

## Eighth Air Force エラッタ

2003年7月5日にGMTのホームページで発表されたエラッタです。

注意点として、ルール本文と言葉使いが少し異なる箇所がありますので、英文をその場合は参照して下さい。

参照先：<http://www.gmtgames.com/df8a/gmtdf8a0.htm>

### Aircraft Cards

#### 航空機カード

Change: The B-24D and B-24J should have an Undamaged Saturation Rating of 5 and a Damaged Saturation Rating of 3.

変更：B-24DとB-24Jは損害なしの集中攻撃値は5で損害を受けた集中攻撃値は3である。

Change: The P-38L should be Turbocharged.

変更：P-38Lはターボ付きである。

Clarification: The B-25Cs in Eighth Air Force have 10 Hit Points on their Damaged side.

This is correct. The B-25Cs in Luftwaffe (with 9 Hit Points) are incorrect.

明確化：Eighth Air ForceのB-25Cは損害面での10ヒットポイントを持つ。これは改定する。LuftwaffeのB-25C（9ヒットポイント）は間違いである。

### Resource Sheet

#### 資源シート

Change the second sentence of the Clouds over Target resource to read “... and Target Flak is reduced by one.”

「... そして目標の対空砲は1つ減少する」と目標上の雲の第2行を変更する。

Add the following sentence to the Fighter Sweep resource: “There is no VP cost for the Sweeping aircraft to Disengage.”

戦闘機のスイープの行に次を追加する；「これらは撤退するためにスイープする戦闘機にはVPコストはない」

Change the Late Arrival resource to read: “The appearance of one element of enemy fighters (your choice) is delayed. Draw one card to determine the length of the delay. The element is placed at the beginning of the following turn, starts at any altitude (owning player’s choice) and goes last in Turn Order.”

遅延した登場の行の変更：「敵戦闘機の1つの部隊（選択できる）の出現は遅らせることができる。遅延の期間を決めるためカードを1枚引く。部隊は次のターンの始めに置かれ、好きな高度で始められ、ターンの順番の最後に移動する。

### Action Card drawn Number of Turns Delayed

#### ターンの遅延期間のアクションカード引き

##### Red-bordered 3 Turns

赤い線のあるカードは3ターン

##### Blue-bordered 2 Turns

青い線のあるカードは2ターン

##### White-bordered 1 Turn

白い線のあるカードは1ターン。

Change the last sentence of the Loose Formations resource to read “... or are flying alone.”

「... もしくは単独で飛行する」に損失フォーメーションの最後の行を変更する。

Add the following sentence to the Missed Target resource: “Reduce Target Flak to be equal to the target’s Area Flak.”

外した目標の行の次に追加する：「目標のエリアの対空砲に等しい目標の対空砲を減らす」

Change the last sentence of the Tight Formations resource to read “... or are flying alone.”

困難なフォーメーションの最後の行を変更する：「... もしくは単独で飛行する」

## Bombing Display

### 爆撃ディスプレイ

Change the listing for Bomb Cards at Very Low altitude on the Saturation Bombing column from “+2” to “+1” .

集中爆撃のコラムでVery Lowの高度での爆撃カードを+ 2 から + 1 へ変更する。

Change the listing for Flak Cards at Very Low altitude on the Torpedo Bombing column from “+1 Target” to “Base” .

魚雷攻撃コラムのVery Lowの高度での対空砲カードで+ 1 目標から基地へ変更する。

Add a new column titled “Fighters” .

「戦闘機」の新しいコラムを追加。

This column is used for all Fighters and Light Bombers that continue over the target but do not Bomb or Strafe and (for Area Flak) for all Fighters and Light Bombers at Very High altitude.

