

The Burning Blue

The Battle of Britain, 1940

目次

1	はじめに	2
2	ゲームの内容物	3
3	航空ユニット	5
4	編成	7
5	プレイの手順	8
6	プレイの開始	10
7	ランダムイベント	14
8	移動	15
9	空襲部隊	16
10	指揮統制	21
11	発見	24
12	視認	27
13	航空戦闘	29
14	対空砲	35
15	阻要気球	36
16	爆撃	36
17	航続力	38
18	航空基地	39
19	天候	40
20	RAF	41
21	ルフトヴァッフェ	44
22	勝利	45
23	キャンペーンゲーム	46

1 はじめに

The Burning Blue は、1940年にイギリス上空で戦われた航空戦を再現するボードゲームである。バトルオブブリテンの期間中、ドイツ軍のルフトヴァッフェはイングランドを空襲し、最終的に英国空軍の戦闘機部隊に撃退された。

1. 1 プレイヤー

プレイは2人で行い、1人がドイツ軍（ルフトヴァッフェプレイヤー）、もう1人はイギリス軍（RAFプレイヤー）となる。ルフトヴァッフェプレイヤーは、空襲部隊の爆撃機と戦闘機を指揮する。ルフトヴァッフェは地上目標物に爆弾を投下するとともに、敵戦闘機を撃墜することを目的とする。RAFプレイヤーは戦闘機中隊を指揮する。敵戦闘機を撃退し、空襲部隊を妨害して引き返させることを目的とする。

デザインノート：RAFプレイヤーは戦闘機コマンドの管制官の役割を担い、飛行中隊（スコードロン）によって空襲を直接迎撃する。ルフトヴァッフェプレイヤーは空軍司令官の役割となり、空襲を計画してこれを実行することになる。

1. 2 ルール

ルールブックでは、このゲームのルールについて記述している。ルールの項目には番号を記載しており、別のルール項目を参照する場合は、□で表示している。デザインノートでは、ルールの背景にある考え方を説明している。ルールの一部は選択ルールであり、より詳細で複雑なものにするために、両プレイヤーが追加することに同意した場合にのみ使用する。

1. 3 シナリオ

シナリオブックは、ルール習得のアドバイスと、ゲームの開始方法についてまとめたものである。シナリオブックには5種類のシナリオが記載されており、各シナリオは戦いの特定の段階について扱っている。歴史的に見れば、ここで言う「段階」とは、ルフトヴァッフェの目標と戦術の転換を意味している。シナリオは実戦における1時間から2時間程度を扱っている。

1. 4 プレイの要約

この項目は、主要ルールに目を通す前に読むこと。

ルフトヴァッフェプレイヤーの目的は、空襲部隊を発進させ、イングランドの爆撃目標に爆弾を投下することにある。空襲部隊とは、同時に移動する飛行大隊（グループ）のスタックである。空襲部隊は通常、爆撃機グループとこれを防護する護衛戦闘機で構成される。ただし、「フライエヤクト」と呼ばれる戦闘機のみによる空襲部隊も、RAFの戦闘機を掃討するために編成される。

RAFプレイヤーの目的は、ルフトヴァッフェの爆撃を阻止することにある。スコードロンに離陸を命令し、空域の哨戒や空襲部隊の要撃を実行する。

プレイの前に、ルフトヴァッフェプレイヤーは空襲部隊の編成を決定する。その上で、各空襲部隊について計

画地図上に線を引いて、空襲計画を立てる。

1 ゲームターンは5分間に相当する。プレイヤーは地図上に印刷された時計で時間を記録する。各ターンは、ランダムイベントのダイス振りから開始される。続いて、RAFプレイヤーはユニットに「スクランブル」を命令し、これらのユニットはターン終了時に離陸することになる。その後、ルフトヴァッフェプレイヤーは、フランスを越えて空襲部隊を発進させる。この空襲部隊は、当初は秘匿されているが、RAFプレイヤーは時間の経過とともに、レーダー（RDF）や地上観察員（オブザーバー軍団）を用いて、空襲部隊の規模と高度を知ることになる。ルフトヴァッフェが空襲部隊を発進させた後に、RAFプレイヤーはスコードロンを、ある地域を防衛するための「旋回」か、または2つの地点を結ぶ「哨戒線」の、いずれかの状態に置くことを命じる。ルフトヴァッフェも、適格な戦闘機グループを旋回状態にする。

RAFプレイヤーはスコードロンを移動させ、ルフトヴァッフェが移動してくると予測した地点に派遣することを試みる。そのユニットが無線の範囲内にいる場合、RAFプレイヤーは、ユニットへの命令を、特定の「方位」への飛行命令、または基地へと帰還する「緊急離脱」命令に切り替えることができる。

