための利用可能な補充ポイントの番号を表示するのに補充トラック上に置きます:スピットファイヤ、ハリケーン、ブレナム、ドイツ軍戦闘機(Me109とMe110共用)、と水平爆撃機(Ju 88、Do17とHe111共用)。さらにマーカーで英軍熟練パイロットポイントを表示します。
- ・ **空軍枯渇マーカー(The Luftwaffe Depletion marker)**は、ドイツ軍空軍全体で交代も無い、損失が増大し枯渇する表示をするために空軍枯渇トラック上にマーカーを置きます。
- ・ **高い位置の優勢(The Altitude Advantage)マーカー**をドイツ軍または英軍のどちらかの側がリマインダー

として戦闘中に高い位置の優位の場合、空爆ディスプレイに置かれます。

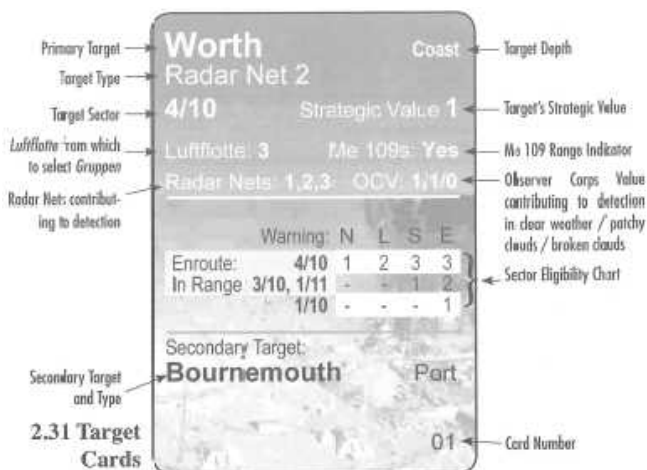
- ・ **小規模な空爆マーカー**は、その空爆が小規模な空爆に制限されているリマインダーとして目標カードに置かれます。
- ・ **7個の時間マーカー(0600,0800,1000,1200,1400,1600,1800)**は、その空爆計画タイミングを表示するために空爆計画トラックに置かれます。
- ・ **ウルトラマーカー(The ULTRA)**はイベントの英軍探知による優位の時、空爆計画トラックに置かれます。
- ・ **空爆編隊接近(The Raid Approach)と対応遅延(Delayed Response)マーカー**はRAF:Eagleでは使用しません。
- ・ **2個のヤーボマーカー(Jabo/Jagdbomber ヤークトボマー爆弾を搭載した戦闘機)**は、それらに爆弾を搭載しているのを表示するためにMe109ユニットに置かれます。
- ・ **沿岸部に近い飛行場マーカー(The Forward Airfield)**は、空爆を前衛飛行場に行う表示をするために目標カードに置かれます(小規模空爆マーカーに加うるに)。

## 2.3 Cards

RAF:Eagleでは4種類のカードを使用しますー目標、空爆イベント、その日のイベントとドイツ軍戦略カード。プレイ中、カードは分けて置いておき、プレイシーケンスによって要求されたら引きます;各カードデッキの上から引き、カードを捨てるのはそのカードデッキの傍らに置きます。カード切り直しはプレイシーケンスの要求に応じて各デッキ切り直しします。陣容カード(Force cards)とレーダーシステム不全カード(the Radar System Crippled cards)はRAF:Eagleでは使用しません。

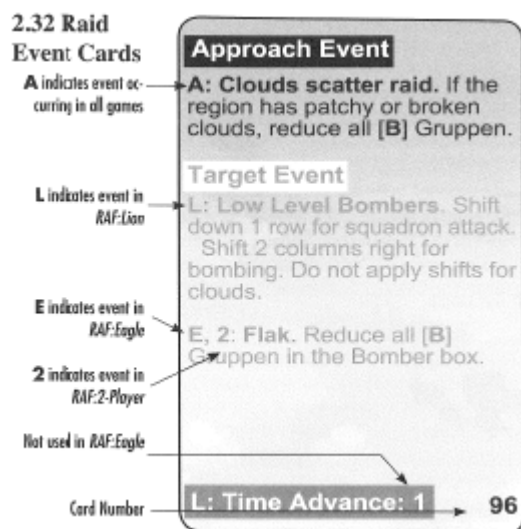
### 2.3.1 Target Cards

目標カードは1から60番、名前と種類によって各空爆の目標確認をします。各目標の位置は区域と深度(沿岸(coast)、内陸(inland)または奥地(deep))が与えられています。その空爆の英軍探知の精度と予定を決定するための情報があり、そして英軍ユニットが空爆編隊迎撃する試みと目標へ向かう空爆編隊のルート为目标カード上で見られます。



### 2.32 Raid Event Cards

空爆イベントカードは91から134番、それぞれに2種類のイベントを記載しています。一回引くと、どちらか一方のみイベントが起こります。空爆フェイズの空爆編隊接近イベントステップ中イベントカードを引いた時、接近イベント(Approach Event)を適用します;空爆フェイズの空爆目標ステップ中引いた時、目標イベント(Target Event)を適用します。いくつかのカードは各種別のイベントで2つ、または3つ記載されています。ゲームで適用はひとつだけ使います。各イベントの結果はカードではかいつまんで記載されておりルールブックの後ろ空爆イベント要約でちゃんと説明されています。



### 2.33 Day Event Cards

その日イベントカード(135から154番)は各空爆日の終わりに引きます。



### 2.34 German Strategy Cards

ドイツ軍戦略カード(155-164)はあなたによって割り当てられ、空爆で特典が受けられます(15.1)。

### 2.4 Charts and Tables

RAF: Eagleでは以下のチャートとテーブルが含まれる何枚かのプレイヤー補助カードを使用します。

- Sequence of Play outline
- Weather Table
- Raid Rendezvous Check Table (ランデブー確認)
- RAF Raid Response Priority and Tactics Table
- Combat Result Table
- Combat Damage Chart
- Night Raid Table(オプション)

### 2.5 Game Scale

英国南部のマップ上1インチ(2.54cm)はざっと15マイル(約24km)になります。英軍飛行隊は作戦機10から15機からなります。十分な戦力ドイツ軍飛行大隊は25から30機を所有しています。ドイツ軍枯渇レベルに及んだ時、飛行大隊は15から25機から少ない航空機を所有しています。

### 3.SETTING UP FOR PLAY

あなたが南側に座っているように地図をレイアウトします。シナリオを選びます。

- Prelude to Eagle Day は初めてのプレイヤーにおススメです。8月11日をプレイルールは1から12節のみ使い、75分程かかります。
- The Hardest Days はバトルオブブリテンの最初の1週間をカバーし、4時間程かかります。
- The Battle of Britain キャンペーンで、14時間程かかります。
- The Thin Blue Line は8月27日開始でドイツ軍の攻勢は絶好調でキャンペーンの最後まで続き、7時間程かかります。このシナリオをプレイする場合、17.2 を参照し以下のセットアップ説明を変更します。

**カードの準備。**目標デッキ、空爆イベントデッキ、その日イベントデッキとドイツ軍戦略カードデッキに分けます。目標カードは35-60、空爆イベントカードは132-134(合計29枚)、を取り除き脇に置いていきます。Prelude to Eagle Day プレイの場合、ドイツ軍戦略カードは使いません。シャッフルし見えない面にしてマップの隣に置き、捨てカードはそれぞれのデッキの横に置きます。

**ユニット配置。**27個のハリケーンとスピットファイヤ飛行隊は全戦力面でそれら割り当て区域に配置します。プレミアム飛行隊と増援飛行隊は置けません。増援マークは無い77個のドイツ飛行大隊を全戦力面で割り当て空軍基地に置きます。

参考:スピットファイヤ飛行隊(54/6/11)は第11戦闘機群の第6区域の枠内のどこかに置きます。Me109飛行大隊(I/JG51/2)は第2航空艦隊Me109飛行場に置きます。

**目標優先順位。**ドイツ軍空爆優先トラックに以下のとおりに5個の優先順位マークを置きます。

- 優先順位低:都市と工場
- 優先順位中:飛行場
- 優先順位高:港とレーダー



**他のマーカ配置。**

- ・ 時計マーカを0600にセット
- ・ 空爆計画トラック(The Raid Planning Track)上に7個の時間マーカを準備。
- ・ 空爆探知トラック(The Raid Detection Track)のどこかに探知マーカ(情報(Intelligence)と警報(Warning) レベル)を準備。
- ・ その日マーカ(The Day Marker)は8月11日にセット。
- ・ 勝利ポイントマーカは British(+) 面にして零ボックスにセット。
- ・ プレイ中使いやすいところに曇りマーカ、損害マーカ、高い位置の優位マーカをおいて置きます。

プレイの間、空爆反応プールの飛行隊を便利においとける様にコーヒーマグまたは口の開いた容器を用います。The Hardest Days または The Thin Blue Line シナリオをプレイする場合、カップまたはマグに15個の英軍増援飛行隊を置いておきプレイ中それらが無作為にあなたが引きますーこれは増援専用マグです。空軍枯渇トラックの零ボックスに空軍枯渇マーカを置き、補充トラックに以下の補充マーカ類を置きます：

ドイツ軍水平爆撃機:9、ドイツ軍戦闘機:11

ハリケーン:9、スピットファイヤ:7、熟練パイロット達:7

The Thin Blue Line または The Thin Blue Line をプレイする場合、増援としての各飛行大隊をユニットに記載されているカレンダーに置き、Sealion Preparation marker を9月11にセットします。

練達なプレイヤーは、お望みであれば夜間空爆(18)または拡張ルール(19)が導入可能です。セットアップするのに調整が必要でそれらの各ルール節に記載されています。

**4.SEQUENCE OF PLAY**

RAF:Eagleは、空爆日と呼ばれるゲームターンでプレイすることになります、バトルオブブリテン中重要なドイツ軍空爆の日をそれぞれ表現しています。各空爆日は4つのフェイズに分かれていてそれぞれにいくつかのステップがあります：

- ・ その日の計画フェイズは各空爆日に一度起こります、その日の始まりです。
- ・ 空爆フェイズは各空爆日に何回か起こります、あなたが計画する各空爆の1回です。
- ・ 飛行場運用フェイズは各空爆日に何回か繰り返されます、時計にそって毎回時計マーカを進めます。
- ・ カレンダー更新フェイズはその最終空爆後、各空爆日毎に一度起こります。今回の空爆日と次回空爆日の間の平和な空の日数は変わります。

次の通りに空爆の日々を実施します。

**I . DAILY PLANNING PHASE****1. Night Raid Planning(オプション)**

オプションの夜間空爆を使う場合、夜間空爆ボックスへ爆撃飛行大隊を割り当てます(18.1)。

**2.German Strategy Draw(8月12日から開始)**

現在の勝利ポイントを元にドイツ軍戦略カードを引きます。

**3.Raid Target Selection(部隊選択)**

目標カードを10枚引きます。あなたが空爆しなければならな

い目標を引かれたカードから有効なカードを選びます。空爆計画トラックに沿って、選んだ目標カードを置き、空爆の時を表示するのに時間マーカを使います。戦略カードを持っている場合、割り当てます(5.1)。

**例外:** 朝もやの影響の場合、目標カードは8枚だけ引き、0600と0800の時間マーカは使えません。

**4.Bomber Assignment(爆撃隊割り当て)**

空爆する爆撃飛行大隊割り当てはそれぞれを空軍基地からRaid Planning Track 上目標カードに移動します(5.2)。

**5.German Fighter Assignment(護衛機割り当て)**

割り当てた空爆で一番早い空爆実施時間から始め、戦闘飛行大隊を空軍基地から目標カードに移動させて**その日の最初から数えて時間マーカ3つ分**の空爆割り当てに戦闘飛行大隊を割り当てます(5.3)。

**6.Night patrol Assignment(オプション)**

夜間空爆ルールを使用の場合、the British Night Raid Patrol tableを参照し、その結果をthe Night Raid Patrol Boxes にブレンム飛行隊を置きます(18.2)。

**7.Repair(修理)**

マップから全ての軽損害マーカを除去します。マップ上の重損害マーカには修理チェックを実施します。

- ・ シナリオの最初に日はスキップします。

**8.Time of Day (何時から開始か?)and Weather Forecast(天気予報)**

時計マーカは空爆が割り当てられた1番早い時計のスペースに時計マーカを置きます。今日の第2、第3航空艦隊エリアの天気を決定するためにさいころをふって天候テーブルで結果を決定します。それに応じて曇りマーカを置きます。晴れなら曇りマーカはおきません。

**II . RAID PHASE**

空爆フェイズは各空爆日に数回、あなたが計画した各空爆につき1回発生します。

**1.Raid Force Deployment(空爆編隊戦闘配置)**

現在の時間から目標カードを選びますーこれはこの空爆フェイズで実行される空爆です。目標カードに割り当てされた全ての飛行大隊は空爆ディスプレイに置き、それらの任務を表示します(6.1)。

**2.British Detection(敵の探知行動)**

さいころを振り、英軍レーダー網と目標カード記載の防空監視隊の結果、飛行大隊の数のさいころ修正を加え the Detection Track の結果から空爆に対する警報、情報値を決定します(6.2)。

- ・ 情報値が poor の場合、英軍が空爆を大規模または小規模空爆とみなすかどうかを決定します。

**3.Raid Rendezvous Check(空爆部隊集合確認)**

さいころふってランデブーチェックをします(6.3)。

**4.British Raid Response(英軍の対応)**

空爆編隊への英軍反応を決定します：

- ・ a.その空爆に対応資格のある飛行隊が空爆対応プールから迎撃するための目標カード上の資格区域チャート(Eligible Sectors Chart)を参照します。
- ・ b.この空爆からその優先対応を決定するためにさいころを振って空爆対応チャート(Raid Response Chart)を参照

しますー最小(minimal)、低(low)、高(high)、全力を挙げて(all-out)。飛行隊が除去とそれらが区域に帰還することによりその優先対応要求時の空爆反応プールの規模が減少します(7.2)。

- ・ c. 英軍情報レベルと the Raid Tactics Charts に基づき、その空爆への実際の反応は空爆反応プールに残った飛行隊で決定します(7.3)。
- ・ d.空爆反応プールから反応する飛行隊を引き、空爆ディスプレイ の狩猟ボックス(Hunt Box)に配置します。帰還飛行隊は所属区域へ帰還し空爆には反応出来ません(7.4)。

## 5.Hunter Interception

英軍飛行隊は空爆ディスプレイの狩猟ボックス内ドイツ戦闘飛行大隊によって迎撃されるかどうかを確認します(8.1)。

## 6.Raid Approach Event

空爆イベントカードを引き、適用できるなら接近イベントを実施します。

## 7.Hunter Attack

狩猟ボックス(hunt Box)内全ての英軍に対して、狩猟ボックス内全てのドイツ軍飛行大隊が攻撃を実施します(9節)。攻撃側は戦闘後結果により帰還または近接護衛ボックス(the Close Escort Box)に移動します。英軍は帰還または爆撃ボックス(the Bomber Box)に移動します。

## 8.Raid Target Event

空爆イベントカードを引き、適用できるなら目標イベントを実施します。

## 9.Squadron Interception

爆撃ボックス内英軍によって爆撃ボックスと近接護衛ボックスのどのドイツ軍飛行大隊が迎撃されるか決定します(8.2)。

## 10.Squadron Attack

爆撃と近接護衛ボックス内ドイツ軍飛行大隊に対して爆撃ボックス内全英軍が攻撃を実施します(9節)。空戦後、全ての英軍と近接護衛戦闘機は帰還します。戦闘結果次第で爆撃機は帰還になるか、または残留します。

## 11.Bombardment

爆撃ボックス内に残留した全爆撃隊は空爆目標に爆撃を実施します(10節)。目標に損害がでた場合、影響を適用し勝利ポイントを引きます(10.2)。全爆撃隊は爆撃完了後、空爆ディスプレイから帰還飛行中ボックス(the In-flight Box)へ移動します。

## 12.German Recovery

全ドイツ軍飛行大隊は帰還飛行中ボックスから所属空軍基地へ移動または帰還飛行中ボックス内でそれぞれスケジュール回復をチェックします。

## 13.Clock Check

空爆完了を表示するのに空爆計画トラック(The Raid Planning Track)の完了した目標カードをひっくり返します。現在の時間にまだ残っている目標カードがあれば、空爆フェイズのステップ1に戻り空爆を継続します。

もし全部裏返っているなら、裏返しカードを捨てます。計画のある時計マーカまで進め、計画無し時間帯はスキップします。その日の空爆計画がもう無い場合、その日の終わり(the end of day space)に時計マーカを進め進めます。

- ・ 時計マーカを進めると、飛行場運用フェイズ(the Airfield Operations Phase)の手順にはいります。
- ・ 時計マーカがその日の終わりに進むと、カレンダー更新フェイズ(the Calendar Update Phase)に飛びます。