このコラムは目標上に留まる全ての戦闘機と軽爆撃機に使用するが爆撃か機銃掃射と（エリア対空砲のため）very High高度で全ての戦闘機と軽爆撃機のために使用しない。

The column is structured as follows:

コラムは次の様になる。

Altitude	Flak Cards
Very High	-2 Target, -1 Area
High	-2 Target
Medium	-1 Target
Low	-1 Target
Very Low	Base #

## Campaign Sheets

### キャンペーンシート

Schweinfurt Operation: Two important pieces of information did not make it into the rules, or onto the sheet.

シュヴァインフルト作戦：情報の2つの重要部分はルール内で使わないし、もしくはシートで使用しない。

The bomber force is composed of: 6 B-17Fs and 3 B-17Gs.

爆撃兵力は6機のB-17と3機のB-17Gで構成する。

Schweinfurt is an Industrial Center Target, with the "Vital Target" Option.

シュヴァインフルトは、「重要目標」の選択を使用し工業地帯の目標である。

Stalingrad Airlift Operation: The Target-Bound Home bound turns are 8/7 (as stated on the Operation Card), not 9/8 (as stated in the rules).

スターリングラード空中補給作戦：目標飛行ターンは8/7で（作戦カードの状態の様に）、9/8ではない（ルールのように）。

## Basic Rulebook

### 基本ルール

3.1 The exception (no Wingman attack on the first player turn) does NOT apply if the opposing force consists entirely of Formation aircraft.

例外（最初のプレイヤーターンにウィングマンの攻撃はない）はもし敵戦力が安全なフォーメーションの航空機であるなら適用しない。

4.9.2 Addition: The Basic Game Dogfight Mission Victory Table is located on the back of the Destroyer Target sheet.

追加：基本ゲームの格闘戦作戦勝利表は撃墜目標シートの背面にある。

5.2.3 Addition: The Horsepower of Rocket Fighters is never increased or decreased by altitude.

追加：ロケット戦闘機の馬力は決して高度により増加や減少はしない。

The Me-163 is the only Rocket Fighter in Eighth Air Force.

Me-163はEight Air Forceで唯一のロケット戦闘機である。

It functions as a Jet Fighter for all other purposes.

その他の全ての方法はジェット戦闘機と同じである。

5.3.1 Addition: A Jet may never accumulate more Full Throttle counters than its Speed Rating.

追加：ジェット機は速度以上にフルスロットルを貯えることはできない。

5.3.1 Clarification: As indicated by the reverse side of the cards a Jet or Rocket Leader loses all its Full Throttle counters when it is flipped to

its Damaged side, and may not draw any additional counters.

明確化：カードの裏面により示されている様にジェット機かロケットのリーダー機は損害を受けて裏返されたとき全てのフルスロットルカウンターを失う、そしていずれかの追加のカウンターは引かない。

5.3.1 (Exception) Clarification: If the “promoted” Wingman is on its Damaged side it does not draw any Full Throttle counters.

(例外) 明確化：もし「援助を促進していた」ウィングマンが損害を受けたら、いずれかのフルスロットルカウンターを引けない。

5.3.3 Addition: Methanol Injection The Bf-109G is not a Jet Fighter.

追加：メタノール噴射システムのBf-109Gはジェット機ではない。

However, it was equipped with a methanol injection system that could provide a short burst of power.

しかし、これは短い時間の馬力増進のできるメタノール噴射システムを装備した。

To reflect this, each Bf-109G Leader is given a single Full Throttle counter at the beginning of the game (in effect, it has a Speed Rating of 1 and a Thrust Rating of 0).

これを反映するため、ゲームの始めに1個のフルスロットルカウンターを与えられる。

When a Bf-109G Leader is shot down his “promoted” Wingman receives a FullThrottle counter, unless the Wingman is on its Damaged side.

Bf-109Gのリーダーが撃ち落とされたとき、「昇進した」ウィングマンはウィングマンが損害面でない限り、フルスロットルカウンターを受け取れる。

7.2.1 Jets may discard a Full Throttle counter(s) instead of a card(s) when climbing or following an enemy Leader’ s altitude change.