RAFの移動後、ルフトヴァッフェプレイヤーは、空襲部隊を計画に従って移動させる。空襲が計画上の目標ヘクスに進入した場合、その目標を爆撃する。進入したヘクスに対空砲または阻塞気球があった場合、ルフトヴァッフェプレイヤーはそれらが及ぼす影響を判定する。

移動期間を通じて、移動中のスコードロンまたは空襲部隊が、旋回中の戦闘機ユニットに接近した場合、戦闘機は移動中の部隊を視認できるかどうかを試みる必要がある。視認に成功した場合、攻撃することができる。

ルフトヴァッフェの移動後、視認に成功したユニットは、目標ユニットを追撃することができる。すべての移動が終了した後、ルフトヴァッフェの移動中に視認できなかった旋回中の戦闘機を含むRAFユニットは、敵空襲部隊の視認を試みることができる。これに成功した場合、それらのユニットは追撃に入り、空襲部隊は視認済みであることが表示される。視認した空襲部隊との距離が十分に近くなったら、攻撃と要撃を実施する。要撃によって戦闘は、奇襲攻撃である「バウンス」攻撃、または防御側の落伍機との戦いという形で解決される場合があり得る。戦闘の結果、航空機が撃墜されたり「混乱」したりする可能性がある。RAFユニットが自軍の戦闘を終えた後、ルフトヴァッフェのフライエヤクトグループは、視認と攻撃を試みることができる。

すべての戦闘を終えた後、スクランブルユニットが離陸する。両プレイヤーはその後、変更の有無をチェックした上で、自軍ユニットが着陸しなければならない時間を決定する。地上にいるRAFユニットは、再武装や燃料補給を受けたり、スクランブルの準備完了状態になることができる。

ゲームターンの終了時に、時計を5分先に進める。プレイヤーは、ルフトヴァッフェの空襲部隊が任務を完了し、航空基地に帰還するまでプレイを続ける。その後、ルフトヴァッフェによる目標への爆撃結果や、航空機の

撃墜数などの結果に基づいて、勝利を判定する。

1. 5 スケール

1ヘクスは5マイル（約8キロ）に相当する。移動ポイントの時速60マイル（約100キロ）の倍数に相当する。1ゲームターンは5分間である。高度は「エンジェル」で表現される。1エンジェルは海拔1000フィート（約300メートル）の上昇に相当する。例えば、エンジェル4と12は、それぞれ4000フィートと12000フィートに相当する。このゲームでは、エンジェルは2000フィート間隔で計算する。

1. 6 用語集

対空砲 (Ack-Ack) : Anti-Aircraft または「AA」。アルファベットの頭文字を英国風に発音して、このように呼ばれる。

エンジェル : 1000フィートごとの海拔高度。

バルボ : 3個スコードロン以上から成るRAFの編隊。

チェインホーム (CH, CHL) : RAFのRDFレーダー早期警戒基地のコードネーム。チェインホーム (CH) 基地は長距離探知を担当し、チェインホームロー (CHL) は短距離で低空の探知を担当した。

戦闘機コマンド : 戦闘機によるイギリスの防衛を命じられたRAFの組織。

フライト (飛行小隊) : RAFの小規模編隊で、半個飛行中隊に相当する。

悪天候 : 厚い雲、雨、濃霧の天候。

フライエヤクト : RAFの戦闘機を探すドイツ軍戦闘機の掃討編隊で、英語で「フリー・ハント」の意味。

航空団 (Geschwader) : 通常は3個グループから成るルフトヴァッフェの編隊。このゲームにおけるすべてのグループカウンターには、その機能に応じた、航空団の識別名称が記載されている。JGとは戦闘機航空団 (Jagdgeschwader、Me109戦闘機) の略である。KGは爆撃航空団 (Kampfgeschwader、中距離爆撃機)、StGは急降下爆撃航空団 (Stukageschwader、急降下爆撃機)、ZGは駆逐航空団 (Zerstörergeschwader、Me110戦闘機) の略である。例外的に、実験的な編隊である教導航空団 (LG=Lehrgeschwader) には、複数の機種が含まれている。

グループ : RAF戦闘機コマンドの最高レベル決定機関。このゲームで焦点を当てた第11グループは、第10グループと第12グループに隣接して、南東イングランドの防衛を担当していた。

グループ (航空大隊) : 40機以下のルフトヴァッフェの編隊で、通常は20-30機で構成される。イタリア軍では同規模の編隊をグループと呼ぶ。

ヤーボ (Jabo) : 戦闘爆撃機。Jagdbomber の略。

航空艦隊 (Luftflotte) : ルフトヴァッフェの最高レベルの作戦単位。イギリスに対しては、第2、第3、第5の3個航空艦隊が投入された。

ルフトヴァッフェ : ドイツ空軍。

旋回 (Orbit) : 陸地上空で、一定地域を円状に旋回する命令。

命令 (Order) : ユニットに何らかの行動を取らせる命令。

ルフトヴァッフェが命令を受けることはない。

緊急離脱 (Pancake) : 基地に帰還する命令。

RAF : 大英帝国空軍。

RDF : 無電方位探知。RAFのレーダー早期警戒システムのコードネーム。

帰還 (Recover) : 航空基地への着陸。

R/T : 無線。高周波 (HF) と超高周波 (VHF) の2種類がある。

衛星航空基地 (Satellite Airfield) : RAFセクターは、安全の確保と防衛強化のために、スコードロンを分散させるための「衛星」航空基地を保有していた。