## III.AIRFIELD OPERATIONS

その日の終わりに時計マーカが進んだ時以外は時計マーカをそれぞれの時間に進めると飛行場運用フェイズが発生します。

### 1.Squadron Turnaround(着陸後の再装備)

時計マーカを進めた数を元に全英軍飛行隊の位置を調整します：

#### 1時計分ー以下の手順で飛行隊を移動：

- ・ a.再武装ボックス(re-arm Box)の各飛行隊をマップの区域に移動します。
- ・ b.地上運用ボード(Tote Board)上、着陸ボックス(Landing Box)の各飛行隊を再武装ボックスへ移動します。
- ・ c.帰還飛行中ボックス上、全戦力飛行隊は再武装ボックスへ移動します。
- ・ d.帰還飛行中ボックス上、減少戦力飛行隊は着陸ボックスへ移動し、全戦力面にします。

#### 2時計分ー以下の手順で飛行隊を移動：

- ・ a.再武装、着陸ボックスの各飛行隊をマップの区域に移動します。
- ・ b.帰還飛行中ボックス上、全戦力飛行隊はマップの区域に移動します。
- ・ c.帰還飛行中ボックス上、減少戦力飛行隊は再武装ボックスへ移動し、全戦力面にします。

#### 3時計以上分ー以下の手順で飛行隊を移動：

- ・ a.再武装、着陸ボックスの各飛行隊をマップの区域に移動します。
- ・ b.帰還飛行中ボックス上、飛行隊はマップの区域に移動し、減少戦力の場合全戦力面にします。

上記のシーケンスに他の記述が限り、動くまで各飛行隊の表裏(全か減)はそのままです。

### 2.German Fighter Turnaround

現在の時間とそれ以前の時計スペースの全戦闘飛行大隊は全戦力面で所属空軍基地へ帰投します。

### 3.German Fighter Assignment

戦闘飛行大隊を空軍基地から目標カードへ移動し現在の時間に空爆計画されたところと(それはステップ13のその時間で)、次の時間帯に(現在時間から1つ先)割り当てします。**ただし、すでに割り当てをした時間帯に戦闘飛行大隊を割り当てないでください。**

## 4. II. RAID PHASE へ戻り、他の空爆を実施します。

## IV. CALENDER UPDATE

時計マーカはその日の終わりスペースに入るとカレンダー更新フェイズは始まります。the Prelude to Eagle Day シナリオプレイなら、このフェイズは飛ばしゲーム終了になります。

### 1.Resolve Night Raid(optional)

18節参照してください。

## 2.Squadron and Gruppe Rest

- ・ 帰還飛行中ボックスの全英軍飛行隊は所属区域に全戦力面で移動します。
- ・ 地上運用表示トラックの着陸、再武装ボックスの全英軍飛行隊は所属区域に面を維持して移動します。
- ・ 帰還飛行中、夜間空爆ボックスと時計スペースの全ドイツ軍飛行大隊を所属空軍基地へ全戦力面にして移動します。
- ・ 空軍基地の減少面飛行大隊を全戦力面にします。

## 3.Day Advance

その日イベントカード(the Day Event Card)を引き進める日数を決定しカレンダー上のその日マーカをそこまで進めます。

- ・ 引いたカードが1日すすめで前回も1日すすめの場合、そのカードを捨てて引き直します。
- ・ 引いたカードが5または6日すすめで前回も5日または6日すすめの場合、そのカードを捨てて引き直します。

その日イベントカードの日数分すすめ、経過したそれぞれの日毎に1勝利ポイントを足します。あしか作戦準備が開始になるとそれぞれの日毎の代わりに3勝利ポイントを加算します。その日マーカは9月8日に進むか過ぎると安定化計画が実施されます(14.6 搭乗員安定化計画)。9月10日以降、あしか作戦準備チェックします(16.1)。

## 4.Day Event

引いたその日イベントカードの記載イベントを実施する。

## 5.Update Replacement

引いたその日イベントカードの補充計画に従って英軍ドイツ軍航空機タイプと熟練パイロット予備(14.1)用補充トラック(Replacement Track)の補充マーカを調整します。

## 6.Light Loss Replacement

軽損害ボックスの英軍ドイツ軍は該当する1航空機補充ポイントを消費して、所属場所へ移動します(14.2)。英軍は1熟練パイロットポイントも消費します。

## 7.Heavy Loss Replacement

重損害ボックスの英軍ドイツ軍は該当する1航空機補充ポイントを消費して、軽損害ボックスへ移動します(14.2)。

## 8.Reinforcement Entry

その日マーカがドイツ軍増援を含むスペースへ進むまたは通過するとそれら飛行大隊は割り当て先空軍基地に配置します。その日のイベントに英軍増援登場がある場合、増援プール(3節)から英軍飛行隊2個を引き、そのうち1個を所属区域に全戦力面で配置しもう1個はプールに戻します。

## 9.Card Shuffle Check

全ドイツ軍戦略カードを戦略カードデッキに戻しシャッフルします。目標と空爆イベントデッキをチェックします。各デッキで捨てデッキより明らかに少ない場合は捨てカードをシャッフルしデッキに戻します、初期のデッキにします。

- ・ その日のイベントデッキは完全に無くなるまでシャッフルして戻せません。
- ・ the Battle of Britain シナリオプレイで4回空爆日を完了すると目標カード35-44を目標デッキに追加しデッキをシャッフルします。

*the Daily Planning Phase* に戻り次の空爆日を始めます。

## 5.GERMAN RAID PLANNING

各空爆日は各空爆用目標カードを選び英国の目標に対して計画し、各カードに飛行大隊を割り当てます。Daily Planning Phase と Airfield Operations Phases 中この手順を踏みます。Daily Planning Phase 中に、目標カードを選びだす事によりその日全ての空爆目標を選びますー各目標カードは1回の空爆を表します。空爆目標トラック上に目標カードと時間マーカを置く事で当日の空爆時間割をします。目標カードに爆撃飛行大隊を配置する事でその日全体の時間割した空爆に割り当てをします。爆撃飛行大隊は1日に1度以上の割り当ては出来ません、全ての爆撃隊割り当てはこのフェイズ中にしなくてはなりません。

戦闘飛行大隊は1日に1度以上の割り当てが可能です;その日のこれまでの空爆の護衛完遂した戦闘飛行大隊はその日後半の空爆に利用できるようになります。これをわかりやすくするのに、Daily Planning Phase 中、目標カードに戦闘飛行大隊を配置して割り当てます、しかしその日の最初から3回分の空爆への割り当てのみです。その日、そのあとに続く Airfield operation phase で、その日後半の空爆計画(4回目から)に戦闘飛行大隊を割り当て可能になります。

### 5.1 Target Selection

Daily Planning Phase のステップ3中に具体的な時間で明確な目標を選びます。現在のドイツ軍目標優先順位によってあなたの選択は制限されるかもしれません。

順序:

- ・ a. 目標デッキから10枚引きます。朝もやの影響の場合、カードは8枚だけです。
- ・ b. マップの Raid Priority Table を参照する、"No Raid" 目標に関するカードは捨てますーそれら目標カードは使えません。
- ・ c. 空爆目標として残ったいずれかまたは全てを選びます。
- ・ d. Raid Planning Track に目標カード配置して目標カードの隣に時間マーカを配置することによってあなたが選択した空爆の時間を明確にします。各時間セグメントに3回の空爆を割り当てることができます。

The German Raid Priority Table にあるように戦略値と目標の優先順位に応じて各目標カードは小規模空爆(1~3大隊)または大規模空爆(1~16大隊)、または空爆無し(そのカードは捨てます)の資格を得ます。例えば、飛行場が優先順位中の場合、戦略値1の飛行場目標カードは捨てます、戦略値2は小規模空爆、戦略値3は大規模空爆。

5.11 稀な状況で少なくとも3カ所の大規模空爆になる目標カードを引いてないなら、3カ所の大規模空爆目標カードが揃うまで、一度に一枚ずつデッキから追加で目標カードを引きます。大規模空爆の資格ではない追加で引いたカードは捨てます。

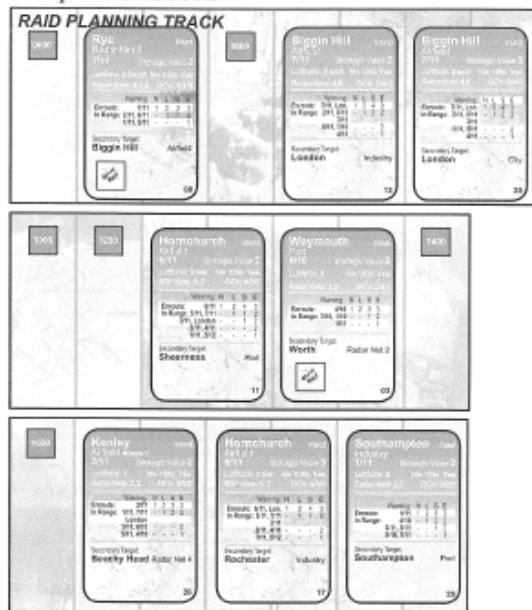
### 5.12 The Raid Planning Track and Time Marker

Raid Planning Track を使いあなたの空爆計画とタイミング表示を左から右へレイアウトします。トラックの左端での空爆計画はもっとも早い時間マーカを置きます。時間マーカの横のト

トラックにその時間で実施したい空爆の目標カードを置き、同じ時間に他の空爆を計画したらトラックに沿ってその直後にカードを置きます。それから時計トラック上の次の空き時間帯で次の時間マーカーを置きます。特定の時間空爆無しであればその時間は飛ばして、飛ばした先の時間マーカーを置きます。全ての時計マーカーと目標カードが置かれるまでトラックにそって置き続けます。

Raid Planning Track 上で目標カードはスタック不可です; 各カードは全部見える置き方をします。それぞれの時間の範囲で複数の目標カードの手順を踏むのは全然OKです。それぞれの時間の空爆(ひとつの時間に空爆複数の場合)は任意の順序で実行してください。

Example Illustration 5.1



この参考では、下記の空爆を表現するのに計画トラック上に各時間マーカー、複数の目標カードと小規模空爆マーカーが置かれています:

0600:小規模空爆 Rye reader

0800:同一二回空爆 Biggin Hill airfield

1000:空爆無し

1200:Hornchurch airfield と 小規模空爆 Weymouth port

1400:空爆無し

1600:Kenley と Hornchurch airfield と Southampton industry

1800:空爆無し

**5.13 朝もや(morning haze)の場合、0600 と 0800 の空爆割り当ては無理です—これらマーカーを脇によけておきます。**

**5.14 Target/Time Limit、1つの時間マーカーには空爆割り当ては3箇所までです。**

## 5.2 Bomber Raid Assignment

Daily Planning Phase のステップ4中、特定の目標カードに空爆に参加したい全爆撃隊を割り当てます。空爆に爆撃飛行大隊を割り当てするのは、空爆計画トラック上の目標カードに空軍基地から移動します。

## 5.3 Fighter Raid Assignment

戦闘飛行大隊はブレイクシーケンス中何回か空爆に割り当てられます。空爆に参加する戦闘飛行大隊割り当ては空爆計画トラック上の目標カードに空軍基地から移動します。全戦力の戦闘飛行大隊のみ空爆に割り当てられます。

- Daily Planning Phase のステップ5中、その日1番最初の時間マーカーに計画した空爆から、その次の計画がある時間とさらにその次の計画がある合計3回に戦闘飛行大隊を割り当てします。

参考、その日の最初の空爆が0600なら、0600、0800、1000の時間マーカーの空爆に戦闘飛行大隊を割り当てます。その日の最初の空爆が1000なら、1000、1200、1400の時間マーカーの空爆に戦闘飛行大隊を割り当てます。

- Airfield Operations Phase のステップ3中、今の時間とその次の計画のある時間マーカーの空爆に戦闘飛行大隊を割り当てます。

その後、空爆日に何回か Airfield Operations Phase が発生します。それらは空爆に護衛戦闘飛行大隊割り当てする機会があります。ただし機会が最初に発生したときのみ、指定された時間帯に護衛戦闘飛行大隊を割り当てることができ、1度割り当てたら、その日の後になって変更や追加はできません。

**5.31 Me109 Range Limit.** Me109 行動限界線を越える目標への空爆に割り当ては可能です(カードに記載されています)、しかし the Raid Display →飛行大隊展開時(6.1)、Channel Patrol box(海峡哨戒ボックス)に置かれます。

**5.32 空軍基地で減少面の戦闘飛行大隊、または時計に置かれている飛行大隊は時計マーカーが大隊の有る時間帯でないと空爆に割り当てできません。**

## 5.4 Raid Assignment Restrictions

**Minimum Raid Size.** 計画トラック上のどの目標カードに少なくとも1個飛行大隊を割り当てなければなりません—戦闘または爆撃飛行大隊どちらも。爆撃隊割り当て中、爆撃飛行大隊の無い目標カードはそのままにするのは可能です、しかしそれからのそのカードに戦闘飛行大隊を割り当てする時、目標カードに少なくとも1個戦闘飛行大隊を割り当てしなくてはなりません。

- 例外: 囹空爆(ドイツ軍戦略カード162)を目標カードに割り当てた場合、その空爆に飛行大隊を割り当てしません。

**Minor Raid Limit.** 目標へ小規模空爆かどうかはドイツ軍空爆優先テーブル(トラック)に表示されており、3個飛行大隊まで割り当てします。記録として目標カードに Minor Raid markers を置きます。小規模空爆マーカーは4個ですが他のマーカーと混せて使ってよく、限りはありません; 引いた目標カードから4箇所以上の小規模空爆を選んだら他の種類のマーカーを使用可能です。

- ドイツ戦略カード Major Raid は小規模空爆の制限を超えられます。

**Major Raid Limit.** その日の計画された空爆(大規模と小規模)の合計に基づいて大規模空爆に割り当てできる飛行大隊の最大数です。



Number of Raids	Maximum Raid Size
4 or less	16
5	14
6	12
7	11
8 or more	10

参考、計画トラックに6枚の目標カードを置いた場合、その日の大規模空爆最大数は12個飛行大隊です。小規模は3個です。

空爆規模が16個に増加する以下の例では、計画された空爆数は無視します。

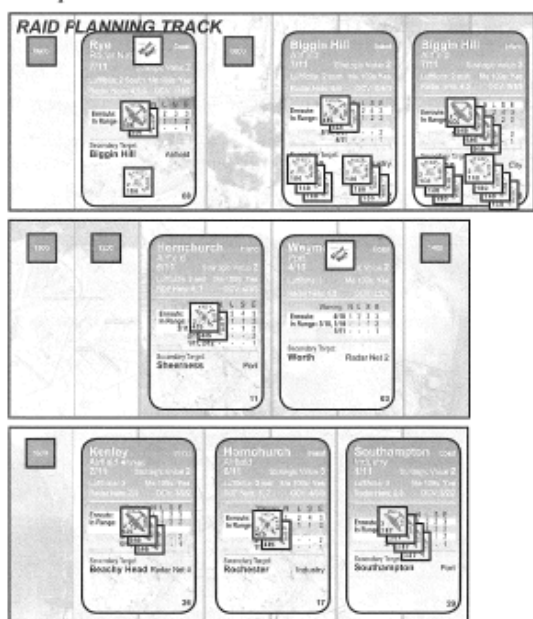
- その空爆が戦略カードで調整する大規模空爆割り当て;または
- ドイツ空軍枯渇レベル1または2。

**Luftflotte Assignment.**爆撃隊は爆撃隊所属航空艦隊作戦エリア内目標カードにだけ割り当てが可能です(LF2かLF3はカードに記載)。

- 例外:LF3 to LF2 イベントの場合、第3航空艦隊所属飛行大隊は第2航空艦隊作戦エリア内目標カードに置くことが可能ですー第2航空艦隊所属飛行大隊は第3航空艦隊作戦エリアには置けません。

計画された空爆に飛行大隊を選ぶ時、他の選択要件と自分の戦略を満たした後、可能な限り目標選択文字を平均化して下さい。参考、飛行大隊3個を選ぶ場合、同じ文字3個大隊選ぶ代わりに各文字(A、BとC)から1個ずつ選ぶのが好ましいです。このガイドラインは爆撃隊または護衛隊を選ぶ際に適用です。

Example Illustration 5.4



5.1 参考の続きです、このイラストはその日の計画フェイズ完了した内容です。目標カードには爆撃隊がどこに参加するか計画されており、護衛隊も最初から 3 時間セグメント分(0600、

0800 と 1000)割り当てられた状態です。1200 の Weymouth 目標カードには爆撃隊が割り当てられていない事を留意してください。その日の後半に最低限の空爆に必要な大隊数を満たすのに Weymouth 目標カードに戦闘飛行大隊を割り当てなければなりません。

## 6.RAID DEPLOYMENT

空爆フェイズを開始するには空爆先を選んで空爆ディスプレイに空爆隊を展開配置し、次に空爆の英軍探知内容を設定し、あなたの空爆隊のランデブーチェックを実施します。

### 6.1 Raid Deployment Procedure

空爆計画トラック上の現在時間にあなたが選んで割り当てした目標カードを選択するーこれで空爆を実行します。空爆ディスプレイに目標カードに割り当てた飛行大隊を置き、全ユニットが見えるように広げます。