ジェット機は敵のリーダー機の高度で上昇か追尾する時、カードの代わりにフルスロットルカウンターを捨てることができる。

7.2.2 Important Change: An Advantaged Leader who follows the altitude change must discard TWO cards (in addition to any cards gained or lost due to the altitude change itself).

重要な変更：高度変更の結果優位なリーダーは2枚カードを捨てなければならない（自身の高度変更の結果いずれかのカードを得るか失うかに加えて）。

7.2.2 Clarification: A Wingman may not play a Vertical Roll as an Attack card (i.e., to change altitude).

明確化：ウィングマンは攻撃カードとしてVertical Rollをプレイできない（すなわち、高度変更で）

7.2.2 Clarification: A Leader who is Neutral may play a Vertical Roll during his Play Cards Step to change altitude.

明確化：中立のリーダーは高度変更するのに自身のプレイカードステップでVertical Rollをプレイできる。

In this case enemy Leaders may not attempt to stop it as per 7.2.3.

この場合、敵のリーダーは7.2.3の様に、これを止める試みはできない。

7.2.3 Clarification: If his Leader did not change altitude with your Leader you may not play cards against any enemy aircraft at your new altitude.

明確化：もし彼のリーダーがあなたのリーダーと共に高度を変更しなかったなら、あなたの新しい高度でいずれかの敵航空機に対しカードをプレイできない。

However, if you had another Vertical Roll you could play it to change back to the altitude of the enemy Leader you were engaged with and play additional Attack cards against him.

しかしながら、もし他のVertical Rollを持っていたら、一緒に攻撃するために敵のリーダーの高度に変更するためこのカードをプレイでき、敵に対し追加の攻撃カードをプレイできる。

7.3 Change: Your Leader or Wingman may not maneuver against or attack an aircraft that is at a different altitude at the moment the card is played.

変更：あなたのリーダーかウィングマンはカードをプレイするその時に異なる高度にいる航空機に攻撃が備える機動ができない。

A Neutral Leader may play one or more Vertical Roll cards to change altitude prior to attacking an enemy aircraft.

中立のリーダーは敵の航空機に攻撃する前に高度を変更するVertical Rollカードを1枚以上プレイできる。

11.2 Addition: If your Leader is shot down after the Wingman Attack Step of your player turn (this can happen due to Target Flak [22.2] or

Counter-Fire [20.5] from a Formation aircraft) your newly “promoted” Wingman does not conduct a Play Cards Step that turn.

追加：もしあなたのリーダーがあなたのプレイヤーターンのウィングマン攻撃ステップの後で撃墜されたら（これはフォーメーション航空機から反撃[20.5]か目標の対空砲[22.2]のために起こる）、あなたの新しく「昇格」したウィングマンはこのターンのプレイカードステップを行なえない。

12.0 Change: The entry in the Disengagement Table for “Aircraft is a Heavy Bomber” should read “down 1 level” .

変更：「Aircraft is a Heavy Bomber」の解放表の記入は「down 1 level」にする。

12.0 Change: The entry in the Disengagement Table for “Voluntary Disengagement” should read “down 1 level” .

変更：「Voluntary Disengagement」の解放表の記入は「down 1 level」にする。

## Campaign Book

### キャンペーンブック

15.2 Clarification: Resolve Target Flak [22.2] against Fighters or Light Bombers during the Bomb/Strafe step, even if they are not bombing or strafing.

明確化：爆撃／機銃掃射ステップで、たとえ爆撃か機銃掃射をしなくても、戦闘機か軽爆撃機に対する目標の対空砲（22.2）を解決する。

15.2 Change: Jettison Decision.

変更：投棄の決定

If one aircraft in an element Jettisons its ordnance the other must jettison as well (exception: Fighters which must Jettison due to being Damaged).

もし編成内の1機が自身の兵器を投棄するなら、他の編成内の機も同様に投棄しなければならない（例外：損害を受けたために投棄しなければならない戦闘機）。

17.1.3e Addition: Light Bombers may not conduct a Wingman Attack or Play Cards step against Unloaded enemy Fighters unless they begin the player turn Engaged with those Fighters.