スクランブル : RAFの緊急離陸。

セクター (防衛区域) : RAFグループは、複数の「セクター」に分割されていた。セクターには、その空域の防衛責任を負っていたセクター航空基地の名称が付けられていた。

セクター航空基地 : セクターの防衛責任を負った、RAFの航空基地と司令部。

スコードロン (飛行中隊) : 12機から成るRAFの編隊。

スタッフェル (航空中隊) : 8-12機から成るルフトヴァッフェの編隊。

視認 (Tally) : 敵を目視で確認したことを表す言葉。

任務 (Task) : 任務とはルフトヴァッフェユニットに委ねられた業務のことであり、シナリオで定義されている。

トートボード : 地上のRAFスコードロンの状態を表すディスプレイ。

方位 (Vector) : ユニットを特定の場所の方角へと向かわせる、RAFの命令。

V字隊形 (Vic) : RAFの旧式の戦術編隊で、3機でVの字を描いて飛ぶ隊形。V字隊形の中隊は、攻撃に対し脆弱だった。

ウイング : 複数のスコードロンが共同飛行している状態 (バルボを参照)。

2 ゲームの内容物

2. 1 ダイス

ゲームでは6面体ダイスを使用する。一部の判定ではダイス1つを振り、一部ではダイス2つを振って、2から12までの合計数を使用する。一部の表では、ダイス目修正を必要とする場合がある。修正はダイス目に足し引きして適用する。

2. 1. 1 秘匿ダイス振り

ルフトヴァッフェプレイヤーは、様々な場面で、相手に秘匿してダイス振りを行うことになる。この場合、ダイス目をRAFプレイヤーから隠すことができる。ただし、誠意を持って実際に出したダイス目を適用し、相手を欺くようなことがないようにすること。

2. 2 地図

22×34のゲーム地図には、イングランド南部と、北部フランス及びベルギーの一部が描かれている。

2. 2. 1 ヘクス

地図上に覆うヘクスは、ユニットの位置や移動を規定するためのものである。各ヘクスには番号が記されている。4桁の番号は識別のためのものであり、最初の2桁(00××)は地図上の縦の列を、下2桁は横の列を示している。

地図上の距離はヘクス数で数える。距離を計測するためには、ヘクスからヘクスまでの最短の経路を引いて、そのヘクス数を数える。

例：隣接ヘクスまでの距離は1ヘクスであり、その先のヘクスは2ヘクスの距離で、さらにもう1つ先は3ヘクスの距離である。

加えて、Baie de Seine やCaenなどの移動ボックスが用意されている。これらは地図エリア外での移動のために使用する〔8. 1. 6〕。

2. 2. 2 地形

地図上には、各種の地形が描かれている。緑、茶色、グレーなどで描かれているのは、陸上の地形である。青は海を表している。陸地と海の間の黒い線は、沿岸線を表す。沿岸線が一部だけでも含まれているヘクスは、例えばそれがごくわずかであっても、沿岸線ヘクスとみなす。ロンドンを通して流れるテムズ川は、沿岸線ヘクスと定義されている点に注意すること。

ヘクスには、対空砲の存在や、目標となる港湾や工場、RDF基地、飛行場など、様々なシンボルが印刷されている。

2. 2. 3 陸標

地図上に印刷された街、港湾、工場、チェインホームRDF基地、セクター航空基地、非戦闘機コマンド航空基地のアイコンは、陸標となる。テムズ川を含む沿岸線ヘクスも陸標である。衛星航空基地とチェインホームローRDF基地は、陸標とはみなさない。

デザインノート：陸標は、ルフトヴァッフェが航行時に参照とする目標である。セクター航空基地のコンクリートで固められた滑走路は格好の陸標となったが、草で覆われていることが多かった衛星航空基地は、陸標となくなりになった。独特の形をした街は、現在地を測定するために有効だった。

2. 2. 4 天候ゾーン

史実上のRAFグループまたはセクターの境界線、及び海上の境界線によって、天候ゾーンが定められている〔6. 3. 2〕。天候ボックス(雲のシンボルが印刷されている)上で、各ゾーンの日候カウンターを使って天候を記録する〔19. 1〕。