全爆撃飛行大隊は爆撃ボックスに置きます。

全Me110(駆逐戦闘機)戦闘飛行大隊は適切と思う近接護衛ボックス、または爆撃ボックスに置きます。

- 近接護衛ボックスに Me110 戦闘飛行大隊を置くためには、少なくとも1個飛行大隊(いずれかの種類)が爆撃ボックスに置かれていなければならない。

爆撃ボックスに2個またはそれ以上の爆撃飛行大隊がいる場合、Channel Patrol Chart から要求に応じて Me109 飛行大隊を Channel Patrol box に Me109 飛行大隊を置きます。この要求はMe109 飛行大隊を他のボックスに割り当てする前に満たさなくてはなりません。参考、爆撃飛行大隊4個が空爆する場合、他の任務に割り当てる前に Me109 戦闘飛行大隊2個を海峡哨戒ボックスに空爆編隊から置きます。

- 空爆目標が Me109 航続範囲を超えた場合、全 Me109 飛行大隊は海峡哨戒ボックスに置かなくてはなりません。
- 爆撃ボックス内戦闘飛行大隊は海峡哨戒の必要はありません。
- 空爆編隊から海峡哨戒に充てる Me109 が充分でない場合へのペナルティはありません。もちろん、この意味は狩猟ボックス、または近接護衛ボックスに移動している、どちらにも Me109 が空爆編隊にいないと言うことですーRAF には楽な対応です。
- ヒストリカルノート:ドイツ空軍は英国から帰還する爆撃隊に英国海峡哨戒する戦闘機を伴い日常的に防護しました。

狩猟ボックスに残っている全ての Me109 戦闘飛行大隊を適切と思う近接護衛、または爆撃ボックスへ置きます。

- 近接護衛ボックスに Me109 戦闘飛行大隊を置くためには、少なくとも1個飛行大隊(いずれかの種類)が爆撃ボックスに置かれていなければならない。

**Summary of German Raid Missions.**空爆ディスプレイのボックスにある飛行大隊の任務を示します。

- 爆撃飛行大隊は常に爆撃任務であり Bomber Box 内に置かれます。
- 戦闘飛行大隊は配置によって4つの任務のうち1つを決めますー狩猟、近接護衛、機銃掃射、または海峡哨戒です。
  - Hunt Box の戦闘機隊は迎撃で英国飛行隊を攻撃します。Me109 のみ狩りが出来ます。

- Close Escort Box の戦闘機隊は英国飛行隊によって攻撃される Bomber Box 内の飛行大隊を護衛します。Me110 と Me109 が近接護衛可能です。
- Bomber Box の戦闘機隊は目標に機銃掃射をします(爆撃隊護衛の代わりに)。Me110 と Me109 が機銃掃射可能です。
- Channel Patrol Box から Close Escort Box に移動する状況になる英軍探知結果[No Warning]またはイベントの指示でない限り海峡哨戒ボックスの戦闘機隊は空爆に関与しません。

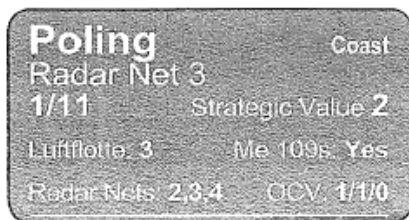
## 6.2 British Raid Detection

空爆フェイズのステップ2中、その空爆の警報と情報値を決定するのに探知トラックを使います。全探知修正をその空爆に適用し、それからサイコロ振り、サイコロ結果に探知修正を加算します。結果表示を探知トラック上に探知マークを置きます。

探知修正に盛り込みます:

- 目標カード記載のレーダー網が稼働している箇所毎に +2;
- 現在の天候に応じた防空監視隊結果値;
- トラックに記載の空爆編隊のユニット数用修正;
- Me109 戦闘飛行大隊だけの空爆は -2。しかしながら修正が負になっても0で処理します。

参考:あなたは Poling reader net に対して空爆編隊8個でもって実施します(目標カード5)。天候は patchy cloud で全レーダー稼働中です。目標カードと探知トラックを参照し、探知修正を拾い出します:目標カードレーダー網は3箇所で+6、防空監視隊値はまばらな曇りで+1。空爆編隊規模8個大隊は表から+3、探知修正結果は+10です。サイコロ結果は3で修正を加えて13。探知トラック13位置に探知マークを置きますー警報値は early、情報値は poor です。



If the intelligence rating is poor、英軍は大規模または小規模による飛来か確認します、Target Priority Chart 上の規模は関わりありません。その空爆編隊の大隊数を合計します:

- 飛行大隊1~3個は小規模空爆
- 飛行大隊6個以上は大規模空爆
- 飛行大隊4または5個はあなたの選択で大規模か小規模か宣言可能です。

情報が Limited (限定)または Accurate (正確)の時、小規模と大規模の分別は使いませんー英軍はその空爆編隊の現数を把握しています。

6.21 探知結果”No Warning”は、たとえ Me109 航続範囲を超えたとしても海峡哨戒の Me109 を近接護衛に移動します(その Me109 らは沿岸付近の英軍対応飛行隊を引きつけると考

えます)。

## 6.3 Raid Rendezvous Check

あなたの空爆の英軍探知決定後、ランデブー確認実施します。さいころ振り、Raid Rendezvous Check Table を参照します。空爆編隊へ結果が記載されている状況適用する場合、あなたの空爆編隊はランデブー失敗を被ります。

失敗した場合、さいころをもう一度振り Rendezvous Failure Table を参照します。特定の選択文字全ての飛行大隊に結果適用です。。。

- 減少になるー空爆ディスプレイのボックスに割り当てられていた該当選択文字全ての飛行大隊が裏返し居残ります;または
- 空爆から離脱ー該当選択文字の飛行大隊は Inflight Box (帰還飛行中ボックス)へ移動します。

6.31 ランデブーチェック後に空爆ディスプレイに残った飛行大隊の配置変更は不可です(チェックにより要求された飛行大隊が減少面または取り去る以外は)。

6.32 ドイツ軍戦略カード Decoy Raid(162番) は同じ時間帯の他の空爆のランデブーチェックを行う際に空爆されたと考えます。

## 7. BRITISH RAID RESPONSE

英軍対応手順を用いてあなたの空爆編隊に英軍が挑んできます。処理の始めとして対応資格のある飛行隊を空爆対応プールに置きハリケーンとスピットファイヤどちらかを決定します。それから British response priorities (英軍対応優先順位)に基づいてプール内飛行隊数を調整します。最後は British response tactics (英軍対応戦術)に基づいて空爆編隊に対応する実質的な飛行隊数を決定し、空爆ディスプレイへ展開します。処理の過程で飛行隊を空爆対応プールに置き、プールからランダムに引きます。このプールはコーヒーマグなどに飛行隊を保持する形です。

### 7.1 The Raid Response Pool

今の空爆用に目標カード上の Eligible Sectors Chart (資格区域チャート)を参照し空爆対応プールをこしらえます。チャートは空爆に対応可能な全区域が記載されています。今回の空爆警報値に合う列を探しますーNone、Late、Sufficient と Early。警報値 Very Early は Early 列を使います。列を読み下ろし空爆対応プールへ移動する資格区域と飛行隊数を見出

Dover		Coast			
Port					
6/11		Strategic Value 3			
Luftflotte: 2 south		Me 109s: Yes			
Radar Nets: 5, 6		OCV: 1/1/0			
		Warning: N L S E			
Enroute: 6/11		1	2	3	3
In Range: 5/11, 7/11		-	1	2	2
2/11, 3/11		-	-	-	2
4/11		-	-	-	1

します。

参考: 空爆先は目標カード34 Port of Dover で警戒値 Sufficient。以下の区域の飛行隊が空爆対応プールへ移動します、6/11は飛行隊3個、7/11と5/11は2個です。警戒値が Early 以上なら2/11と3/11から2個、4/11から1個も移動可能です。

記載されている各飛行隊数が利用可能な場合、空爆対応プールへ移動します。カード記載数より少ない飛行隊の区域はできる限り多く取ってきます。多くの飛行隊を持つ区域の場合、記載された数だけを次の優先順位で一度に1つずつ取ります。

- ・ a.その区域に十二分にある飛行隊の種類(ハリケーンまたはスピットファイヤ)から取ります。
- ・ b.ハリケーンとスピットファイヤが同数ならスピットファイヤを取ります。

先程の続き、区域7/11は飛行隊3個があります(ハリケーン1個、スピットファイヤ2個)、カードでは7/11はちょうど2個をプールに取れます。スピットファイヤ2個を取ることになります。警戒値 Sufficient では6/11と5/11も資格有りなので少なくともカード記載数は取れます、空爆対応プールには合計で飛行隊7個まで取れます。そのまた一方で、区域6/11が2個飛行隊だけ持っている場合の空爆対応プール合計は6個飛行隊です。

**7.11 Eligible Sectors Chart** に記載されている全区域は空爆対応可能な区域ですー黄色い塗りの中と外。黄色い塗りと Enroute and In Range の表記はRAF:Eagleでは適用しません。

**7.12** 空爆対応プールにはハリケーンとスピットファイヤだけ入ります。プレニムは入れません。14.3 も見てください。

**7.13** 空爆対応プールに取れる飛行隊がない場合、あなたの空爆編隊は英軍対応をうけません。II 空爆フェイズのステップ5へスキップしますーHunter Interception。

## 7.2 British Response Priority

空爆対応プールが出来たら、British Response chart を使いあなたの空爆に対するRAFの優先順位を決定します。さいころを振りチャート記載の修正を適用します。対応優先順位はしたから-Minimal(最低)、Low(低い)、High(高い)、All-Out(全力)です。

参考: 空爆実行日は9月1日(+2)、Biggin Hill airfield(+2)、第11戦闘機群地域(+1)。あなたの空爆に対して英軍探知情報値 accurate(正確)は(+2)、空爆編隊のユニット数7で(+1)。その時間帯でまだ解決されていない目標カード2枚持っています(-2)。合計は(+6)です。さいころは2、修正して8になります。結果、対応優先順位は High になります。

空爆対応チャート横列で英軍対応優先順位を決定し、空爆対応プール内の飛行隊合計を縦でとり交差ポイントの数値を参照します。その結果値は空爆へ対応しない空爆対応プー

ル内飛行隊数です。ランダムに引いて完全戦力面で所属区域へ戻します。

先程の続き: 空爆対応プールに9個あります。空爆対応優先順位 高い で飛行隊9個をクロスリファレンスすると空爆に3個飛行隊が対応しません。ランダムにプールから3個引き、完全戦力面で区域に戻します。

**7.21** トラックに記載されているように、現時間帯解決待ちで残っている目標カードの枚数は空爆対応優先順位修正値から引く形になります。しかしながら、引いて修正0以下の場合さいころ修正は0になります。

**7.22** 空爆対応プール用で調整されプールが空になった場合、あなたの空爆には英軍は対応しません。II 空爆フェイズのステップ5へスキップしますーHunter Interception。

## 7.3 Raid Response Tactics

英軍空爆対応優先順位に基づいて空爆対応プールを調整した後、Raid Response Tactics Charts(空爆対応戦術チャート)に従ってプール内に残っている飛行隊が対応します。

4つの違う状況用チャートがあります:

- ・ 情報値 accurate で少なくとも爆撃ボックスに爆撃飛行大隊1個がある場合、チャート1(AとB)を使います。
- ・ 情報値 accurate で少なくとも爆撃ボックスに爆撃飛行大隊が無い場合、チャート2を使います。
- ・ 情報値 limited の場合、チャート3を使います。
- ・ 情報値 poor の場合、チャート4を使います。

空爆に対応されるプール内飛行隊の数をチャートの充て方説明に従って決定します。

参考:

**状況:** 情報値 accurate で爆撃ボックスに爆撃機がいます。チャート1(AとB)上、プール内飛行隊数と狩猟ボックス内飛行大隊数を比較します。狩猟ボックス内飛行大隊3個とプール内飛行隊4個の場合、チャートAでは飛行隊4個全てが対応します。別の状況でプールに飛行隊2個しかない場合、チャートAの結果によりチャートBを確認することになり、プール内飛行隊と狩猟+近接護衛ボックス内飛行大隊と比較します。狩猟ボックスに3個、近接護衛ボックスに1個(合計4個)の場合、チャートBの結果は飛行隊2個とも対応します。近接護衛ボックスに2個(合計5個)の場合、チャートBの結果では対応しません。

**状況:** 情報値 accurate で爆撃ボックス内は爆撃飛行大隊無し。狩猟ボックスに戦闘飛行大隊3個とプールに飛行隊6個の場合、チャート2の結果全飛行隊6個が対応します。

**状況:** 情報値 limited。プールに飛行隊2個と9個からなる空爆編隊(海峡哨戒隊は数えない)、チャート3の結果は対応しません。プール内英軍飛行隊3個以上なら全部対応します。

**7.31 情報値 Accurate 対応制限。** 情報値 accurate の時、英軍飛行隊対応制限は空爆編隊の現数の2倍までです。参考、対応プールに英軍飛行隊7個でドイツ軍編隊が3個の場合、英軍飛行隊対応は6個までです。

#### 7.4 Deploying Squadrons

英軍空爆対応戦術決定後、対応するのにブールから空爆ディスプレイの狩猟ボックスに完全戦力面で置きます。(例外、14.32 参照)。

- ・ ブール内全飛行隊対応の場合、それら全てを空爆ディスプレイに置きます。
- ・ ブール内いくつかの飛行隊対応の場合、ランダムに引いてそれらを空爆ディスプレイに置き、次に残った飛行隊を所属区域に完全空戦値面で戻します。
- ・ ブール内全飛行隊未対応の場合、ブール内飛行隊を所属区域に完全空戦値面で戻します。

一度空爆対応ブールから展開しおえたら、ブールが空である事を確かめてください。

#### 8.INTERCEPTION

迎撃は空爆解決で2回発生します:ステップ5の時、狩猟ボックスのドイツ軍飛行大隊が英軍飛行隊を迎撃、ステップ9の時、英軍飛行隊が爆撃ボックス内ドイツ軍飛行大隊を迎撃。

##### 8.1 Hunters Intercept Squadrons

II 空爆フェイズのステップ5中、空爆ディスプレイの狩猟ボックス内英軍飛行隊をドイツ戦闘飛行大隊が迎撃します。ドイツ軍戦闘飛行大隊の戦果は狩猟ボックス内ユニットの相対的な量によって決まります。

**狩猟ボックスにドイツ軍飛行大隊がない:**迎撃は無く英軍飛行隊は爆撃ボックスに移動します。

**狩猟ボックス内英軍よりドイツ軍が少ない:**さいころを振ります。超過した英軍飛行隊数と同じか少ない場合、全飛行隊は狩猟ボックスに留まります。超過した英軍飛行隊より大きい時、超過分飛行隊は爆撃ボックスへ移動します。スピットファイヤの前にハリケーンを移動します。飛行隊を減らして移動は不可です。移動した後、英軍飛行隊は迎撃されます。

参考:狩猟ボックスに英軍6個飛行隊とドイツ軍3個飛行大隊がありますー飛行隊は3個超過です。さいころが1、2、3なら飛行隊6個全てが狩猟ボックスに居残ります。4以上なら3個飛行隊が爆撃ボックスへ移動します。

- ・ 爆撃ボックスにドイツ軍飛行大隊がない場合、全飛行隊が狩猟ボックスに居残りますーさいころは振らなくても良いです。

**狩猟ボックスに英軍よりドイツ軍が同じかそれ以上:**全英軍飛行隊は迎撃されます;狩猟ボックスに英軍ドイツ軍も残ります。

**狩猟ボックスに英軍飛行隊がない:**全ドイツ軍飛行大隊は帰還飛行中ボックスへ移動します(出番のないまま、帰還)、近接護衛ボックスの全飛行大隊は爆撃ボックスへ移動します(機銃掃射をします)。空爆フェイズのステップ7、9、10はスキップします。ステップ6と8(空爆イベント)とステップ11の続く爆撃への修正適用を実施します。

##### 8.2 Squadrons Intercept Bombers

空爆フェイズのステップ9ステップの間、英軍飛行隊により迎撃される爆撃ボックス内ドイツ軍飛行大隊のどれかを決定し、爆撃ボックス内迎撃されるドイツ軍飛行大隊を援護する近接