追加：軽爆撃機はこれらの戦闘機と交戦したプレイヤーターンが始まるまで、武器を下ろした敵戦闘機に対してウィングマン攻撃かカードのプレイは行なえない。

17.1.3f Addition: a Loaded Light Bomber Leader does not draw a hand of cards [4.6] until either a) he or his Wingman is attacked by enemy aircraft b) both aircraft Jettison or c) the beginning of the Ingress turn, whichever comes first.

追加：武装した軽爆撃機リーダーは、敵航空機により自分のウィングマンが攻撃されるか、両航空機が武装を投棄したか、進入ターンが始まったかのいずれかが起きるまで手札を引くことはできない。

The Player order position [4.7] of the Light Bomber Leader or element is determined normally, but until a hand of cards is drawn the Leader/element's turn is skipped entirely (except for the Jettison

Decision step).

プレイヤーの軽爆撃機のリーダーか編隊の順番は、しかし手札は完全にスキップしたリーダー／編隊のターンにカードを引くまで（例外：投棄決定ステップ）、通常通り決める。

17.1.4 Addition: Torpedo Bombers may also use Torpedoes against Freighters.

追加：魚雷攻撃はフリゲート艦に対して魚雷を使用する。

17.1.5a Change: Loaded Fighters and Light Bombers may play Maneuvering cards.

変更：武装した戦闘機と軽爆撃機は機動カードをプレイできる。

17.1.5d Addition: All Loaded Wingmen have their Offensive Ratings HALVED (Fighters round up, Light Bombers round down).

追加：全ての武装したウィングマンは攻撃値が半分になる（戦闘機は切り上げ、軽爆撃機は切り下げ）。

The halving takes place after applying any reduction for being at Very High Altitude [5.4.2].

半分にすることはVery Highの高度 [5.4.2] になったいづれかに減少のあとで起こる。

17.1.6 New Rule: Fighter Bombers.

新ルール：戦闘攻撃機

Fighters Loaded with any type of ordnance other than Drop Tanks or 30mm Gun Pods are treated as Light Bombers for purposes of 17.1.3e and 17.1.3f.

落下タンク以外のいずれかの兵装を装備するか30ミリ砲のポッドを装備した戦闘機は17.1.3eと17.1.3fのルールで軽爆撃機と扱う。

This is true even if only one Fighter in an element is Loaded.

これはたとえ編隊内の1機の戦闘機が装備していたとしてもこの様に扱う。

18.2.4 Change: Except for Damaged Fighters [18.2.2] if one aircraft in an element Jettisons its Bombs both must do so.

変更：損害を受けた戦闘機の例外、もし編隊内の1機の航空機が爆弾を投棄するなら、両方とも爆弾を投棄しなければならない。

18.6.2 Change: The two additional bomb cards are not drawn when attacking a Naval Target or a Freighter.

変更：2枚の追加の爆撃カードは海上目標かフリゲート艦に攻撃する時、引くことはできない。

21.3.1 Clarification: The Dive Bombing aircraft must be at this “starting altitude” at the beginning of the Bomb Turn. (i.e., they may not change altitude during the Adjust Altitude Step of that Turn).

明確化：急降下爆撃する航空機は爆撃ターンのスタート時にこの「スタート高度」にいないなければならない（例えば、このターンの調整高度ステップで高度は変更できない）。

21.3.2 Clarification: If the dive-bombing Leader is Disadvantaged or Tailed at the time it performs its attack the engaged enemy leader may follow the altitude change.

明確化：もし急降下爆撃するリーダーはこの時不利になるか追尾されたら、接敵した敵リーダーを攻撃を行なうことは高度変更が起こる。

However, he must discard a card or cards (see the important change to 7.22) to do so just as if the Dive Bomber had played a Vertical Roll.