2. 2. 5 ホールディングボックス

地図上には、「ヘクスA」「ヘクスB」と記載されたホールディングボックスが印刷されている。あるヘクスが多数のユニットで煩雑になった場合、プレイヤーはユニットをこれらのボックスに移動させ、そのボックスのアルファベットが印刷されたカウンターを、そのヘクスに

置くことができる。これに加えて、スコードロンをウィングに編成した場合のホールディングボックスも用意されている〔20. 2〕。

2. 2. 6 ルフトヴァッフェ航空基地

各ルフトヴァッフェ航空基地には、そこを基地とする戦闘機グループ名が記載されたラベルが印刷されている〔4. 2〕。さらに、第2航空艦隊または第3航空艦隊に所属するすべての爆撃機ユニットがリストされた、2つのボックスも用意されている。

2. 2. 7 勝利ポイント記録表

勝利ポイント記録表には、ルフトヴァッフェが獲得した勝利ポイント(VP)を記録するために、0から9までの数字が用意されている〔22〕。RAFの対応〔20. 1〕もここで記録する。カウンターには、×1と×10の2種類があり、それぞれ記録表で10の桁と1の桁の記録に用いる。0.5ポイントを記録するため、×1マーカーの裏面には+0.5面も用意されている。

例：×10カウンターが3の位置にあり、×1カウンターが6の位置にあるにある場合、合計VPは36ポイントである。×1カウンターが+0.5面となっている場合は、VPは36.5ポイントとなる。

勝利ポイントがマイナスとなった場合には、×10マーカーを×-10面に裏返して、マイナスVPを記録する。

2. 2. 8 その他の記録表

ゲームクロック〔5. 3〕、海峡哨戒ディスプレイ〔21. 1〕、航空写真記録表〔12. 1. 5〕、太陽〔13. 3. 3〕と横風〔19. 2. 6〕ディスプレイは、ゲーム上の様々な機能の記録に使用する。

2. 3 カウンター

カウンターはシートから切り離して使用する。

2. 3. 1 航空ユニット

航空ユニットは、航空機の編隊を表している。

2. 3. 2 命令カウンター

命令カウンターは、ユニットまたは空襲部隊に対するその時点での命令と、地図上の目標ヘクス〔10. 2. 5〕を表示するために使用する。

2. 3. 3 天候カウンター

天候カウンターは、ある天候ゾーンの日候を表示するために使用する。

2. 3. 4 空襲チット

空襲チットは、シナリオにおけるルフトヴァッフェの空襲部隊を選ぶために使用する。

2. 3. 5 マーカー

各種のマーカーカウンターは、地図上のユニットの状態を表示するために使用する。

2. 4 ゲームの図表

図表類は、ゲーム上の機能を参照したり、解決するために用意されている。その使用方法はルールで説明されている。

2. 5 空襲部隊ディスプレイ

空襲部隊ディスプレイの各ボックスは、ある敵性空襲部隊カウンターと対応している。このディスプレイは、空襲部隊のユニット〔9. 1. 1〕と発見カード〔11. 2. 1〕の「ホールディングボックス」として使用される。

2. 6 スコードロントートボード

スコードロントートボードは複数の記録表（トラック）から成り、それぞれがRAF航空基地を表している。トートボードは、航空基地にいるスコードロンの状態を示すために使用する〔18. 1. 3〕。

2. 7 計画地図

計画地図は、縮小サイズの地図であり、プレイを開始する前に空襲をプロットするために使用する。

2. 8 ログシート

RAFとルフトヴァッフェの両プレイヤー用のログシートが、それぞれ用意されている。ログシートは、航空機ユニットの状態を記録するために使用する〔3. 2. 2〕。

2. 9 発見カード

55枚の発見カードは、ユニットの発見と視認の目的で使用する〔11. 2. 1、12. 1. 1〕。

3 航空ユニット

航空ユニットは航空機の編隊を表している。ユニットは、「ウイング」（RAF）または「空襲部隊」（ルフトヴァッフェ）を編成するために、スタックすることができる。

3. 1 定義

3. 1. 1 ユニット

航空ユニットは航空機の編隊を表す。RAFユニットは青色、ルフトヴァッフェユニットは黄色、イタリア軍ユニットは緑色である。

RAFユニットには、スコードロンとフライトの2つの種類が存在する。ルフトヴァッフェには、グループとスタッフェルの2種類が存在する。スコードロンは2個フライトから成り、グループは3個スタッフェルから成る。スコードロン／グループカウンターには2機の航空機が描かれており、フライト／スタッフェルには1機のみが描かれている。

デザインノート：12機から成るスコードロンは、6機から成る2つのフライトに分割できる。20-30機

から成るルフトヴァッフェのグループは、8-12機から成るスタッフェルに分割できる。

3. 1. 2 スタック

ユニットは相互にスタックして、1つのユニットであるように一緒に移動することができる。ルールに特別な記述がない限り、単独ユニットに対するルールはスタックにも適用され、その逆も同様である。