護衛ボックス内飛行大隊を決めます。英軍飛行隊の戦果は爆撃ボックスと近接護衛ボックス内ユニットの相対的な量によって決まります。

**爆撃ボックス内のドイツ軍飛行大隊より英軍飛行隊が同じか多い:**爆撃ボックス内全ドイツ軍飛行大隊(爆撃隊と機銃掃射隊)は迎撃されます。

**爆撃ボックス内ドイツ軍飛行大隊より英軍飛行隊が少ない:**英軍によって攻撃され、迎撃されるドイツ軍飛行大隊を決定します。爆撃ボックスの英軍飛行隊の数と同じ爆撃、機銃掃射飛行大隊を選びます。完全戦力面を先に選びます。次の機種のいずれかを以下の順序で選択する前に特定機種の全てを選びます。

a: He111

b: Ju88

c: Do17

d: Ju87

e: Me110

f: エリート Me110

g: Me109

**特定機種の範囲内で選り出さなくてはならない場合、可能な限り、攻撃されるドイツ飛行大隊は選択文字 A,B,C をまんべんなく選びます(5.4)。**

参考:爆撃ボックスに He111 2個、Do172個、Me1101個と英軍飛行隊 3個。He111 2個、Do171個が迎撃されます。残り2個は爆撃ボックス内の傍に避けておきます。

**爆撃ボックス内英軍飛行隊無し:**近接護衛ボックス全飛行大隊は爆撃ボックスへ移動します(それらは機銃掃射隊になります)、この後のステップ11で爆撃するのに修正を適用します。

##### 8.21 Close Escort Support

爆撃ボックス内全ての飛行大隊が迎撃される場合、近接護衛ボックス内全ドイツ軍飛行大隊もまた迎撃されると考えます;次の英軍飛行隊攻撃の中、爆撃と近接護衛ボックス内全飛行大隊で防御します。

爆撃ボックス内(爆撃または機銃掃射)いずれかの飛行大隊が迎撃されない場合、近接護衛ボックス内の爆撃ボックスで迎撃されない飛行大隊の数と一致する飛行大隊もまた迎撃されません、次の英軍飛行隊攻撃では含まれません。爆撃ボックス内迎撃されないそれぞれのドイツ軍飛行大隊のために、近接護衛ボックス内飛行大隊1個を選ばなくてはなりません、そして近接護衛ボックスの傍によけておきます。**迎撃される近接護衛ボックス内にドイツ軍飛行大隊が無いという結果もあり得ます。**

サンプル1:爆撃ボックスに英軍飛行隊2個と爆撃飛行大隊4個と近接護衛ボックスに戦闘飛行大隊3個があります。英軍はドイツ飛行大隊2個を迎撃できます。爆撃飛行大隊2個は迎撃されず脇に移動します:そして爆撃飛行大隊2個に相当する近接護衛ボックス内戦闘飛行大隊2個を近接護衛ボックスの脇に移動します。英軍飛行隊迎撃は爆撃飛行大隊2個と近接護衛戦闘飛行大隊1個を攻撃します。

サンプル2: 爆撃ボックスに英軍飛行隊1個とドイツ軍飛行大隊3個と近接護衛ボックスにドイツ軍戦闘飛行大隊2個。英軍はドイツ軍爆撃飛行大隊1個を迎撃します。ドイツ軍爆撃飛行大隊2個は迎撃されずボックスの傍に移動します; 近接護衛ボックスの戦闘飛行大隊2個を近接護衛ボックスの傍に移動しなくてはなりません。英軍飛行隊迎撃は爆撃飛行大隊1個(近接護衛隊は無し)を攻撃します。

サンプル3: 爆撃ボックスに英軍飛行隊1個とドイツ軍飛行大隊3個と近接護衛ボックスにドイツ軍戦闘飛行大隊4個。英軍はドイツ軍爆撃飛行大隊1個を迎撃します。ドイツ軍爆撃飛行大隊2個は迎撃されずボックスの傍に移動します; 近接護衛ボックスの戦闘飛行大隊2個を近接護衛ボックスの傍に移動しなくてはなりません。英軍飛行隊迎撃は爆撃飛行大隊1個と近接護衛隊2個を攻撃します。

## 9. AIR COMBAT

空爆解決で戦闘は2回あります:

- Hunter Attack ステップ中、狩猟ボックス内英軍飛行隊を狩猟ボックスのドイツ軍戦闘飛行大隊が攻撃します、爆撃、近接護衛、海峡哨戒ボックス内ユニットは参加しません。
- Squadron Attack ステップ中、爆撃隊、機銃掃射隊、近接護衛隊を爆撃ボックス内英軍飛行隊が攻撃します。海峡哨戒ボックス内ドイツ軍飛行大隊は参加しません。

### 9.1 Resolving an attack

以下の手順で、Combat Result Table (CRT)を参照して戦闘を解決します:

1. 全ての攻撃、防御ユニットの空戦値の合計を出します。
  - Hunter attack では狩猟ボックスの全ドイツ飛行大隊と英軍飛行隊の空戦値が含まれます(8.1)。
  - 爆撃ボックスの迎撃されるドイツ軍爆撃飛行大隊(8.2)と全英軍飛行隊、近接護衛ボックスの迎撃されるドイツ軍戦闘飛行大隊(8.21)の空戦値が含まれます。
2. CRT の列を使用する所を空戦に参加するドイツ軍飛行大隊の数を数えて決定します。数えるのに英軍飛行隊は含めてはいけません。ドイツ空軍枯渇が発生するまでは No Luftwaffe depletion と書かれた列を使います(14.4)。
3. ドイツ軍飛行大隊数に対応する列をスクロールして空戦値と同じ横列を見つけます。この横列を空戦結果として使います。
4. さいころを1個振り、空戦結果のラインを見つけます。
5. 空戦結果ラインにはドイツ軍と英軍の空戦結果が読めます。英独それぞれに3つの結果があります。最初に選択文字Aのユニットに適用、2番目にB、3番目にC。

### 9.2 Combat Damage

ユニット個々の空戦結果の影響は Combat Damage Chartで解説しています。個々の戦闘に各ユニットが関わっているかチェックし、ユニットの国籍(英軍またはドイツ軍)、面(完全または減少)と空爆ディスプレイの位置を勘案したユニット用の戦闘結果を相互参照します。CDC 指示で減少面になり、

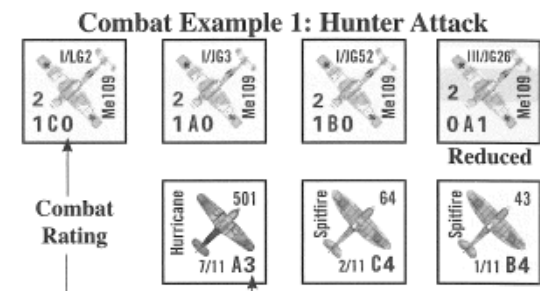
空爆ディスプレイの違うボックスへ移動したり、帰還飛行中、軽損害、重損害ボックスへ移動する事で空爆から撤退したりします。参考、完全面ドイツ軍戦闘飛行大隊が abort(頓挫)を被ると減少面にして帰還中ボックスへ移動; するに対して既に減少面の場合に abort を食らったら軽損害ボックスへ移動します。

9.21 国籍別にユニットは一回の空戦で選択文字によって違う戦闘結果を受けます。個別に結果を適用します。

9.22 戦闘結果の指示で軽または重損害ボックスへ移動する時は、勝利ポイントを増やすまたは減らします。勝利ポイントサマリーに従って勝利ポイントトラック上のVPマーカを調整します。

9.23 英軍飛行隊攻撃で迎撃されない爆撃と近接護衛ボックス内ドイツ軍飛行大隊はいずれの戦闘結果により影響されません。けれども、近接護衛ボックス内の全ドイツ軍飛行大隊は攻撃後空爆から離脱(帰還)します、その一方で迎撃されていない爆撃ボックスの飛行大隊は爆撃するのに滞空します。

### 戦闘サンプル1: Hunter Attack



狩猟ボックスにドイツ軍戦闘飛行大隊4個と英軍飛行隊3個がいます。ドイツ軍飛行大隊1個が初めから減少面です。全ドイツ軍飛行大隊が全英軍飛行隊に空戦を仕掛けます。空戦値の合計は12。CRT にはドイツ軍飛行大隊4個の縦列と空戦値12の横列—横列 D(11-14)です。戦闘はこの横列を使い解決されます。さいころ振りは(2)です。

### 結果は AA-:ALD

ドイツ飛行大隊選択文字A Abort 頓挫

ドイツ飛行大隊選択文字B Abort 頓挫

ドイツ飛行大隊選択文字C No effect

英軍飛行隊選択文字A Abort 頓挫

英軍飛行隊選択文字B Light Loss 軽損害

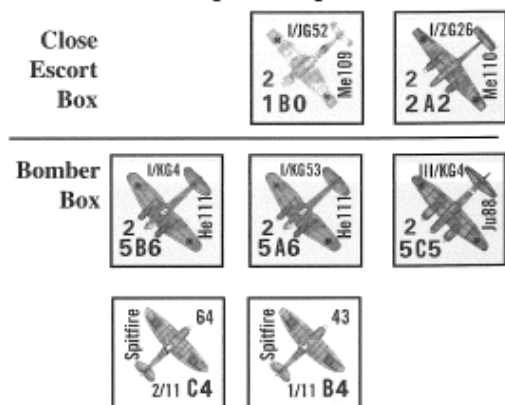
英軍飛行隊選択文字C Disrupted 混乱

CDC を参照し戦闘結果を適用します。完全面 Me109 A は減少面にして帰還飛行中ボックス移動、減少面 Me109 A は完全面にして軽損害ボックス移動し1VP加算されます。完全面 Me109 B は減少面にして帰還飛行中ボックス移動、完全面 Me109 C は損害無しで近接護衛ボックス移動、完全面 Hurricane A は減少面にして帰還飛行中ボックス移動、完全面 Spitfire B は軽損害ボックス移動し1VPを引きます。完全面 Spitfire C は減少面にして迎撃するのに爆撃ボックス移動し、ドイツ軍を攻撃します。



## 戦闘サンプル2:Squadron Attack

## Combat Example 2: Squadron Attack



爆撃ボックス内にドイツ軍爆撃飛行大隊3個と英軍飛行隊2個があり、英軍飛行隊2個はドイツ軍爆撃飛行大隊2個を迎撃します、interception priorities (8.23)に基づき He111-2個が迎撃されます、Ju88-1個は戦闘から逃れます。逃れたJu88-1個に近接護衛飛行大隊1個 Me110 も逃れます。He111-2個、Me109-1個は攻撃されます。空戦値合計は20です。CRT上、ドイツ軍は3個なので枯渇では無い縦列は3、横列はG(19-24),さいころを振り(2)。

## 結果は DHA: -LD

CDC を参照し戦闘結果を適用します。He111 A の結果は Disruption、減少面にして爆撃ボックスに滞空します。He111 B と Me109 B は重損害ボックスに移動、4VPを勝利ポイントに加算します。Spitfire B は Tote Board の軽損害ボックスに移動し、1勝利ポイントを勝利ポイント合計から引きます。Spitfire C は Disruption 結果なので減少面にして帰還飛行中ボックスへ移動します。戦闘から逃れた Ju881個と混乱結果の減少面 He111 A と共に爆撃ボックスに留まり次のステップに進みます。Ju88 の護衛 Me110 は帰還飛行中ボックスへ移動します。

## 10.BOMBING

空爆フェイズの爆撃ステップ中に爆撃ボックス全ての飛行大隊は目標に爆撃または機銃掃射をします。

爆撃手順:

- 爆撃ボックスの全飛行大隊の爆撃値を合計します。機銃掃射飛行大隊が含まれている場合、それら爆撃値は減少されます(10.1 参照)。
- 爆撃テーブルで爆撃値の縦列を見ます。
  - 天候 patchy clouds は左1コラムシフト; broken clouds は左2コラムシフト。
  - 急降下爆撃ボーナス: 爆撃ボックス内が全部 Ju87 と目標がレーダー網で無い場合、右2コラムシフト。
  - この空爆の間どの点についても爆撃ボックス内に英軍飛行隊がいない場合、右2コラムシフト。
  - コラムシフトは最大プラスマイナス3シフトまでです、爆撃テーブル縦列で爆撃値0以下は"1"を使用、26以上は"25+"を使用します。
- さいころを1個振り、調整された列の結果を相互参照し、目標が被る被害ポイントを決めます: 0、1、2またはH。

- Hの結果は重被害を表します。目標が飛行場または工場(のみ)の場合、さいころをまた振って受け取る被害ポイントの値を決定します。2回目のさいころの目が4以上の場合、目標はさいころの目分被ります。他は3被害ポイントです。

4. 結果を元に勝利ポイントを引きます(勝利ポイントサマリー参照)。

- 結果がHの場合、被害ポイント現在値にかかわらず、勝利ポイントから3引きます。
- 目標カードに"VP\*2"とあると勝利ポイントの2倍の値を引きます(しかし被害の影響は2倍になりません)。
- 不必要(non-essential)の目標の場合(目標イベントカードが原因)勝利ポイントから引くときに1減らします(-3VPは-2VP、-2VPは-1VP、-1VPは0VP)。

5. 目標が飛行場、レーダー網、工場または司令部の場合、その目標が被る被害ポイントの影響も適用します。

## 10.1 Strafers

爆撃ボックス内ドイツ軍戦闘飛行大隊は目標に機銃掃射します、戦闘飛行大隊の爆撃値を合計爆撃値に加えます。

**機銃掃射ペナルティ。**レーダー網、都市、司令部、または軍事基地を機銃掃射の時、Me110 の爆撃値は半分になります(端数切り上げ)。Me109 は爆撃値を加算出来ません。

## 10.2 Bomb Damage Targets

勝利ポイントを失うに加えて、被害ポイントはレーダー、飛行場、工場と司令部に故障影響があります。港、都市と軍事基地は被害ポイントでの影響はありません、しかし勝利ポイントは失います。

## 10.21 Rader Nets

被害ポイント1または2: シンボルに軽損害マークを置きます。そのレーダー網はその空爆日に被害で使用不能なことをリマインドします(10.3)。

重被害: シンボルに重損害マークを置きます。そのレーダー網は後の空爆日の間に修理されるまで使用不能です(10.3)。レーダー被害の影響:

- 使用不能レーダーは英軍探知のさいころ修正に加えられません。
- レーダー網が3ヶ所以上の被害の場合、英軍探知のさいころの時、全レーダー網が使用不能と考えます。英軍探知のさいころ加算されるレーダー修正はありません。

10.22 Airfields: 飛行場は爆撃での被害ポイント1から6を被ります。その区域の英軍飛行隊は被害ポイントと同数が散り散りになり(分散)、航空機補充ポイントは被害ポイントと同数分を合計から減らします。

- 英軍飛行隊分散。マップ上の爆撃区域または地上運用表示トラック上の re-arm (再装備) ボックスの英軍飛行隊は爆撃による分散をうけ、空爆に対応する英軍飛行隊出撃が遅れます。マップ区域からあなたの選ぶ飛行隊を地上運用表示トラックの着陸ボックスに移動し、ユニット面は維持し被害ポイントと同数の英軍飛行隊まで移動します。マップ上の飛行隊が足りない場合、地上運

用表示トラックの再装備ボックスから着陸ボックスへ移動します。帰還飛行中ボックスの飛行隊は爆撃での分散は受けません。

- ・ 航空機補充損失。分散の影響を適用した後、被害ポイント合計を上限に、区域の軽損害ボックスと着陸ボックスの今回爆撃されて被害を受けた飛行隊種類の毎に該当する補充ポイントを1消費します。適切に補充トラックの航空機補充マークをダウンします。

○被害ポイントが区域の着陸と軽損害ボックスの飛行隊数を超過の場合、または利用する航空機種類の補充ポイントが無い場合、超過補充ポイント損失は無視します。

○着陸と軽損害ボックスの飛行隊数が割り当てられた被害ポイントの数を超過の場合、先に着陸ボックスの飛行隊から被害割り当てします。ボックス内は、最初にハリケーンが被害を受け、それからスピットファイヤ、次にプレミアムです。

参考: Hornchurch airfield (6/11) が爆撃被害4ポイントを被ります (Hの結果、2回目さいころは4)。マップ上区域のスピットファイヤは1個、再武装ボックスにスピットファイヤ1個、軽損害ボックスにスピットファイヤ1個。6/11区域の第4飛行隊は爆撃の影響を受けないパトロール中です。あなたはマップ区域内スピットファイヤ1個を着陸ボックスへ移動; と再武装ボックスのスピットファイヤを着陸ボックスへ移動。それからあなたはスピットファイヤ3補充ポイントを消費します: 着陸ボックス内の今回移動したスピットファイヤ2個分と軽損害ボックス内のスピットファイヤがあるのでもう1ポイントです。区域で損失を受けるのは飛行隊3個のみで、パトロール中の第4飛行隊には適用しません。加えて重被害で3勝利ポイントを失います。

### 10.23 飛行場管制塔被害

飛行場に対しさいころを振り重被害結果 (H) の場合、もう1回振り6がでたら、区域管制塔にヒットします、加えて飛行隊に被害影響があります。マップの飛行場シンボルに軽損害マークを置きます (重被害マークではない)。

空爆に反応する区域の飛行隊能力低下は、その日の残り時間は以下の通りです: その区域が飛行隊を空爆対応プールに送れるのはその被害を受けた区域に対する空爆のみで、かつプールへは飛行隊を2個まで送れます。