しかしながら、1枚カードを捨てるかたと急降下爆撃がVertical Rollでプレイされたとしても、ちょうど戦闘が起きた様にカード（7.22の重要な変更を参照）を捨てなければならない。

He does not draw an Action card for the altitude change.

高度変更のためアクションカードを引けない。

21.4.5 The first sentence should read “...draw one Action card per Torpedo carried and refer to its Bombing section.”

最初の行は、「魚雷を搭載する毎に1枚アクションカードを引くそして爆撃ルールを参照する」とする。

21.5.3 Change the first sentence to read “Decrease the result on the Bomb card by one level when the Saturation Bombers attack a Naval Target or a Freighter.”

最初の行を変更する；「集中爆撃で海上目標かフリゲート艦を攻撃するとき、1レベルにより爆撃カードでの結

果を減らす」

21.6.1 Clarification: In order to Strafe an aircraft must have a Burst (Leader) or Offensive (Wingman) Rating or carry Anti-Tank guns.

明確化：機銃掃射のため、航空機はバースト（リーダー）か攻撃（ウィングマン）か対戦車銃を持っていないといけない。

21.6.1 If one aircraft of an element Strafes the other aircraft may Strafe or not at the owning player's discretion.

もし編隊の1機の航空機が機銃掃射をするなら、他の航空機は機銃掃射するか所有プレイヤーの裁量ではできない。

22.1.4 Important Change. Loaded aircraft [17.1.5] and Formation aircraft may not respond to Area Flak.

重要な変更：武装した航空機 [17.1.5] とフォーメーションの航空機はエリア内の対空砲に反撃できない。

Fighters and Light Bombers that are not Loaded may play one Response card against Area Flak (note that this is a total of one card ! not one card against each Flak card. Since only a few targets have an Area Flak rating greater than “1”, though, the effect will be the same most of the time).

武装していない戦闘機と軽爆撃機はエリア内の対空砲に対し1枚の反撃カードをプレイできる（これは1枚のカードでのみ行なう、それぞれの対空砲に1枚ではない。少数の目標が1以上のエリア内対空砲を持っている、やはり、効果はこの時同じ量を持つだろう）。

22.2.2 Addition: When resolving Target Flak against a Fighter or Light Bomber element resolve the flak against the Leader first.

追加：戦闘機か軽爆撃機の編隊に対して目標の対空砲を解決するときには最初にリーダーに対して対空砲を解決する。

22.2.3 Change the second sentence to read “Apply Damage from all In My Sights/Out of the Sun cards not Responded to [22.2.5] immediately.”

第2行目を変更；「[22.2.5]での反撃できない全てのIn My Sights/Out of the Sunカードから損害を適用する」

23.5.6 Clarification: If an Aircraft Resource includes two elements both need not arrive on the same turn.

明確化：もし航空機の物資は2つの編隊に含まれるなら、両方とも同じターンに到着する必要はない。

23.6 Addition: Aircraft may Disengage [12.0] during a Mission.

追加：航空機は作戦で交戦をやめる [12.0]。

Fighters and Light Bombers Disengage during the Play Cards step of their player-turn (exception: Fighters and Light Bombers that have gone Over Target [26.1.1] may not Disengage during the Bomb or Egress Turns).

戦闘機と軽爆撃機はこれらのプレイヤーターンのプレイカードステップで交戦をやめる。

Formation aircraft Disengage at the end of the turn.

航空機のフォーメーションはターンの終了時に交戦をやめる。

Formation aircraft may only Disengage during the Target-Bound Phase of the Mission/Strike.

航空機のフォーメーションは作戦／打撃の目標爆撃フェイズでのみ交戦をやめる。

25.2 New Rule: Skip the Target-Bound Phase if there are no defending aircraft.

新しいルール：もし防御する航空機がないなら、目標爆撃フェイズは飛ばす。

If all defending aircraft are destroyed or Disengage before the end of the Target-Bound Phase, the remaining Target-Bound turns are played normally, except that Leaders may not discard.