3. 1. 3 目標

敵ユニットは、発見や視認、追撃、攻撃及び戦闘の対象となり得る。こうしたユニットを「目標」と呼ぶ。

3. 1. 4 配置

飛行中のRAFユニットは、地図上に置かれる。地上の航空基地にいる場合には、スコードロントートボード〔18. 1. 3〕に配置する。飛行中のルフトヴァッフェユニットは地図上には置かず、空襲部隊ディスプレイ〔9. 1. 1〕に置かれ、地図上では敵性空襲部隊カウンターによって表される。海峡哨戒ユニットは、海峡哨戒ディスプレイに置かれる〔21. 1〕。

ユニットは、要撃時に裏面になる場合を除いて、表を向けて配置される。

3. 2 ユニットの特質

3. 2. 1 特質

各航空ユニットは、それぞれ以下の特質を有している（英文ルールの図参照）。

名称：そのユニットの識別名称〔4. 1〕。

航空機種：ユニットは単一の機種から成る〔3. 2. 3〕（例外：作戦試験グループ210〔3. 2. 5〕）。

航空艦隊（ルフトヴァッフェユニットのみ）：この数字は、そのユニットが所属する航空艦隊〔4. 2〕を表している。3／2と記載されたユニットは、一部のシナリオでは第3航空艦隊に所属し、その他のシナリオでは第2、第3航空艦隊の両方に所属する〔4. 2. 1〕。

戦闘力：航空機の航空戦闘力。戦闘機のみが戦闘力を有し、爆撃機は保有しない。

状態（RAFユニットのみ）：戦闘力の背景に三角形が描かれたユニットは、V字隊形飛行を行う。戦闘力の隣に「G」と印刷されたユニットは、低練度部隊を表す〔3. 2. 4〕。

セクター（RAFユニットのみ）：この菱形は、そのユニットが所属するセクターを表す。地図上に印刷されたR／T中継点の色と対応している〔10. 1. 2〕。

裏面：カウンターの裏面には、戦闘機ユニットと爆撃機ユニットの区別が、シルエットで描かれている。1機または2機が描かれたシルエットは、そのユニットの規模を表している〔3. 1. 1〕。

RAFユニットには、そのユニットを使用するシナリオを表す数値も裏面に記載されている。使用シナリオの数値の上に記載された菱形は、そのシナリオでVHFを使用することを示す〔10. 1. 2〕。

3. 2. 2 ログシート

RAFとルフトヴァッフェには、別々のログシートが用意されている。個人利用目的であれば、コピーをとっても構わない。

RAFには5枚のログシートがあり、それぞれを各シナリオで使用する。プレイするシナリオに該当するログシートを使用すること。ルフトヴァッフェのログシートには1種類しかなく、すべてのシナリオでこれを使用する。

そのプレイヤーのすべてのユニットをログシートで記録する。ログシートでは、各ユニットの名称と航空機種に加えて、以下の情報が表示される。

空襲部隊 (ルフトヴァッフェユニットのみ) : ユニットが所属する空襲部隊の識別名称 [9. 1. 1]。

航空基地 (戦闘機ユニットのみ) : ユニットが所属する航空基地 [18. 1. 2]。

前進航空基地 (RAFユニットのみ) : ユニットが所属する前進航空基地 (所属している場合のみ) [18. 1. 2]。

状態 (RAFユニットのみ) : ユニットがV字隊形 (Vc) または低練度 (Gr) であるかどうかを、またその無線タイプ (HFまたはVHF) を表している [3. 2. 4, 10. 1. 2]。

任務 (ルフトヴァッフェユニットのみ) : 空襲部隊の中における、ユニットの任務 [9. 1. 2]。

損失 : ユニットが被った航空機の損失数を、この欄で記録する [13. 4. 3]。

混乱 : ユニットの混乱の程度は、この欄で記録する [13. 5. 1]。

高度 (ルフトヴァッフェユニットのみ) : 空襲時にプロットするユニットの高度は、この欄で記録する [9. 2. 3]。

弾薬 (戦闘機ユニットのみ) : このボックスでは、ユニットが完全武装しているかどうかを記録する。このボックスに何も書かれていない場合、そのユニットは完全数の弾薬を積載している。このボックスが線でチェックされている場合には、弾薬が欠乏していることを示す [13. 5. 2]。

爆弾 (爆撃任務ユニットのみ) : このボックスでは、ユニットが爆弾を積載しているかどうかを表示する。このボックスに何も書かれていない場合、そのユニットが爆弾を積載していることを示す。ボックスが線でチェックされている場合、爆弾を投下済みであることを表す [16. 1]。