### 10.24 工場

工場目標は爆撃で1から6の被害を受けます。被害ポイントと同じだけ航空機補充ポイントを消費します。その航空機種類は今一番沢山ある補充ポイントから被害全部を消費します。参考: ハリケーン補充ポイント11とスピットファイヤ補充ポイント9で工場が被害ポイント3の場合、ハリケーン補充ポイントから3減らします。

- ・ 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に全部割り当てます。
- ・ 要求を満たすのに必要な航空機種類の補充ポイントが十分でない場合、超過分を他の航空機補充ポイントで消費します。全航空機補充ポイントが0の場合、超過分は無視します。

**10.25 司令部。**司令部は第2目標でありドイツ軍戦略カード (15.1) プレイで爆撃されます。

- ・ 1または2被害ポイント: マップ上のシンボルに軽損害マークを置きます。その司令部はその空爆日の残り時間は被害継続です。次の空爆日の始まりで修理されます (12.3)。
- ・ 重被害: マップ上のシンボルに重損害マークを置きます。その司令部は後日の空爆日で修理されるまで壊れたままです。
- ・ 損害を受けた司令部は英軍戦闘指揮作戦能力が低下します。戦闘機群司令部が被害の場合、司令部管轄内目標に対する全ての空爆用英軍探知のさいころの修正の合計が半分になります、端数切り上げ。ボックスは第10戦闘機群司令部、第11戦闘機群はオックスブリッジです。
- ・ 戦闘指揮司令部 (スタンモア) が被害の場合、全空爆用の探知さいころ修正が半分になります。
- ・ 両戦闘機群司令部とスタンモアの戦闘指揮司令部が一斉に被災の場合、戦闘機群管轄内目標用英軍探知さいころ修正はありません。

**10.26 爆撃被害の累積。**軽損害マークと一緒にレーダーまたは司令部が追加爆撃被害を被ると、以下のように勝利ポイントを失うのと被害を適用します:

- ・ 1被害ポイント: 追加影響は無し。1勝利ポイント失います。
- ・ 2被害ポイントまたは重被害: 軽損害マークをひっくり返して重損害面にします。2または3勝利ポイントを失います。

重損害マークと一緒に目標はさらなる被害により追加的な影響はありません、しかしながら勝利ポイントは失います。軽損害マークと一緒に飛行場は区域管制塔被害によりさらに影響はありません。

### 10.3 爆撃被害からの修復

爆撃被害はその日の準備フェイズ (The Daily Preparation Phase) の修理ステップの間に修理します。その時にマップ上の全ての軽損害マークを除去します。マップ上のそれぞれの重損害マーク用に、さいころ1個ふり、その日のイベントカード (Day Event Card) にある修理チャンス値と比較します。重損害マーク毎にさいころを振ります。

- ・ 修理チャンス値より少ない目の場合、目標は修理完了、損害マークを除去します。
- ・ 修理チャンス値と同じの場合、重損害マークを軽損害面にします、その日は被害継続し次回空爆日に修理されます。
- ・ 修理チャンス値より大きい場合は、重損害が継続します。。。

### 11. LEAVING A RAID (空爆から離脱)

戦闘に参加した結果としてユニットは空爆離脱、Combat Damage Chart (CDC) によって指定位置へ行きます。ユニットはまた以下のような周囲環境で CDC の指示無しに空爆離脱します:

- ・ 空爆フェイズのステップ3でドイツ軍ランデブー失敗の結果で。

- ・ 迎撃する英軍飛行隊が無い場合、狩猟ボックスのMe109は離脱します。
- ・ 空爆接近 (Raid Approach) または目標イベントによって。
- ・ ステップ11の爆撃解決後、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内全てのドイツ軍飛行大隊は離脱します。CDC によらないユニットの空爆離脱の時、帰還飛行中ボックスに置き、面はそのままです (完全または減少面)。

## 11.1 ドイツ軍の回復

爆撃飛行大隊は空爆日毎に1度だけ参加可能、戦闘飛行大隊は空爆日毎に3度参加可能です。空爆フェイズのステップ12の間以下のような帰還飛行中ボックスから空爆に参加した全ての飛行大隊を移動し利用可能とします (軽または重損害を被っているのは除く) :

- ・ 爆撃飛行大隊は帰還飛行中ボックスから所属航空基地へ移動、それらは完全面にひっくり返されます。
- ・ 帰還飛行中の完全面戦闘飛行大隊は今の時間から時計の3枠先に移動。置いた先の時間になったら空爆割り当て用に利用可能です。参考、今8時です、完全面戦闘飛行大隊は14時の枠に置きます。
- ・ 減少面戦闘飛行大隊は完全面にひっくり返し、今の時間の4枠先に移動。

時計上で戦闘飛行大隊を置くための時間枠が無い場合、その日の残りの空爆には参加不可を表示するために減少面にして所属空軍基地へ置きます。

## 12. INTRODUCTORY SCENARIO: PRELUDE TO EAGLE DAY

バトルオブブリテンの最初の全面的なドイツ軍の努力をドイツ軍によって [Eagle Day] と呼ばれました。この歴史的な日より2日前にも、大きな一日の準備のための大規模な空爆が見られました。

この1日シナリオは航空行動とバトルオブブリテンで初期の代表的な空爆日を紹介、1から12節のルールの大半を使用します。初心者の方は長いシナリオに進む前にこのシナリオをこなしてからをお勧めします。13から19節は必要ありません。(VPマークの使い方を学ぶのに16節の最初の段落をお読みください。)

3節で記載されているシナリオをセットアップします。

プレイシーケンスは以下のようにシナリオをプレイします、その日の準備フェイズを始めて、空爆フェイズを繰り返して必要になれば飛行場運用フェイズを行い、その日の終わりに至ればシナリオは終了です。カレンダー更新フェイズは実行しません。代わりに勝利ポイントを算定します:

- ・ **-35から-16VPs:** ドイツ空軍の素晴らしい開始日です
- ・ **-15から-6VPs:** ドイツ軍の戦術的勝利です、しかしRAFは直ぐに立ち直ります。
- ・ **-5から-1VPs:** 引き分け
- ・ **0から9VPs:** 英軍の戦術的勝利でドイツ空軍の落胆する開始です。
- ・ **10からそれ以上VPs:** ドイツ空軍には最悪でRAFがあなたの空爆隊を追い込みます。

シナリオ注記: 目標選択は多くの選択肢があり、このシナリオでは空爆日にいずれかに与えられる空爆割り当てで勝利ポイントは大きく違います。2度プレイを通して、とても違う物語と結果を経験するでしょう。毎日から生じる長いシナリオの盛衰のちょっとしたドラマです。

## 13. GERMAN TARGET PRIORITIES

目標種類の優先順位は(低、中、高)、その種類の目標への損害を与える上でドイツ軍上級司令部の重要度を表します。

優先順位はゲーム開始時5種の目標種類が割り当てられ Target Priority Track 上にマークで記録されます: 飛行場、都市、工場、港、レーダーの5種類です。他の目標種類(軍事基地と司令部)はマークを持たず、目標カード第2目標のみで適用します。

### 13.1 Changing Target Priorities

いくつかのその日のイベントの要求でドイツ軍目標優先順位を変更します。イベントの種類の1つでカレンダーの日付を元に優先順位を変更し、他は勝利ポイントを元に行います。その日のカード上でどちらかのイベントを適用する時、カード上チャート内の横列を日付または勝利ポイント合計で見つけ出します: 5つの新しい目標優先順位を交差した所から読み出し、それに応じて目標優先マークを調節して下さい。

参考: その日イベントカード138番が引かれました、後のカレンダー更新フェイズ時の日付は9月2日です。新しい目標優先順位はレーダー低、港中、飛行場高、工場低、都市中です。

EVENT: Set German Target Priorities.					
Date	RA	PT	AF	IN	CI
8/11-20	H	H	M	L	L
8/21-31	H	L	H	L	L
9/1-10	L	M	H	L	M
9/11-20	L	L	H	M	H
9/21-30T	L	L	M	H	H

あししか作戦準備開始の時(16.1)、目標優先順位はゲームの残りそのままです。1度あししか作戦準備開始するとイベントの優先順位変更は無視します。

### 13.2 German Free Target Choice (ドイツ軍自由目標選択)

勝利ポイント合計がドイツ空軍有利で十分ある場合、その日のイベントカード上の目標優先順位チャートでドイツ軍自由目標選択を表明可能です。そうだとしたら、チャートに記載された優先順位は無視して、代わりにあなたが適切とする目標優先順位に変えられます。

選ぶにあたり以下の事を必ず守って下さい:

高に2種類、中に1種類、低に2種類。

### 13.3 無差別爆撃

優先順位変更時、イベントカード上優先順位チャートの列に無差別シンボル (T) がある場合、ドイツ軍無差別爆撃直ちに影響を及ぼします。目標カード45から60を目標カードデッキに追加しシャッフルします。無差別爆撃はゲームが終わるまで影響が続きます; 目標優先順位は変えられますが、しかし

目標カードデッキはいじりません。

#### 14.REPLACEMENTS AND REINFORCEMENTS

**Replacement(補充)**は軽と重損害ユニットに補充と修理を行う事を表現しています。両軍は大半の航空機補充ポイントと共にゲームを開始し各その日イベントカードのスケジュールに従って大半のポイントが増加します。補充ポイントは軽または重損害ユニットをプレイに戻す時に消費します。英軍のみ熟練パイロットポイントを持ち、英軍飛行隊をプレイに戻す際に消費します(補充ポイントに加えて)。もし熟練パイロットポイントが無い場合、減少面でプレイに戻し未熟パイロットで有ることを表示します。ドイツ軍には熟練パイロットポイント無く、代わりにドイツ軍補充がなくなり、ドイツ空軍が枯渇状態になります。

**Reinforcements(増援)**は新ユニットでゲーム中に登場します。ドイツ軍増援はゲーム開始前にカレンダーに置き、記載された日に登場します。英軍増援は9月7日までその日イベントカード上に記載されている分が登場します。

##### 14.1 Gaining Replacement Points(ドイツ軍補充ポイント)

それぞれ補充ポイントマークは個別に機種を記録します。スピットファイヤとハリケーンはそれぞれに補充マークがあります。夜間空爆ルールをプレイする場合、プレミアム用の補充ポイントマークがあります。

- ・ ドイツ戦闘機補充マークはMe109とMe110が該当します。
- ・ ドイツ水平爆撃機補充マークはHe111、Ju88、Do17が該当します。
- ・ Ju87急降下爆撃機の補充マークはありません。

カレンダー更新フェイズのステップ5の間、その日のイベントカードにある補充スケジュールから得られるポイント分、各機種補充マークと熟練パイロットポイントマークを動かします。熟練パイロットポイントは現在の勝利ポイントに基づきます。補充ポイントマークはトラックを越えられません、余剰分は失います。

##### 14.2 Expending Replacement Points

カレンダー更新フェイズのステップ6の間、補充ポイントを消費し軽損害ボックスの英軍飛行隊、ドイツ軍飛行大隊を各区域またはそれぞれ空軍基地へ戻せます。

- ・ 適合する航空機種類補充ポイントと1熟練パイロットポイントを消費して各英軍飛行隊を移動します。航空機補充ポイントが利用出来ない場合、その飛行隊は軽損害ボックスに留まります;熟練パイロットポイントは消費しません。熟練パイロットポイントを消費出来ない場合、しかし航空機補充ポイントは使えるなら、その区域に戻す時、未熟パイロット表示として(14.23 は例外)減少面にひっくり返して戻します。
- ・ 適合する航空機種類補充ポイントを消費して各ドイツ軍飛行大隊を移動します。航空機補充ポイントを利用出来ない場合、とにかく飛行大隊を移動しドイツ軍枯渇トラックのドイツ空軍枯渇マークが1スペース上昇します。(14.22 は例外)

カレンダー更新フェイズの7ステップ中、**重損害ボックスの各飛行隊と飛行大隊**を軽損害ボックスへ移動するのに1補充ポイントを消費します。

- ・ 重損害ボックスから地上運用ボード区域の軽損害ボックスに各飛行隊を動かして置きます。補充ポイントが利用できない場合、その飛行隊は重損害ボックスに留まります。重損害から軽損害へ動かすのに熟練パイロットポイントコストはかかりません。
- ・ 適合する航空機種類の1補充ポイントを消費してドイツ軍軽損害ボックスに飛行大隊移動して置きます。補充ポイントが利用出来ない場合、飛行大隊をとにかく移動してドイツ空軍枯渇トラックのドイツ空軍枯渇マークが1スペース上昇します。

**14.21 Ju88、He111とDo17用の補充ポイントを消費する時は水平爆撃マークを動かします。Me109とMe110用の補充ポイントマークを消費する時は戦闘機マークを動かします。**

**14.22 Ju87用の補充はできません。Ju87が軽または重損害を被るとゲームの残りボックスにとどめ置きます。Ju87がボックスに留まる事でドイツ空軍枯渇マークは動きません。**

**14.23 プレミアム未熟パイロットはありません。**軽損害ボックスからプレミアム飛行隊を移動する時、熟練パイロットポイントは消費しません。

**14.24 補充を受け取る飛行隊の選択。**軽損害または重損害ボックスの全飛行隊に割り当てで利用する補充ポイントまたは熟練パイロットポイント不十分な場合、以下の優先順位で補充ポイントと熟練パイロットポイント利用する割り当てをします:最初は第11戦闘機群で、次は第10戦闘機群、そして第12戦闘機群です。戦闘機群の中では、逆順で割り当てします(7/11→6/11な感じです)。区域の中はあなたの選択で飛行隊に割り当てして下さい。**いかに全て可能であっても、未熟パイロットの飛行隊は1個になるように熟練パイロットポイントを割り付けして下さい。**

**14.25 補充を受け取る飛行隊の選択。**同じ日に重損害ボックスから軽損害ボックスへ、それから空軍基地または区域に移動は不可です。

##### 14.3 英軍未熟パイロットと空爆反応プール (the Raid Response Pool)

RAFは熟練パイロットの不足に苦しみました。犠牲者が増加したので、戦闘司令部は未熟パイロットを飛行隊戦線投入せざる得なくなりました:未熟とは飛行時間がほんの僅かで空戦訓練を受けていない。

熟練パイロットポイントが利用出来ずに軽損害ボックスから戻ったハリケーンとスピットファイヤの飛行隊は未熟飛行隊と考えます。飛行隊は空爆へ対応するまで減少面を留めます。未熟パイロットの飛行隊は(減少面で区域にいる事で表示)空爆反応プールに対する手続きに影響があります。空爆反応プール用に飛行隊を選ぶ時、減少面飛行隊も資格があり使われなくてはなりません。未熟パイロット飛行隊が1個以上

の場合、たとえ飛行隊の対応数が減少しようが未熟飛行隊は1個のみです。

- ・ 目標カード内、資格区域チャートの最初に記載している区域から選び、1個飛行隊以上の利用出来る時、反応プール用の減少面飛行隊は1個選択します。同じ区域に減少面飛行隊が2個有る場合、あなたで選んでください。
- ・ 他の完全面飛行隊と一緒にプールの減少面飛行隊を置かないでくださいー減少面のままカップの横に置いておきます。たとえそうであっても減少面飛行隊もプールに入っていると考えます。

**14.31 空爆反応優先順位チャート(7.2)**による指示のとおりプールから飛行隊を取り除く時、プールに減少面飛行隊だけになるまでは減少面飛行隊を取り除けません。

**14.32 空爆対応戦術チャート(7.3)**による指示のとおり実際に空爆対応でプールから飛行隊を選択する時、減少面飛行隊を真っ先に選択、そして空爆ディスプレイの狩猟ボックスに減少面で置きます。

**14.33 減少面の飛行隊は未熟 (Green) なので戦闘値、戦闘損害、空爆離脱と地上運用に関して空爆に参加する時、他の減少面飛行隊と同じように取り扱います。**減少面飛行隊が空爆で生き残ったら飛行隊練度改善の一環として完全面にします (**III Airfield Operations ステップ2**)。空爆中減少面飛行隊が損害を被った場合、軽または重損害ボックスに移動する時に完全戦力面にします。どちらのケースでも未熟パイロット飛行隊ではありません。

**14.34 空爆対応プール用に選ばれた減少面飛行隊が実際に空爆対応出来ない場合、区域に戻す時は減少面を維持したままです。**

## 14.4 ドイツ空軍の枯渇 (Luftwaffe Depletion)

ドイツ軍航空機はバトルオブブリテンで損害を増加させました、そして補充を使い果たしてしまい、多くの飛行大隊が規定の保有数より少ない航空機で作戦に従事しました。ドイツ空軍枯渇マークは補充に仕切れない航空機損失を表示するためにドイツ空軍枯渇トラックに沿って動かされます (14.2)。枯渇マークがトラックを進み、枯渇マークが占めるスペースに基づいて戦闘でのドイツ軍飛行大隊の実働数が減少します。