もし全ての防御航空機は目標爆撃フェイズの終了前に破壊されるか交戦をやめたなら、リーダーを捨て札にしないことを除いて、残りの目標爆撃ターンは普通に行なわれる。

This restriction is lifted at the beginning of the Ingress Turn.

この制限は進入ターンの始めに離陸する。

This rule does not apply when using the optional Fuel rules [27.0].

このルールは選択の燃料ルール [27.0] を使用する時は適用しない。

(Note: the intent of this rule is to prevent players from padding their hands during unopposed Target-Bound turns.)

(注記：このルールの意図は、敵対していない目標爆撃ターンに肉付けをした手札からプレイヤーを防ぐためである)

26.4 Change the first sentence to read “ If a Bombing or Strafing Leader…”

最初の部分を変更：「もし爆撃か機銃掃射するリーダーは」

29.0 (1) Change: Ju-88s that bombed adjust from Low back to Medium or from Very Low back to Low.

(1) 変更：Ju-88はLow高度からMedium高度に、もしくはVery Low高度からLow高度へ戻り爆撃できる。

30.2.1 Addition: The Home-Bound Phase may also be skipped if there are no defending aircraft, unless using the optional Fuel rules [27.0].

追加：もし防御する航空機がないなら、選択の燃料ルール [27.0] を使用しない限り、本国爆撃フェイズはとばす。

31.0 (2) Change: In order to receive the VPs for going over the target and returning Undamaged a Light Bomber must actually make an attack on the target, even if previous attacks on the target inflicted the maximum amount of damage that the target can take.

(2) 変更：目標を通過するためと戻るVPを受け取るために、損害を受けていない軽爆撃機は、たとえ目標上の以前の攻撃は目標に与える最大の損害量を負わせたとしても、実際に目標を攻撃しなければならない。

35.2 Dam Buster Operation Clarification: The Operation encompasses the destruction of three dams.

ダム破壊作戦明確化：作戦は3つのダムの破壊をもたらす。

The player receives 10 Lancasters to destroy all three dams.

プレイヤーは全て3つのダムを破壊するために10機のランカスターを受け取る。

The player conducts one run at a time against the first dam until it is destroyed.

プレイヤーはダムが破壊されるまで最初のダムに対して一度に1回の飛行経路をとる。

Once it is destroyed, the next run is conducted against the second dam.

最初のダムが破壊されたら、次の飛行経路は2番目のダムに対して行なう。

The second dam is then attacked until it is destroyed.

2番目のダムは破壊されるまで攻撃を行なう。

Once it is destroyed, the third dam is attacked.

2番目のダムが破壊されたら、3番目のダムを攻撃できる。

The Operation ends with the destruction of the third dam, or the run of the 10th Lancaster.

作戦は3番目のダムが破壊されたら終了する、もしくは10番目のランカスターが飛行したら終了する。

Example:

例：

The following example summarizes the events in one Dam Busters Operation.

次の例は1回のダム破壊の作戦を要約してある。

Bomber #1: Is unable to respond to a Tight Turn card along the Bomb Run for the Mhne Dam and is Destroyed. -20 VP

爆撃#1：Mhneダムのため爆撃飛行の途中でTight Turnカードに反撃できない、そして、破壊された。－20 VP。

Bomber #2: Scores a Hit on the Mhne for 1 D.P. and adds one saved In My Sights card to increase the damage to 2 D.P.

爆撃#2：1損害をMhneダムに命中得点する、そして、2損害の損害を増やすためIn My Sightカードを1枚加える。

The Bomber is undamaged. +10 VP

爆撃機は損害を受けない。＋10 VP。

Bomber #3: Scores a Miss on the Mhne for 0 D.P. and adds one IMS card to boost the damage to 1 D.P.

爆撃 # 3 : Mhneに損害を与えられなかった、そして1 損害の損害を与える 1 枚のIMSカードを加えた。

This brings the total damage to 3 D.P., which is enough to Breach the Dam.