帰還時間 (戦闘機ユニットのみ) : ここでは、ユニットが帰還しなければならない時間を記録する。

RAFログシートには、各スコードロンのセクターが記載されている [4. 3. 3]。

ルフトヴァッフェログシートには、空襲部隊の識別名称、目標、代替目標、編成時間などの空襲情報を記載しておくための、複数の欄が用意されている [9. 2. 1]。空襲部隊について各種の書き込みをするための追加スペースも用意されている。ルフトヴァッフェプレイヤー

は、シナリオ番号、引かれた空襲チット、日時などを、シートが一番上に書き込んでもよい [6. 2、6. 4. 2]。

3. 2. 3 航空機種

各航空機の機種についての以下の特質は、プレイ補助表の航空機データ表に記載されている。

種別 : 戦闘機、爆撃機のいずれかの種別。

航続力 : ゲームターン数で表示された航続力。カッコ内には、時間と分で表した航続力も記載されている [17. 1]。

上昇限度 : その航空機が飛行できる最大高度で、エンジェルで表示されている [8. 1. 4]。

3. 2. 4 RAFの状態

シナリオのRAF戦闘序列表には、V字隊形 (Vc) を使用しているかどうか、または低練度 (Gr) であるかどうか記載されている。これらの情報は、ユニット上にも記載されている [3. 2. 1]。V字隊形または低練度状態の影響は、ドッグファイトには適用されない [13. 6. 1]。

デザインノート : 多数のRAFスコードロンが、攻撃に対して脆弱な、3機から成るV字隊形で編成されていた。

未混乱状態の防御側がV字隊形である場合、戦闘力の罰則を被る [13. 4. 1]。

デザインノート : 主要な戦闘空域に投入された一部のスコードロンは、十分な戦闘の準備ができておらず、多数の損害を被った。

低練度と指定されているRAFスコードロンは、要撃と戦闘において罰則を被る。

3. 2. 5 作戦試験グループ210

デザインノート : 作戦試験グループ210 (Erprobungsgruppe 210) は、Me110とMe109を、一緒に戦闘行動させるように編成した、試験的な戦闘爆撃部隊である。

作戦試験グループ210 (または Erpro 210) は Me110とMe109の混成部隊であり、航空機データチャート上では、Me110とMe109の数値ではなく、Erpro 210の数値を使用する。

このグループをスタッフエルに分割する場合、3つのErpro 210スタッフエルに分割するか、または2つのMe110と1つのMe109スタッフエルに分割するかの、いずれかを選択できる。

3. 3 小規模ユニット

3. 3. 1 RAFのフライト

デザインノート : RAFのスコードロンは、フライトに分割されることがあり得る。この小規模部隊は、特定空域の軽哨戒部隊として用いられることが一般的だった。

RAFプレイヤーは、地上にいるスコードロンを、スクランブルフェイズに2個フライトに分割することが

できる。2個フライトユニット（Aフライト、Bフライトなどと記載されている）を、分割するスコードロンと置き換える。各フライトの損失や混乱、弾薬、航続力の状態を、メモ用紙に記録しておく。フライトは、V字隊形や低練度状態を含めて、分割されたスコードロンと同じ特質を持つが、その戦闘力はスコードロンより低い。

あるスコードロンを分割できるのは1回のみである。同じスコードロンの2個フライトのうち1個のみが、あるゲームターンに離陸できる。両ユニットが再編済み状態で、同時に航空基地トラックの同じボックスにいる場合、管理フェイズにこれらの2個フライトを再統合することができる。再統合されるスコードロンは、両フライトの合計損失を被った状態で統合される。

同時にプレイに登場できるフライト数は、用意されたフライトユニットの数によって制限される。

3. 3. 2 ルフトヴァッフエのスタッフエル

デザインノート：ルフトヴァッフエは通常、グループとして行動するが、一部の任務では、小規模のスタッフエルを編成した。

スタッフエルユニットは、史実空襲部隊表と海峡哨戒チット（6. 4. 1、6. 4. 4）の結果によって登場する。ルフトヴァッフエプレイヤーは、空襲計画時にも、グループをスタッフエルへと分割することができる。ドイツ軍プレイヤーは、以下の2つの条件で、スタッフエルの編成を行える。

（a）空襲部隊が複数の目標を持っており、ルフトヴァッフエプレイヤーがすべての目標を爆撃するためには、1つ以上の爆撃機グループをスタッフエルに分割する必要がある場合〔6. 4. 3〕。

（b）ある空襲部隊を分割して複数の目標を攻撃することが計画されており、ルフトヴァッフエプレイヤーがそれぞれの空襲部隊の護衛に付けるために、戦闘機グループを分割することを望んだ場合〔9. 2. 5〕。

グループは、ゲームのセットアップ時にスタッフエルに分割する。1個グループは3個スタッフエルユニットに分割できる。同時にプレイに登場できるスタッフエル数は、用意されたスタッフエルユニットの数によって制限される。スタッフエルはグループに再統合することはできない。