- ・ トラック0-7: 飛行大隊参加数で相互参照時、戦闘結果テーブルは ドイツ空軍 No Depletion 列を使用します。
- ・ トラック8-14: 戦闘結果テーブルは ドイツ空軍 Depletion 1 列を使用します。
- ・ トラック15以上: 戦闘結果テーブルは ドイツ空軍 Depletion 2 列を使用します。

枯渇マークはトラック上限を越えられません (枯渇レベル2)、そしてトラックを下がることもありません (16.1 によるあしか作戦準備は除く)。戦闘に効果が増え、ドイツ空軍枯渇 (レベル1又は2) は以下の影響があります:

- ・ 優先順位3の目標/戦略値1は大規模空爆になります。
- ・ 枯渇レベル2 (のみ) と補充ポイントが利用出来ない時、軽または重損害ボックスの飛行大隊は、それらの補充を受け取りする代わりに留まります。

## 14.5 英軍増援 (British Reinforcement)

カレンダー更新フェイズの8ステップに英軍増援はその日のイベントカードによりプレイに登場します。その日のイベントカードに英軍増援リストがある場合、プレイに出ていない全英軍増援飛行隊の中からランダムに 2 個飛行隊を来ます。どちらかまたは両方が第11戦闘機群の場合、最初1個引き充てます。2 個のうち 1 個だけが第11戦闘機群の場合、その 1 個を充てます。その区域に割り当ての選択された飛行隊は完全戦力面で置きます。他の飛行隊は増援プールに戻します。

## 14.6 英軍安定化計画 (British Stabilization Scheme)

デザインノート: 戦闘で未熟パイロットが成長して行くのを転機と捉え、RAFが解決策を探し出しました。飛行隊の主要な戦闘に応じて熟練パイロットを投入する優先順位を決める安定化計画で回復してゆきました。熟練パイロットを最前線増強するために投入し、未熟パイロットは飛行隊鍛えるのに優先順位の低いところに投入しました。これは長い道のりです、増援プールから増援飛行隊を取り去る間に問題を解決してゆきます。

9月8日その日または後日で最初の空爆日のカレンダー更新フェイズの5ステップ中、プレイにまだ登場していない全ての増援をプレイに登場させないで、熟練パイロットポイントに変換します。プレイに登場していない増援毎に、熟練パイロットポイントマークを2マス増やします。しかし記録トラックの上限は越えられません。

参考: 増援飛行隊15個のオリジナル合計から、9月8日時点で増援プール内に7個残っています。増援飛行隊を取り去り熟練パイロットポイントマークを14マス進めます。一度英軍安定化計画を実施すると、安定化計画実施日がいずれの日も含まれますので、その日のイベントカードに記載されている全ての次期英軍増援は無効になります。

## 15.GERMAN STRATEGY CARDS

ドイツ軍戦略カードは戦略と戦術を提供しあなたが空爆するための割り当てでメリットがあります。勝利ポイントによりそれぞれの空爆日にあなたが受け取るカード枚数は異なります; 英軍が優勢なら受け取るカードは少なく、あなたが優勢なら多く受け取ります。

## 15.1 戦略カード引くのと割り当て (Drawing and Assigning Strategy Cards)

カレンダー更新フェイズ中に一緒に全10枚のドイツ軍戦略カードをシャッフルします。8月11日を除くそれぞれ空爆日の開始で現在の勝利ポイントの記録トラックのボックスに表示されている枚数を引きます。勝利ポイント合計が勝っている場合勝利ポイント記録ボックスの右側の値を参照、負けているなら左側です。参考、勝利ポイントが-7ならカード3枚引きます。目標カードと一緒に戦略カードを置くことにより その日の計画フェイズ (Daily Planning Phase) の3ステップ目でいずれか



の空爆計画に戦略カードを利用し割り当てます。全てのカードは一目瞭然です。計画するのと空爆解決の時にカードのメリットを適用します。

**15.11** 単独目標カードへ1枚以上の戦略カードの割り当てが可能です。参考、同じ空爆に Secondary Target カードと Pathfinder カードを割り当てが許され、爆撃目標が第2目標と爆撃の時に2コラムシフトが得られます。

例外:Decoy Raid カードは他の戦略カードいずれかと共同は無理です。

**15.12** 空爆完遂で、その空爆に割り当てられた戦略カードは捨てます。各空爆日の終わりで、それを使う、使わないに関係なくあなたが引くデッキに全ての戦略カードを戻します。

## 16.勝利と敗北(VICTORY AND DEFEAT)

勝利判定はマップにある勝利ポイント要約に表示されている勝利ポイント(VPs)の蓄積または損失によって決定します。VPマークは勝利ポイントトラックの零からゲームを開始し、ポイントを記録する時はどちらが優勢かをプラスマイナス面で表示しマークを動かします。英軍優勢は勝利ポイントを正の数側に増やし、ドイツ軍優勢は負の数側に減らします。

バトルオブブリテンシナリオで勝利ポイントボックスのあしか作戦(Operation Sealion)に達したら場合ドイツ軍勝利で終わります。9月22日以前にまたは当日にあしか作戦中止に追い込んだ場合、英軍勝利で終わります。どちらかが空軍崩壊し軍事行動脱離する場合、ゲームはそうでない方が勝利します(16.2)。

Hardest Days と Thin Blue Line シナリオの勝利と敗北は18.1と18.2で説明しています。

### 16.1 あしか作戦(Operation Sealion)

あしかマークはカレンダーの9月11日に始まり、侵攻に準備期間10日を要しますので計画された開始日をマークします。毎回その日マークは移動、またはあしかマークのあるボックスを過ぎると、その日マークがあるボックスに記載されている開始値(カレンダーの右側)と中止値(カレンダーの左側)現在の勝利ポイントと比較します。**経過日数ための勝利ポイントを増やした後に比較お願いします。**

- ・ ゲーム開始して初めていきなりあしか作戦中止の結果だと英軍の間違った勝利です。
- ・ 何回か結果確認して9月22日以前にあしか作戦中止だと英軍の作戦的勝利です(史実)。

勝利ポイントが開始値と中止値の間の場合、ヒトラーは作戦開始を遅らせず。

- ・ その日マークを1日飛び越してあしかマークを動かします。

参考、あしかマークが11日、その日マークが13日、あしかマークを14日へ動かします。

- ・ あしかマークが9月22日を越えて遅れたらゲーム終了で引き分けになります。

記載されている開始値と勝利ポイントと同じ、または満たない場合、あしか作戦準備開始します。

- ・ あしかマークをD-Day面にしてカレンダーに沿って10ス

ペース動かします。あしか作戦カレンダーの暫定日(青塗りボックス)にあしか作戦D-Dayマーク配置可能です、これはあしかマークが9月22日を越えられる唯一の方法です。

- ・ 合計勝利ポイントから-5します。
- ・ 枯渇トラックの枯渇マークを8スペース回復します。
- ・ ドイツ軍目標優先順位を変えます。

高:飛行場と港

中:レーダー

低:都市と工場

- ・ これらの優先順位はゲームの終わりまで影響します;イベントの目標優先順位変更は無視します。
- ・ これ以降、経過した日毎に3勝利ポイント加算します。

**16.11** その日マークがD-Dayスペースに入る、または通過する時、ゲームは終わりです。勝利ポイント合計が:

- ・ 入ったスペースに記載されている開始値に満たない、または同じ、イングランドに鉤十字が漂います:ドイツ軍の間違った勝利です。
- ・ 開始値と中止値の間はあしか作戦中止です:しかしドイツ空軍はRAFを殲滅できるかも:ドイツ軍作戦的勝利です。
- ・ 中止値と同じ、またはそれ以上は、ドイツ空軍の激しい攻撃にRAFはかろうじて持ち堪えます:英軍戦術的勝利です。

### 16.2 空軍脱離(Airforce Elimination)

勝利ポイントが-35と同じ、またはそれ以下になった場合、ドイツ軍間違った勝利で即ゲーム終了です。ヒトラーはドイツ空軍が制空権を取り、ジリ貧のRAFが上陸する妨害するのをドイツ空軍が阻止するとわかっていて安心していつでもあしか作戦実施する事ができます。

勝利ポイントが+35と同じ、またはそれ以上の場合、英軍は間違った勝利で即ゲーム終了です。RAFは英国南部と英国海峡上空優勢が増加します。

## 17.RAF:EAGLE SCENARIOS

### 17.1 The Hardest Days

1940年7月海峡を越えての小競り合いは翌月、8月11日から18日に何回かの激しい空爆日があり正式にバトルオブブリテンが始まりました。この期間は、Eagle Day(8/13)、Greatest Day(8/15)とHardest Day(8/18)といった歴史的に知られる空爆の日々が含まれます。ドイツ軍空爆隊搭乗員達はRAFをノックアウトKOすべく沿岸飛行場、港とレーダーサイトに集中的に狙いました。

このシナリオはバトルオブブリテン開始時の4つの激しい空爆日を再体験します。第3節で説明されているセットアップを行い、そして次にゲームプレイでは全てのプレイシーケンスを使用して4つの空爆日をプレイします。

空爆日初日は8月11日(カレンダーの最初);イベントカードを引く事によって2回目、3回目、4回目が決まります。

ゲーム終了は4つ目の空爆日の終了です、記録として、現在のまでの適用カードを見えるように置いておきます。4つ目の空爆日のカレンダー更新フェイズは実施しません(例外:オブシ

## RAF EAGLE V2.0

ヨンの夜間空爆をプレイなら、カレンダー更新フェイズの1ステップ目は実施します)。代わりに、以下の勝利条件と勝利ポイントと比較します。加えて、空軍脱離もあり得ます。

- ・ **34から26** ドイツ軍間違いのない勝利
- ・ **25から11** ドイツ軍作戦的勝利
- ・ **10から1** 引き分け
- ・ **0から14** 英軍作戦的勝利
- ・ **15から34** 英軍間違いのない勝利

### 17.2 The Thin Blue Line

8月27日、このキャンペーンでドイツの持続的な空爆の最長期間を迎えました。ドイツ空軍は英軍迎撃機を捉えるために護衛戦闘機増加すると同時に空にいる多くの英軍飛行隊を内陸部深く誘いだす目標を追加しました。その間の時間で工場への被害が減り英国の航空機生産は航空機の損失を容易に取り戻しました、しかし熟練パイロット損失は深刻でRAFの熟練パイロット予備が枯渇していきました。

このシナリオは8月27日から開始し、あしか作戦開始の初回チェックまでです、またはちょうど9月11日を過ぎた時です。第3節で説明されているシナリオセットアップを行い、追加と除外は以下の通りです：

- ・ 目標カード35から44(10枚)を目標カードデッキに追加します。
- ・ その日イベントカードから135、136、138を抜きます。その日イベント149を表にしてデッキの上置き(あたかもゲームが続いていたかのように)、開始日に表示されているLF3からLF2(第3航空艦隊を第2航空艦隊に使用可能)イベントの効果があります。
- ・ IV/JG51/2のドイツ軍増援を配置します。
- ・ Ju87飛行大隊は全て除去します；これらは全て撤退しています。

以下の英軍増援をそれら区域に置きます：

完全面：ハリケーン：249/4/10、RCAF/3/11、310/2/12。

- ・ マップの区域の飛行隊5個を減少面に裏返しスピットファイヤとハリケーン限定で未熟パイロット表示にします。それらはあなたが選びます、しかし第11戦闘機群では1個だけで区域ごとには1個ずつ選びます。

The Raid Effort Table に5個の目標優先順位マークを置きます：

低：港、レーダー

中：都市、工場

高：飛行場

- ・ その日マークを(LF3 to LF2)の面にして8月27日に置きます。
- ・ ドイツ軍枯渇マークは零ボックスに置きます。

各種補充マークは以下の通りに置きます：

ドイツ軍水平爆撃機 5

ドイツ軍戦闘機 4

ハリケーン 12

スピットファイヤ 8

熟練パイロット 2

The Thin Blue Line シナリオ終了は 16.1 に基づいたあしか作戦準備チェックを最終にした時です。チェックは補充ポイントを受け取りする、消費する前に、進んだ日数の勝利ポイントを加算後にします。

- ・ あしか作戦中止はドイツ軍の間違いのない負けです。
- ・ あしか作戦遅延で枯渇レベル2はドイツ軍作戦的敗北です(史実)。
- ・ あしか作戦遅延で枯渇レベル2ではなく、勝利ポイントがマイナスでゲーム終了はドイツ軍作戦的勝利。
- ・ あしか作戦準備開始でゲーム終了はドイツ軍間違いのない勝利です。

シナリオは空軍脱離(16.2)により終了もOK牧場。勝利条件に当てはまることはないのは引き分けです。キャンペーンゲームをそのまま継続すること希望であれば継続可能です。

### 17.3 Campaign Game:The Battle of Britain

8月11日から始まり、16節に定義している終わり方をします。3節で説明されているシナリオセットアップをします。

**特別ルール：縦深空爆目標(Deeper Raid Targets)。**それは、4回目の空爆終了後—カレンダー更新フェイズ中で4回目のその日イベントを引いたら—目標カードデッキにカード35—44(10枚)を混ぜてシャッフルします。

### 18.NIGHT RAIDS(OPTIONAL)

ヒストリカルノート：夜間空爆は戦闘機群司令部の作戦にたまに影響がありましたが日中の空爆のような細かさはありません。しかしながら、夜間空爆は効果的であって、ドイツ軍爆撃大隊の都市と工場攻撃は衝撃的な手段です、ですが空戦リスクは若干ありました。

数回プレイを経験したあと、お望みであれば夜間空爆ルールを追加可能です。これらルールはドイツ軍爆撃機の使用増加と英軍プレストル・プレニムもプレイに追加する事になります、しかしゲームのプレイ時間も増加します。夜間空爆はざっくりとした目標に実施します—目標カードは使いません。いずれかのシナリオセットアップ中に、プレニム飛行隊を所属区域に完全面で置き、そして補充トラックにプレニムの補充ポイントマークを1に置きます。

#### 18.1 ドイツ軍夜間空爆資格(German Night Raid Commitment)

the Daily Planning Phase の夜間空爆計画ステップ中、夜間空爆への爆撃飛行大隊割り当ては空軍基地から夜間空爆ボックスにあなたの選択する爆撃飛行大隊を移動します。

**18.11 夜間空爆割り当ての最大と最小数。**都市と工場の現場の目標優先レベルを基にして、ドイツ軍夜間最小/最大チャート記載の数値的範囲内で飛行大隊を割り当てなければなりません。参考、現在の優先順位都市が低、工場が高の場合、包括的に夜間空爆隊を4個から8個の間で割り当てなくてはなりません。

**18.12** He111とJu88とDo17は夜間空爆任務可能です。Ju87は不可です。夜間空爆ボックスに割り当てた飛行大隊は日中空爆に割り当て不可です。夜間空爆割り当てに際し第2、第3航空艦隊の割合はあなたがうまく調節して下さい。

## 18.2 英軍夜間哨戒(British Night Patrol)

the Daily Preparation Phase の6ステップ中、サイコロ1個ふり、the British Night Patrol Table の今日の日付けから結果をクロスリファレンスしプレニム飛行大隊数を夜間哨戒任務につけます。テーブルには順番にどこのプレニム飛行大隊を割り当てていくかが記載されています。特定のプレニム飛行大隊を夜間哨戒に割り当てるのはマップ上の該当区域から Tote Borad の夜間哨戒ボックスに移動します。

参考、8月20日、さいころを振り5が出ました、the British Night Patrol Table の結果は2個プレニム飛行大隊を夜間哨戒任務に割り当てします。6/11と3/12を夜間哨戒ボックスへ送ります。

**18.21** 各空爆日に特定の夜間哨戒任務につけるのに必要な飛行隊数を区域と夜間哨戒ボックスから移動します。夜間哨戒任務につけようとするプレニム飛行隊が動けないなら(軽または重損害ボックスにいる)、次席のプレニム飛行隊を使います。プレニム飛行隊が足りない場合、夜間哨戒飛行隊数を減らします。

**18.22** 夜間哨戒ボックスの飛行隊はその空爆日を通して留まり、昼間の空爆には対応不可能です。

**18.23** 夜間哨戒ボックスの飛行隊はドイツ軍昼間爆撃の間は地上に居ると考え、夜間哨戒ボックスの区域の飛行場が爆撃された場合、昼間爆撃離散に従わなければなりません。夜間哨戒任務の飛行隊が爆撃のにより離散した場合、該当区域の Land Box (着陸ボックス)に置きますーもう夜間哨戒隊ではありません。加えて、ガイドラインの 10.22 の範囲内で、プレニム補充ポイントが失われます。

## 18.3 夜間空爆迎撃(Night Raid Interception)

ドイツ軍夜間空爆隊迎撃できるチャンスは低いですが、しかし可能です。

手順:

- 1. 両方の航空艦隊夜間空爆ボックスの爆撃飛行大隊合計数と夜間哨戒ボックス内プレニム飛行隊数をクロスリファレンスし Night Raid Interception Table で迎撃できるかを決定します。
- 2. さいころ1つ振ります。さいの目が迎撃成功値と同じかそれ以下の場合、さいの目結果と同じ数だけ夜間哨戒ボックスのプレニム飛行隊を選びます。あなたの選択でドイツ軍夜間爆撃飛行大隊を選びます。空爆ディスプレイの爆撃ボックスに選んだプレニム飛行隊とドイツ軍夜間爆撃飛行大隊を置きます。さいの目が迎撃成功値より大きく場合は迎撃ノーチャンスです。