これは3 損害の合計をもたらし、ダムを決壊させるのに十分である。

The Bomber is undamaged.

爆撃機は損害はない。

+10 VP for the Bomber, +100 VP for the Breached Dam.

爆撃機は+ 1 0 VP、ダム決壊で+ 1 0 0 VP。

Bomber #4: Makes a run on the Eder Dam and scores a Direct for 2 D.P.

爆撃 # 4 : Ederダムに飛行を行ない 2 損害を与える。

A saved IMS card adds 1 D.P., and the Dam is Breached.

IMSカードは1 損害を加え、ダムを決壊させた。

The Bomber is, unfortunately destroyed by the Pull Out Card draw.

爆撃機は、不運にもPull Out カードを引いたため破壊された。

-20 VP for the Bomber, +100 VP for the Breached Dam

爆撃機のため- 2 0 V P、決壊させたダムで+ 1 0 0 VP。

Bomber #5: Makes a run on the Sorpe Dam.

爆撃 # 5 : Sorpeダムに飛行する。

It scores 0 D.P. with a Miss card, and has no IMS cards remaining to boost the damage.

Missカードで0 損害であった、そして損害を与え続けるIMSカードはなかった。

+10VP

+ 1 0 VP。

Bomber #6: Makes a run on the Dam and is forced to abort.

爆撃 # 6 : ダムに飛行を行ない、そして中止を強制された。

The second run is also forced to abort.

2回目の飛行はまた中止を強制された。

During these runs the bomber is Damaged.

この飛行で、爆撃機は損害を受けた。

-10 VP

- 1 0 VP。

Bomber #7: Makes a run and has it Spoiled by Possible Spoiled Attack cards.

爆撃 # 7 : 飛行を行ない、そしてSpoiled Attackカードで台無しになる。

+10 VP

+ 1 0 VP。

Bomber #8: Makes a run and scores a Direct for 2 D.P.

爆撃 # 8 : 飛行を行なうそして、2 損害を与える。

+10 VP

+ 1 0 VP。

Bomber #9: Makes a run and scores a Miss, but boosts it by 3 with 3 IMS cards.

爆撃 # 9 : 飛行を行ない、そしてミスした、しかし3 枚のIMSカードで3 損害を与える。

The Dam is Breached.

ダムは決壊した。

+10 VP for the bomber, +100 for the Dam

爆撃機は+ 1 0 VP、ダム破壊のために+ 1 0 0 VP。

Outcome: 310 VP for a Complete Success

結果：ダム破壊に成功したため3 1 0 VP。

35.3 Stalingrad Operation Clarification: Daily aircraft availability vs. Operation aircraft availability.

スターリングラード作戦明確化：日常の航空機利用vs作戦航空機の利用



Each type of aircraft has two ratings.

それぞれの航空機のタイプは2つの値を持つ。

The number before the slash is the maximum number of that type which may be used each Day.

スラッシュの前の数字はそれぞれの1日で使用できるそれぞれのタイプの最大回数である。

The number after the slash is the number available throughout the Operation.

スラッシュの後の数字は作戦の間に使用できる数字である。

Each time an aircraft is destroyed it is subtracted from the number available for the Operation.

それぞれの場合、航空機が破壊されたら、作戦で使用できる数字は減少する。

Damaged aircraft are not subtracted from the Operational limit.

損害を受けた航空機は作戦の制限からは引かれない。

Using an aircraft on one Day, does not preclude its use on the following Day.

1日で航空機を使用したら、次の日に使用はできない。

At the beginning of each Day, a card is drawn to determine the Weather, and a card is drawn to determine the Air to Ground Mission.

1日の始めに、カードは天候を決めるために引き、そしてカードは地上任務で航空機決定のため引く。

The Weather dictates the number of aircraft available to the Germans and the Soviets.

天候はドイツとソ連に利用可能な航空機の数を表示する。

Players then select their aircraft to participate in each mission.