例外：戦闘序列表上に記載された、II Z G 7 6とIII Z G 7 6の2個Me 110グループは、実際にはスタッフエル規模のユニットである。これらはスタッフエルとして取り扱い、分割することはできない。

4 編成

航空ユニットは、史実と同様の編隊へと編成される。編成に関する定義については、用語集〔1. 6〕を参照のこと。

4. 1 航空ユニットの編成

航空ユニットは、史実上のスコードロンやグループを表している。各RAFユニットにはスコードロンの名称

が記載されており、一方のルフトヴァッフエグループにはそのグループと所属航空団の名称が記載されている。イタリア軍グループには、グループ番号が記載されている。

例：234 Sqnは、第234スコードロンを指す。

例：II J G 2 6は、第26戦闘機航空団第IIグループを表す。

一部のRAFスコードロンは、戦闘序列表には正式名称が、ユニット上には略称が書かれている場合がある。

デザインノート：600番台のRAFスコードロンは在郷軍人の部隊であり、都市または国の名前が冠せられていた。カナダ、ポーランド、チェコのスコードロンには、パイロットの国籍で名前が付けられていた。名前が付いたその他のスコードロンのほとんどは、「ギフト」スコードロンであり、その部隊のパイロットを提供した大英帝国領土の名称が付けられた。

4. 2 ルフトヴァッフエの編成

デザインノート：南イングランドを襲撃したルフトヴァッフエは、Pas de Calaisの戦闘機航空基地を根拠地とする東部担当の第2航空艦隊と、西部担当の第3航空艦隊に分けられていた。

ルフトヴァッフエの戦闘序列表には、ルフトヴァッフエプレイヤーが使用できるグループが記載されている。戦闘序列表は、第2、第3航空艦隊別に分類されている。

各グループは、航空機種名と所属航空基地とともに、戦闘序列表にリストされている。戦闘機は航空基地に所属し、爆撃機は地図上に記載された爆撃機航空基地ボックスに所属する（これらのボックスは、その航空艦隊のすべての爆撃機基地を抽象的に表したものである）。

空襲部隊を編成する際には、空襲チットで指定された航空艦隊のユニットのみを使用できる〔6. 4. 3〕。ルフトヴァッフエの戦闘機グループの名称は地図上の航空機基地の脇に印刷されており、容易に確認できる。

4. 2. 1 第3／第2航空艦隊

デザインノート：バトルオブブリテンの第2段階の後、ゲーリング元帥は戦闘機と急降下爆撃機部隊を、Pas de Calais地域に集結させた。

ユニットに3／2と記載された一部のグループ〔3. 2. 1〕は、シナリオ1とシナリオ2では第3航空艦隊に所属するが、シナリオ3、4、5では第3航空艦隊と第2航空艦隊の両方に所属することができる。空襲部隊を編成する時点で、ルフトヴァッフエプレイヤーがその所属航空艦隊を決めることができる。第2航空艦隊に所属させた場合、シナリオブックのルフトヴァッフエ3／2戦闘序列表にリストされた新たな航空基地を、これらのグループに割り当てる。

例：II J G 2 7はシナリオ1と2では第3航空艦隊に所属しており、Cherbourgに配属されている。シナリオ3、4、5では、第3航空艦隊の空襲部隊としてCherbourgから発進するか、または第2航空艦隊の空襲部隊として使用する場合は、航空基地をMontreuilに変更する。

地図上では、第3／第2航空艦隊グループのラベルは、赤色で印刷されている。このラベルは、第3航空艦隊と

第2航空艦隊の2つの位置に記載されている。

4. 2. 2 第2航空艦隊の増強

デザインノート：第2航空艦隊を増強するために、ドイツとノルウェーからグループが移送された。戦いの終盤には、イタリア軍遠征部隊も戦闘に参加した。

I J G 77、I K G 30、II K G 30は、シナリオ1と2では登場しないが、シナリオ3、4、5では戦闘序列表に記載の通り、第2航空艦隊に所属する。これらのユニットには記憶補助のため、航空艦隊番号の隣にアステリスク（*）が印されており、地図上では赤色で印刷されている。

イタリア軍ユニットはシナリオ5でのみ使用され、第2航空艦隊に所属する。これらのユニットは地図上では緑色で印刷されている。

4. 3 RAFの編成

RAFはグループと呼ばれる指揮系統の下に編成される。グループは、セクターと呼ばれる下部指揮系統に分類される。

4. 3. 1 RAFの戦闘序列

各シナリオには、使用可能なスコードロンが記載された、それぞれ別々の戦闘序列表が用意されている。戦闘序列表は、グループとセクター別に分かれている。各セクターには、セクター航空基地とすべての衛星航空基地の名前がリストされている。そのシナリオで使用する各スコードロンは、機種と所属する航空基地とともに記載されている。