参考: 夜間哨戒ボックスにプレニム飛行隊4個と合計9個の夜間爆撃飛行大隊が夜間空爆ボックスにいます、迎撃チャンスはさいころ3以下です。結果は2。2個飛行隊が2個爆撃飛行

大隊を迎撃します。英軍ドイツ軍とも2個ずつ空爆ディスプレイの爆撃に置きます。

## 18.4 夜間空爆戦闘(Night Raid Combat)

夜間戦闘解決は英軍飛行隊攻撃用ルールを普通に使います。いずれ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すると軽または重損害ボックスにユニットを置きます。爆撃飛行大隊が Abort や Disrupt を被ると所属空軍基地に完全面で戻しますー夜間空爆には参加できません。No Effect の結果は夜間爆撃ボックスに完全面で戻し夜間空爆に参加します。英軍飛行隊が Abort 、Disrupt または No Effect の結果は Night Raid Boxes に完全面で戻します。

## 18.5 夜間空爆隊の爆撃(Night Raid Bombing)

夜間空爆戦闘実施後、夜間空爆ボックス内に留まっている全夜間空爆隊による英国内目標に実施された爆撃被害の影響を決定します。特定の目標に爆撃するのではなく、爆撃テーブルも使用しません。代わりに、夜間爆撃ボックスの夜間爆撃隊数とさいころを使います(各大隊の爆撃値は使いません)。さいころを振り出た目と夜間爆撃飛行大隊数から Night Raid Bombing Table にてクロスリファレンスして爆撃結果を決定し指示分だけ勝利ポイントを減らします。さいころの目6の場合、10.24 に基づいて工場被害2を適用します。

**夜間空爆隊着陸アクシデント(Night Raider Landing Accident)**。爆撃結果にアスタリスク(\*)がある場合、1個爆撃飛行大隊がアクシデントを被り夜間空爆から戻します。あなたの選択した爆撃飛行大隊を夜間空爆ボックスから軽損害ボックスへ移動し勝利ポイントを1増やします。

## 19. ◆ADVANCED RULES

この節の全ルールは RAF:Eagle の不可欠な要素で基本ルールをマスターして、あなたがいくつかのシナリオを完了した後でプレイしてみると良いです。これらルールはプレイ時間が増える事なしにゲームへの史実感と戦略戦術の選択が増えます。ゲームバランス維持の為、この節の全ルールは一緒に使うべきです。これら拡張ルールはオプション夜間空爆ルールを使う事無しに、一緒に使えます。拡張ルール適用するときカード、カウンタ、チャートとマップ上のサマリーに表示している拡張シンボル(ダイヤ)を思い出して下さい。

セットアップの追加:the Thin Blue Line と Battle of Britain シナリオプレイする場合、あなたが使いやすいように Jabo maker(ヤーボマーカ)を2個保持します。

## 19.1 Forward Airfield Targets(沿岸部に近い飛行場)

デザインノート:内陸部でも沿岸側のいくつかの区域は2ないし3箇所の飛行場が存在し内陸部扱いですが、より攻撃を受けやすかったです。

forward airfield に対する空爆を許可するカードは6枚です。これら6枚のうちどれか1枚の第1目標に対して空爆を計画する場合、カード上に Forward Airfield マーカを置く事によって、カードの飛行場を指定する代わりにその区域で沿岸部近い飛行場に対して攻撃可能になります。カードにマーカが無い場合、その空爆は区域の第1目標である飛行場になります。

Forward Airfield マーカ数に制限はありません;使い果たしたら、ほかのマーカを使用して構いません。

沿岸部に近い飛行場に対する空爆の特別調整は以下を適用します:

- ・ 探知修正 (detection modifier) から2引きます。
- ・ 爆撃結果 "H" を獲得したら爆撃被害と勝利ポイント計算時、第1目標に対して "2" の結果になります。
- ・ 沿岸部に近い飛行場目標カードでカード番号37 Middle Wallop の場合、内陸部ですが Me109's の航続範囲内と考えます。

## 19.2 High Command Raid Requiement

いくつかの状況当てはまる場合、空爆を計画する時ドイツ軍上級司令部が以下の要求を押し付けてきます。

**Ju 87s.** 各空爆日爆撃隊配備に Ju87 を少なくとも2個大隊を含めなくてはなりません。この要求は一度、少なくとも Ju87 3個大隊が軽または重損害ボックスに入ると解除されます。

**Deep Targets.** 引いた目標カードの中で爆撃先の勝利ポイント2倍が得られる有効な目標カードが2枚、またはそれ以上が含まれる場合、少なくともその中のひとつの目標に対して空爆計画を立てなくてはなりません。

**London.** 第1目標が有効なロンドンの目標カードを2枚、またはそれ以上を含む目標カードを引いた場合、少なくとも1回はロンドンに対して空爆計画しなくてはなりません。

**Close Escort Minimum.** 空爆中少なくとも爆撃飛行大隊数の半分とイコールする近接護衛用の戦闘飛行大隊を割り当てなくてはなりません。参考、爆撃飛行大隊3個には少なくとも戦闘飛行大隊2個を割り当てなくてはなりません。海峡哨戒の要求を満足させたあとに、この要求は Raid Deployment 中に適用されます。この要求に応えられなくてもペナルティはありません、しかしその一方で狩猟と機銃掃射するのに利用する戦闘飛行大隊はありません。

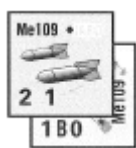
- ・ ドイツ空軍枯渇レベル1または2であるのと勝利ポイントがプラス側(負けている)場合、爆撃飛行大隊と同数の近接護衛する戦闘飛行大隊を割り当てなくてはなりません。
- ・ ヤーボ (Janos) はこの要求から免除されます。

## 19.3 Jabos(fighter/bombers)

キャンペーンの遅くに、いくつかの Me109 飛行大隊に爆弾を搭載するようになりました。

9月1日より、ヤーボマーカを Me109 飛行大隊に置くことによって Me109 飛行大隊を爆撃任務飛行大隊として1個または2個割り当て可能になり、爆撃隊として空爆に参加します。Bomber Assignment ステップ中割り当てし、続いて爆撃ボックスに爆撃任務 Me109 飛行大隊を置きます。

ヤーボで適用する特別な調整は以下の通りです:



- ・ 戦闘値と爆撃値はヤーボマーカの値を完全と減少面を使います。
- ・ たとえヤーボ (爆撃任務の Me109) が一緒であっても、Me109のみからなる空爆を感知する修正-2 を受け取ります。
- ・ 英軍対応戦術を結果する時、ヤーボは戦闘機と考え、爆撃機ではありません。
- ・ 戦闘結果またはイベントによるヤーボステップロスの時、ヤーボマーカもその下の飛行大隊も減少面にします。
- ・ ヤーボは戦闘結果またはイベントによる空爆離脱する時、ヤーボマーカを取り去ります(爆弾をどこかに投棄します)。
- ・ 爆撃を解決する時、ヤーボは爆撃機と考え、機銃掃射は無理です:機銃掃射ペナルティ適用はありません。
- ・ ヤーボ爆撃後すぐに、ヤーボマーカを取り去り、飛行大隊はそれ以降、回復と再装備の手順をいくつかの戦闘機のように処理されます。飛行大隊は爆撃後攻撃された場合、ユニット自身の数値を使います。

## 19.4 Edge of German Fighter Range

Me109戦闘飛行大隊の行動限界をちょうど超える目標に対する空爆に狩猟、機銃掃射または近接護衛を割り当て可能です。目標カードに記載されているように (Me109s:No ♦) 区域3/11と4/11は全ての目標が含まれており、区域4/10は Middle Wallop 飛行場です。マップの空爆ディスプレイに展開する時、関連する全ての Me109 戦闘飛行大隊を割り当ては減少面にしなくてはなりません。

- ・ ヤーボの Me109 は行動限界を超えられません。
- ・ 減少面の Me109 にランデブー失敗要求があり再び減少する事になってもそのままです(減少の減少は無いと言う事と思います)。

2個エリート Me110 は Me109 と Me110 の混成に含まれています。そのエリート Me109 はマップ上のいずれかの目標に対しての空爆に参加可能です。しかしながら Me109 の行動限界を超える空爆に参加するエリート Me110 の場合、Me109 の編成の中では行動限界は反映されます、上記で説明している **Edge of German Fighter Range** 目標は、エリート Me110 もマップの空爆ディスプレイに展開する時に減少面にします。これに関しては全12戦闘グループ区域と3/10区域内と4/10区域内 Oxford の都市の時に適用します。

## 19.5 Luftwaffe Press or Rest

"攻撃続行" または "休息" をするのを、カレンダー更新フェイズの3ステップのその日カードを引く前に決めます。

それからその日カードを二枚引きます。

- ・ 続行宣言の場合、1番直近空爆日になるその日カードを使います。
- ・ 休息宣言の場合、1番先の空爆日になるその日カードを使います。
- ・ 使わなかったカードはその日カードデッキに戻しシャッフルします。使用済カードはシャッフルしないで下さい。
- ・ 経過日数が前回1日で今回も1日、または前回は5日または6日で今回も5日または6日はカードを引き直し制限は無視します。

続行を選んだ場合。。。

- ・ 経過日数分の倍を勝利ポイントに加算されます。参考、経過日数が2日の場合、4勝利ポイント加算されます。しかしあしか作戦準備が進んでいる時、経過日毎に3勝利ポイント以上加算されません(16.1)。
- ・ 英軍飛行隊増援の登場要求でないその日カードの場合、14.5 を通じてとにかく1個は登場します。
- ・ 勝利ポイントレベルを気にしないで、今度の空爆用で戦略カード一枚を受け取ります。
- ・ 今度の空爆での常に英軍探知修正プラス2加算します。

#### 19.6 Enhancements to RAF Squadron Response

19.61 未熟パイロットの反応。空爆対応ブルー用で最大2個まで減少面飛行隊を選ぶ事が可能です(1個の代わり; 14.3 改定)。2個目の減少面飛行隊は最初として同じガイドラインを利用します。どんなことがあっても1つの区域から減少面飛行隊を1個以上はブルーに出せません。

#### 19.62 未熟パイロットの埋め合わせ。(Green Pilot Compensation)

空爆対応ブルーの減少面飛行隊数分、空爆反応優先チャートの結果を減らします(7.2 の調整)。参考、チャート結果で3個帰還となりブルーに減少面飛行隊1個いる場合、2個帰還となります(しかし減少面飛行隊の数が減るではありません)。

#### 19.63 RAFエース飛行隊。(RAF Ace Squadron)

空爆探知結果、情報値 Accurate または 警戒値 Very Early の場合、英軍空爆対応のステップAでの空爆対応ブルーにエーススピットファイヤ飛行隊を追加します(ユニットは無作為に引く)。これはブルー用に他の全飛行隊を取得してから追加します。エース飛行隊を空爆に対応する為に空爆対応ブルーから引いた場合、迎撃後に、帰還飛行中ボックス、軽損害ボックスまたは重損害ボックスに戻す代わりにカウンタ置き場に返します。エース飛行隊が損害を食らった場合勝利ポイントは引かれます、しかし補充ポイントと熟練パイロットポイントは消費しません。RAF:Lion と2プレイヤーとは似ておらず、特別な戦闘能力はRAF:Eagle のエース飛行隊にはありません。

#### 19.64 飛行隊の自己防衛。(Squadron Self-Preservation)

飛行場が空爆目標の場合、飛行場の区域から空爆対応ブルー用に取得したものとしてマップ外のカップに置かれます。これらはブルーの一部として数えます、しかし空爆対応ブルーから飛行隊を除去する結果であっても、マップ外のカップ内飛行隊を取り除く事はできません。

#### 19.65 単独爆撃飛行大隊を伴う護衛戦闘機隊掃討戦の対応。(Response to Hunter Sweep with Lone Bomber)

狩猟ボックス内に少なくとも戦闘飛行大隊5個にちょうど1個爆撃飛行大隊がある場合、空爆対応戦術チャート使用時、**爆撃ボックス内に爆撃飛行大隊無しとして空爆処理します。**これは情報値 accurate 時にRAFの対応に影響します。参考、空爆に爆撃飛行大隊1個と狩猟飛行大隊6個があり、

情報値 accurate です、あなたは **爆撃ボックス内に爆撃飛行大隊無しで情報値 accurate** この部分の戦術チャートを参照します。爆撃飛行大隊1個と狩猟飛行大隊4個の場合、あなたは **“爆撃飛行大隊1個またはそれ以上”**の戦術チャートを参照します。

#### 19.7 Hunter Contact Die Roll

狩猟ボックス内ドイツ飛行大隊数が Hunter Interception ステップ(空爆フェイズ 9ステップ目)の開始で2個以上英軍飛行隊を上回る場合、さいころ1個を振ります。ドイツと英国の数の違いより未満のさいころ結果であれば、狩猟ボックスからさいころ結果と同じだけのドイツ軍飛行大隊を帰還飛行中ボックス(Inflight Box)に移動します。これらのドイツ軍ハンター達は英軍飛行隊と接触できませんでした。

参考、英軍飛行隊3個とドイツ軍飛行大隊7個が狩猟ボックスにいます、さいころの目が1、2または3であれば1個、2個、3個が空爆から離脱します。4から6は影響無しです。(もし必要なら)このさいころの後に通常の Hunter Interception 手順になります。

#### COMPENDIUM OF RAID AND DAY EVENTS

Raid Event Cards の Raid events(空爆イベント)適用はイベントの説明のとおり今回空爆に参加しているユニット、マップ上のユニット、または他のゲーム機能に影響します。

- ・ Raid approach events は空爆フェイズの the Raid Approach Event ステップ中に発生します。
- ・ Raid target events は空爆フェイズの the Raid Target Event ステップ中に発生します。the raid target event の Time Advance の部分はRAF:Eagle では使用しません。

Day Event Card の Day events(その日のイベント)適用はカレンダー更新フェイズ中に引きます。

全イベントは下記のコード文字によってゲームの区別をします。

L-RAF:Lion  
E-RAF:Eagle  
2-RAF:Two-Player  
A-All games

多くのカードには複数の事が書かれています。

**RAF:Eagle では E と A を使用します。**いくつかのイベントは完全な説明されていますが、しかし大部分に追加説明があり、以下にイベント説明があります。

#### Raid Approach Events

##### British Altitude Advantage(英軍高い位置の優勢)。

適用するイベントカード条件が1つまたはそれ以上の場合、英軍側は Hunter attack と Squadron attack 両方で高い位置の優勢を受け取ります。両方の戦闘を解決する時、計算された行の1段下の Combat Results Table の行を参照します。参考、戦闘値合計がテーブルのD行の場合、代わりにE行を使います。記録として、空爆ディスプレイに British Altitude Advantage Marker を置きます。



**Channel patrollers hunt (海峡哨戒隊も迎撃参加)。**

全飛行大隊を海峡哨戒ボックスから狩猟ボックスへ移動します。このイベントは目標の奥行きが coastal (沿岸部) または inland (内陸部) の (目標カードに記載されています) 場合のみ発生します。狩猟ボックスに英軍飛行隊がない場合、代わりに海峡哨戒隊は近接護衛戦闘ボックスに移動します。

**Clouds inhibit hunters (A,B または C)。**

そのエリアの天気は patchy または broken の場合、Hunter Attack 段取り前に、狩猟ボックス内の表示されている選択文字の全飛行大隊を帰還飛行中ボックス (Inflight Box) に置きます。晴れの場合はイベント発生しません。

- もし、このイベントの結果として、狩猟ボックス内に飛行大隊が無くなったら、狩猟ボックスから全英軍飛行隊を爆撃ボックスに移動し、爆撃ボックスにもドイツ軍飛行大隊がない場合に限り英軍飛行隊は帰還飛行中ボックスに移動します。

**Clouds scatter raid (A,B または C)。**

そのエリアの天気は patchy または broken の場合、表示されている選択文字に該当する全飛行大隊を減少戦力面にします。すでに減少戦力面の場合は追加の影響はありません。晴れの場合はイベント発生しません。

**Escort Rendezvous Failure (A,B または C)。**

表示されている選択文字に該当する近接護衛ボックスの全飛行大隊は空爆から離脱します。帰還飛行中ボックスにそれらを置きます。

**German Altitude Advantage (ドイツ軍高い位置の優勢)。**

適用するイベントカード条件が1つまたはそれ以上の場合、ドイツ軍側は Hunter attack と Squadron attack 両方で高い位置の優勢を受け取ります。両方の戦闘を解決する時、計算された行の1段上の Combat Results Table の行を参照します。参考、戦闘値合計がテーブルのD行の場合、代わりにC行を使います。記録として、空爆ディスプレイに German Altitude Advantage Marker を置きます。