プレイヤーはそれぞれの作戦で参加する航空機を選択する。

Aircraft selection is limited by two factors: Aircraft Availability and Weather.

航空機を選択は2つの条件で制限がある：航空機の利用可能と天候。

An aircraft used in one Mission may not be used in the other Mission during the same Day.

作戦で使用する航空機は同じ日に他の作戦で使用できない。

Example:

例：

It is the fourth Day of the Operation.

これは4日の作戦である。

During the first three Days, the following aircraft have been destroyed:

最初の3日間で、次の航空機は破壊された。

ドイツ航空機	損失	ソ連航空機	損失
Bf-109E	2	MiG-3	0
Bf-109F	2	Il-2	2
Fw-190A	1	P-39D	3
Ju-87B	1	P-40C	1
He-111H	2		
Ju-52	2		

Each player therefore has the following aircraft available for use throughout the remainder of the Operation:

それぞれのプレイヤーはそれゆえ作戦の残りで使用可能な次の航空機を持つ。

ドイツ航空機	残り	ソ連航空機	残り
Bf-109E	2	MiG-3	6
Bf-109F	0	Il-2	4
Fw-190A	1	P-39D	1
Ju-87B	3	P-40C	3
He-111H	4		
Ju-52	4		

On the fourth Day of the Operation a card is drawn for Weather and it is a Tight Turn (Blue-bordered).

作戦の4日目には、カードは天候のために引かれ、そしてこれはTight Turn（青い線）であった。

The Germans may use up to 8 of their Aircraft this turn and the Soviets may use up to 6 of their Aircraft.

ドイツはこのターンに8機まで使用でき、ソ連は6機まで使用できる。

A card is then drawn for the Air to Ground Mission and it is a Barrel Roll, so the Germans are bombing a Soviet Supply Depot.

カードは地上作戦での航空機のために引き、そしてカードはBarrel Rollであった、そしてドイツはソ連の補給廠に爆撃をした。

The players then secretly select the aircraft they will send on the Air to Ground Mission and Air Lift Mission.

プレイヤーは航空機を極秘に選び、地上作戦に航空機を送りそして航空機を作戦のために飛ばす。

The players make the following selections:

プレイヤーは次の選択を行なう：

ドイツプレイヤー（補給廠）      ソ連プレイヤー（補給廠）

航空機	数	航空機	数
He-111H	1	MiG-3	2
Ju-87B	2	P-40C	1
Fw-190A	1		

ドイツプレイヤー（航空機輸送）      ソ連プレイヤー（航空機輸送）

航空機	数	航空機	数
Ju-52	3	P-40C	1
BF-109E	1	P-39D	1
		IL-2	1

Note that the aircraft allocated for the two missions do not exceed the number of aircraft remaining for each player, nor does it exceed the number of each type of aircraft which may be used each Day.

注記：2つの作戦に分配された航空機はそれぞれのプレイヤーの残っている航空機の数を超えられない、そしてまたそれぞれの1日で使用できる航空機のそれぞれのタイプの数を超えられない。

Air to Ground, then Air Lift Missions are then resolved for the Day.

地上作戦の航空機、作戦の航空機は1日で解決する。

During the Missions the following aircraft are Destroyed:

作戦の間、次の航空機は破壊された。

ドイツプレイヤー		ソ連プレイヤー	
航空機	破壊	航空機	破壊
He-111H	1	MiG-3	1
Ju-87B	1	P-40C	1
Fw-190A	1		
Ju-52	1		
BF-109E	1		

The following aircraft are available for the remainder of the Operation:

次の航空機は作戦の残りで利用可能である。

ドイツプレイヤー		ソ連プレイヤー	
航空機	残り	航空機	残り
BF-109E	1	MiG-3	5
BF-109F	0	IL-2	4
Fw-190A	0	P-39D	1
Ju-87B	2	P-40C	2
He-111H	3		
Ju-52	3		

翻譯：高木秀司、st202gt@ml.interq.or.jp