**Heavy Pursuit。**

狩猟ボックス内、表示されている選択文字に該当する全てのドイツ軍飛行大隊と英軍飛行隊は空爆から離脱します;それらは帰還飛行中ボックスに置きます。影響を受けた英軍飛行隊は減少戦力面にします。すでに減少戦力面の場合、英軍飛行隊は軽損害を被ります;区域の軽損害ボックスに置きます、そして1VPを引きます。**このイベントがどちらにも適用されるように両方の国籍は狩猟ボックス内のユニットに少なくとも1個適用できるように配備しておかなければなりません。**

- もし、このイベントの結果として、狩猟ボックス内に飛行大隊が無くなったら、狩猟ボックスから全英軍飛行隊を爆撃ボックスに移動し、爆撃ボックスにもドイツ軍飛行大隊がない場合に限り英軍飛行隊は帰還飛行中ボックスに移動します。

**LF3 area weather changes。**

Clear は Patchy clouds になり、または Patchy clouds は Broken clouds になり、または Broken clouds は Clear になります。結果に応じた天候マーカに変更します。

**LF2 (or LF3) area weather improves。**

Broken clouds は Patchy clouds になり、Patchy clouds は Clear になります。結果に応じた天候マーカに変更します。Clear の場合このイベントはありません。

**LF2 (or LF3) area weather worsens (悪化)。**

Clear は Patchy clouds になり、Patchy clouds は Broken clouds になります。結果に応じた天候マーカに変更します。Broken clouds の場合このイベントはありません。

**Rendezvous failure (A,B または C)。**

ドイツ軍飛行大隊7個以上の空爆隊の場合、ランデブー失敗の原因になります。爆撃と近接護衛ボックス内、該当する選択文字の飛行大隊は直ちに空爆離脱します;それらは帰還飛行中ボックスに置きます。この結果で爆撃ボックスが空になると近接護衛ボックスの飛行大隊を爆撃ボックスに移動します。狩猟と海峡哨戒ボックスの飛行大隊には影響ありません。空爆隊が6個以下であれば、このイベントはありません。

**Squadrons evade hunters (A,B または C)。**

狩猟ボックス内の該当する選択文字の完全戦力面スピットファイヤとハリケーンを爆撃ボックスへ移動します。爆撃ボックスが空の場合、狩猟ボックスからすり抜けた飛行隊は代わりに帰還飛行中ボックスに移動します。減少戦力面飛行隊はすり抜ける事は無理です。

**Squadrons Patrol Elsewhere (他の場所へ A,B または C)。**

今回の目標カードの資格区域チャート (Sector Eligibility Chart ; 7.1) に記載されているマップ上の区域内選択文字に該当する全ての完全面英軍飛行隊は帰還飛行中ボックスに移動します。今回の空爆のために対応する、または地上運用ボード (tote board)、または減少戦力面飛行隊は移動しません。プレミアム飛行隊は移動しません。

参考: 今回の空爆は目標カードNo. 1 (Worth Rader Net 2.31 参照) に対してで、Squadrons Patrol Elsewhere の選択文字Aです。目標カードの資格区域チャートには4/10、3/10、1/11と1/10が記載されています。マップ上それら区域内完全戦力面の " A " 飛行隊を帰還飛行中ボックスに移動します。

**Weather moves east。**

第2航空艦隊エリアの天候を第3航空艦隊エリアの天気と同じにします。(全てのゲーム)

## Raid Target Events

### Big Wing。

第12戦闘機群から2個またはそれ以上から上がる場合、算出された戦闘結果テーブル行の一段下を使用します。このシフトは高い位置の優勢のシフトに追加します。

### Blenheims intercept bombers。

爆撃ボックス内に少なくとも英軍飛行隊1個がある場合、ボックス内の飛行隊より爆撃飛行大隊(戦闘飛行大隊ではない)がよーさんあれば、爆撃ボックスにプレミアム飛行隊1個移動します。目標カード内資格区域チャートに記載されている区域内のいずれかのプレミアム飛行隊を選択します。上記の状況が適用できない、またはマップ上にプレミアム飛行隊が無い場合、イベントは発生しません。

### Channel patroller close Escort。

海峡哨戒中の全ドイツ軍飛行大隊は近接護衛ボックスに移動します。このイベントは目標縦深が Coastal または Inland (目標カードに記載)の場合のみ発生します;目標縦深が Deep の場合、イベントは発生しません。

### Clouds inhibit squadrons (A,B または C)。

そのエリア天気が Patchy または Broken の場合、選択文字に該当する全英軍飛行隊は第1目標空爆の迎撃から離脱します;それらは帰還飛行中ボックスに置きます。天気が Clear の場合イベントは発生しません。このイベントの後に爆撃ボックスに英軍飛行隊がいなくなったら、8.21 の影響を適用します。

### Extended Attack。

英軍飛行隊迎撃に先立ち、爆撃ボックス内完全戦力面英軍飛行隊の数に爆撃ボックス内の爆撃飛行大隊の数を減らして同じにします。爆撃飛行大隊が完全戦力面英軍飛行隊を凌駕しているならあなたが選んで減らしてください。戦闘飛行大隊とあらかじめ減少戦力面爆撃飛行大隊は影響しません。

### Flak (A,B または C)。

選択文字に該当する爆撃ボックス内飛行大隊を減少戦力面にします。Flakによって飛行大隊に命中の場合、既に減少戦力面であれば、即頓挫(abort)となり帰還飛行中ボックスへ移動します。Ju87または Low level bombing raid (ドイツ軍戦略カード)の状況でFlakによって命中の場合、飛行大隊は減少戦力面にする代わりに軽損害を被りますー軽損害ボックスに置き、そして飛行大隊1個につき勝利ポイントが1増加します。このイベント結果により爆撃ボックス内飛行大隊がなくなったら、空爆は終了し、空爆ディスプレイ内、全ユニットは空爆離脱します。

### Interception over coast。

イベントに記載されている空爆警報値と一致する場合、海峡哨戒中全飛行大隊は近接護衛ボックスに移動します;次に英軍飛行隊迎撃と攻撃を解決する前にドイツ軍が爆撃を行います。爆撃した飛行大隊は空爆離脱しません;英軍飛行隊迎撃と攻撃のために滞空します。英軍飛行隊攻撃にドイツ軍飛

行大隊が生き残った時点で空爆離脱します。カード記載の警報値と合わない場合、イベントは発生しません。

### Late Interception。

空爆の警報値が none または late の場合、英軍飛行隊迎撃と攻撃解決する前にドイツ軍空爆を解決します。爆撃後した飛行大隊は空爆離脱しません;英軍飛行隊迎撃と攻撃のために滞空します。英軍飛行隊攻撃にドイツ軍飛行大隊が生き残った時点で空爆離脱します。警報値が sufficient、early または very early の場合、イベントは発生しません。

### Navigational Error。

空爆目標が inland または deep の場合、爆撃の際左2コラムシフトします。空爆目標が coastal の場合、イベントは発生しません。

### Non-Essential Target。

ドイツ軍情報 failures の結果で空爆隊は作戦目標では無い箇所、または関連の無い施設に爆撃します。空爆目標が 飛行場、レーダー網、または工場の場合、爆撃効果無しになります。1勝利ポイントを得ます。

- このイベントのいくつかの認識で司令部(headquarters)に対する爆撃被害の効果もまた阻まれます。

### Squadron Turnaround。

RAF の地上運用を先に行います。P6の 1時計分 だったとして飛行隊の再装備を実施します(マップ上の地上運用サマリー(turn-around summary)を参照してください)。例外:今回の目標が飛行場の場合、その飛行場の飛行隊は帰還飛行中ボックス内に留まります。参考、Hornchurch airfield が目標の場合、6/11の飛行隊は帰還飛行中ボックスに留まります。

### ULTRA Intercept。

解決する空爆がある時間セグメントでもっとも沢山目標があるところに ULTRA マーカを置いて解決しますー1番多い空爆隊がある時間セグメント または 次に 2 番目に多い空爆隊がある時間セグメントです。その時間セグメント内全ての空爆は警報値 very early 情報値 accurate と考えますー英軍探知のさいころはふりません。その日最後空爆を解決する時にウルトラを引いたらウルトライベントは無視します。

### Day Event

#### British Raid on German Industry。

爆撃軍の空爆が成功しドイツ軍航空機製造が遅れ、その日のイベントカードに表示されているように補充ポイントが減ります。

#### Change German Priorities based on date or VPs。

13.German Target Priorities(ドイツ軍目標優先順位)のルールを参照してください。

## Luftflotte 3 Gruppen to Luftflotte 2。

日付けが8月21日から9月10日(9月10日を含める)の場合、第2航空艦隊担当エリア内目標に第3航空艦隊の全飛行大隊を割り当て可能です。その日マーカを LF3 to LF2 面にします、しかしその逆は駄目です。このイベントは9月10日以降にまたそのイベントが引かれるまで影響があります。これが起こるとその日マーカはオリジナル面に戻します。

## Morning Haze(朝もや)。

空爆が始まる早い時間に視界が悪くなり航空作戦を阻止します。時計マーカは 0600と800は使用できません、目標カードは8枚だけひきます。

## ドイツ軍戦略カード155

### Secondary Target(第2目標)

目標カードに記載されている第2目標に全飛行大隊を差し向けます。

目標カード用空爆の適格は第1目標の目標優先順位とカードの戦略値により決定されます。

**2人プレイヤーでの公開:Bombing Step**

## ドイツ軍戦略カード156

### Major Raid Coordination(大規模空爆調整)

たとえ小規模空爆(Minor Raid)の資格しかない目標カードでも、この空爆には飛行大隊16個まで割り当てられます。この空爆ではランデブーチェック実施は不要です。

**2人プレイヤーでの公開:目標カード開示時**

## ドイツ軍戦略カード157

### Pathfinders(先導飛行大隊)

空爆目標が Inland または Deep の場合、爆撃時爆撃テーブルで右2コラムシフトし天気によるシフトは適用しません。合計で3シフトを超えられません。このカードは Coastal の目標とレーダー網対して恩恵はありません。

**2人プレイヤーでの公開: Bombing Step**

## ドイツ軍戦略カード158

### Low Level Raid(低空空爆)

爆撃ボックス内この空爆時、英軍飛行隊は高い位置の優勢を受け取りますー戦闘結果テーブルの算出した横列文字から一段下を参照します。それから、爆撃時爆撃テーブルで右2コラムシフトし天気によるシフトは適用しません。

**2人プレイヤーでの公開:Squadron Interception Step**

## ドイツ軍戦略カード159

### Secondary Target(第2目標)

目標カードに記載されている第2目標に全飛行大隊を差し向けます。

目標カード用空爆の適格は第1目標の目標優先順位とカードの戦略値により決定されます。

**2人プレイヤーでの公開:Bombing Step**

## ドイツ軍戦略カード160

### High Speed Raid(高速空爆)

この空爆は機銃掃射するために割り当てられたMe110のみと考えます:

- この空爆でランデブーチェック実施は不要です。
- ランデブーチェックさいころの目2の項目、時間セグメントおきに3箇所の空爆実施について、同じ時間セグメント内の他の空爆でランデブーチェック実施時今回の空爆は数えません。
- 探知のさいころから マイナス2 します。

**2人プレイヤーでの公開:Raid Deployment Step**

## ドイツ軍戦略カード161

### Deceptive Formation(欺瞞編隊)

少なくとも飛行大隊4個からなる空爆の場合、この空爆の英軍探知内容決定の時、探知修正は半分になります(端数切り上げ)。

このカードは飛行大隊4個未満では恩恵はありません。

**2人プレイヤーでの公開:Raid Deployment Step**

## ドイツ軍戦略カード162

### Decoy Raid(囮空爆)

飛行大隊無しで目標カードに割り当てます、そうでなければカードを捨てます。

Eagle。その時間セグメント内のこの空爆に実行する代わりに、その目標カードに記載されている 各 Enroute Sector よりあなたの選択で英軍飛行隊2個を帰還飛行中ボックスへ移動します、次にこのカードと目標カードを捨てます。

**2-Player。囮の時間セグメントで Advance Warning 中(Daily Preparation Phase の 5.)、この空爆が実際として Raid Approach marker を置きます。**

## ドイツ軍戦略カード163

### Major Raid Coordination(大規模空爆調整)

たとえ小規模空爆(Minor Raid)の資格しかない目標カードでも、この空爆には飛行大隊16個まで割り当てられます。この空爆ではランデブーチェック実施は不要です。

**2人プレイヤーでの公開:目標カード開示時**

## ドイツ軍戦略カード164

### Ace Me 109 Gruppen(エースMe109飛行大隊)

狩猟ボックスまたは英軍飛行隊攻撃で少なくともMe109 飛行大隊1個が関係している場合。

- 計算された横列の一段上の戦闘結果表の列のアルファベットを参照します。このシフトは高い位置の優勢のいずれかのシフトに加算できます。たとえドイツ軍枯渇だとしても、戦闘解決中ドイツ空軍は完全戦力だと考えます。

**2人プレイヤーでの公開:Hunter Attack Step**

1.Introduction	P1	13.GERMAN TARGET PRIORITIES	P16
一般的なプレイの方針	P1	13.1 Changing Target Priorities	P16
2.Game Components	P1	13.2 German Free Target Choice	P16
2.1 Game Map	P1	(ドイツ軍自由目標選択)	
2.2 Counters	P2	13.3 無差別爆撃	P16
2.3 Cards	P3	14.REPLACEMENTS AND REINFORCEMENTS	P17
2.4 Charts and Tables	P4	14.1 Gaining Replacement Points	P17
2.5 Game Scale	P4	(ドイツ軍補充ポイント)	
3.SETTING UP FOR PLAY	P4	14.2 Expending Replacement Points	P17
4.SEQUENCE OF PLAY	P5	14.3 英軍未熟パイロットと空爆反応プール	P17
I . DAILY PLANNING PHASE	P5	(the Raid Response Pool)	
II . RAID PHASE	P5	14.4 ドイツ空軍の枯渇 (Luftwaffe Depletion)	P18
III.AIRFIELD OPERATIONS	P6	14.5 英軍増援 (British Reinforcement)	P18
IV. CALENDER UPDATE	P6	14.6 英軍安定化計画	P18
		(British Stabilization Scheme)	
5.GERMAN RAID PLANNING	P7	15.GERMAN STRATEGY CARDS	P18
5.1 Target Selection	P7	15.1 戦略カード引くのと割り当て	P18
5.2 Bomber Raid Assignment	P8	(Drawing and Assigning Strategy Cards)	
5.3 Fighter Raid Assignment	P8	16.勝利と敗北 (VICTORY AND DEFEAT)	P19
6.RAID DEPLOYMENT	P9	16.1 あしか作戦 (Operation Sealion)	P19
6.1 Raid Deployment Procedure	P9	16.2 空軍脱離 (Airforce Elimination)	P19
6.2 British Raid Detection	P10	17.RAF:EAGLE SCENARIOS	P19
6.3 Raid Rendezvous Check	P10	17.1 The Hardest Days	P19
7.BRITISH RAID RESPONSE	P10	17.2 The Thin Blue Line	P20
7.1 The Raid Response Pool	P10	17.3 Campaign Game:The Battle of Britain	P20
7.2 British Response Priority	P11	18.NIGHT RAIDS(OPTIONAL)	P20
7.3 Raid Response Tactics	P11	18.1 ドイツ軍夜間空爆資格	P20
7.4 Deploying Squadrons	P12	(German Night Raid Commitment)	
8.INTERCEPTION	P12	18.2 英軍夜間哨戒 (British Night Patrol)	P21
8.1 Hunters Intercept Squadrons	P12	18.3 夜間空爆迎撃 (Night Raid Interception)	P21
8.2 Squadrons Intercept Bombers	P12	18.4 夜間空爆戦闘 (Night Raid Combat)	P21
9.AIR COMBAT	P13	18.5 夜間空爆隊の爆撃 (Night Raid Bombing)	P21
9.1 Resolving an attack	P13	19. ◆ADVANCED RULES	P21
9.2 Combat Damage	P13	19.1 Forward Airfield Targets	P21
10.BOMBING	P14	(沿岸部に近い飛行場)	
10.1 Strafers	P14	19.2 High Command Raid Requiement	P22
10.2 Bomb Damage Targets	P14	19.3 Jabos(fighter/bombers)	P22
10.3 爆撃被害からの修復	P15	19.4 Edge of German Fighter Range	P22
11.LEAVING A RAID	P15	19.5 Luftwaffe Press or Rest	P22
(空爆から離脱)		19.6 Enhancements to RAF Squadron Response	P23
11.1 ドイツ軍の回復	P16	19.7 Hunter Contact Die Roll	P23
12.INTRODUCTORY SCENARIO:PRELUDE TO EAGLE		COMPENDIUM OF RAID AND DAY EVENTS	P23
DAY	P16	Raid Approach Events	P23
		Raid Target Events	P25
		Day Event	P25
		ドイツ軍戦略カードの説明	P26