4. 3. 2 グループ

ゲームには、第10グループ、第11グループ、第12グループの3個グループが存在し、それぞれがイングランドの別々の地域を担当する。地図上にはグループ間の境界線が印刷されている。境界線内のすべてのセクターは、そのグループに所属する（例外：シナリオ1におけるDebdenセクターは第11グループではなく第12グループに所属する）。

4. 3. 3 セクター

ゲームには10個セクターが存在し、それぞれにセクター航空基地が置かれている。地図上にはセクター間の境界線が印刷されている。これらは、歴史的関心を満たす目的とともに、天候ゾーンを定義するために存在する〔2. 2. 4、6. 3. 2〕。

各セクター航空基地には、いくつかの従属的な「衛星」航空基地が付属し、RAF戦闘序列表にリストされている。これらの航空基地は、例えば印刷されたセクター境界線の外にあったとしても、そのセクターの一部である。

例：Biggin Hillセクターは、Bigginセクター航空基地と、Gravesend及びWest Malling衛星航空基地から成る。

各RAFユニットは、RAF戦闘序列表で示されたセクター航空基地の指揮下にある。この所属セクターは、プレイを通じて変更されることはない。

4. 3. 4 司令部 (HQ)

地図上には、Stanmoreの戦闘機コマンド司令部、Uxbridgeの第11グループ司令部、ボックス内の第10グループ司令部の、3つのHQが描かれている。これらは、歴史的関心を満たす以外に、ゲームには影響を与えない。

5 プレイの手順

プレイヤーはまずプレイするシナリオを選び、ゲームのセットアップを行う。プレイはゲームターンで分割されており、プレイヤーは各ターンに自軍ユニットを移動させたり、戦闘を行ったりする。各ターンはフェイズに分かれており、プレイヤーはフェイズに様々な行動を実施する。

プレイの手順は以下の通りである。各フェイズに実施する行動は以下のフェイズの説明に記載しており、指定された順序でそれらの行動を実行する。

5. 1 ゲーム前のプレイの手順

プレイヤーはゲームのセットアップのため、以下のステップに進む。

日時フェイズ：日時と太陽の方角をダイス判定する。航空写真カウンター、VPカウンター、RAF対応カウンターを配置する〔6. 2〕。

天候決定フェイズ：すべての天候ゾーンについて、天候を決定する。横風をダイス判定する〔6. 3〕。

ルフトヴァッフェ計画フェイズ〔6. 4参照〕ルフトヴァッフェプレイヤー：空襲チットを引いて部隊を決定した上で、空襲部隊を編成する〔6. 4. 1－6. 4. 3〕。海峡哨戒チットを引き、海峡哨戒ユニットを選ぶ〔6. 4. 4〕。空襲部隊を計画地図でプロットする〔6. 4. 5〕。ログシートにルフトヴァッフェ部隊に関する所要の書き込みをする〔3. 2. 2〕。各戦闘機ユニットの帰還時間を計算する〔17. 1〕。空襲部隊ごとに、編成ダイス判定を行う〔6. 4. 6、9. 2. 8〕。

ルフトヴァッフェセットアップフェイズ〔6. 5参照〕ルフトヴァッフェプレイヤー：編成カウンターを（もしあれば）地図上に置く〔9. 3. 1〕。編成カウンターの戦力をチェックする〔11. 6〕。海峡哨戒ユニットをセットアップする〔21. 1〕。

RAFセットアップフェイズ〔6. 6参照〕RAFプレイヤー：スコードロン準備完了ダイス判定を行う〔6. 6. 3〕。RAFログシートに所要の書き込みをする〔6. 6. 4〕。そのシナリオの早期警戒表をチェックする〔6. 6. 5〕。RAFユニットを地図上とトートボードに配置する〔6. 6. 6〕。RAF対応カウンターを、上空でプレイを開始するユニット数の位置に置く。地図上にセットアップされたスコードロンの数に基づいて、ユニットを使用可能から準備完了状態へと移動させる〔6. 6. 5〕。

プレイの開始：シナリオを開始する〔6. 7〕。

5. 2 シナリオのプレイの手順

プレイが開始された後の各ゲームターンの手順は、以下の通りである。

ランダムイベントフェイズ：ランダムイベントをチェックする〔7〕。ダイスを振り、指定されたダイス目が出た場合、該当する空襲部隊の発見チェックを行い〔11. 2〕、その上でイベントの指示を適用する。

スクランブルフェイズ：必要に応じて、RAFのスコードロンをフライトに分割する〔3. 3. 1〕。準備完了状態のユニットに、スクランブルを命令することができる。それらのユニットをトートボード上のスクランブルボックスに配置する〔18. 2. 4〕。

編成フェイズ：必要に応じて、RAFユニットをウイングへと編成する〔20. 2. 1〕。新たに編成した空襲部隊の発見をチェックする〔11. 2〕。編成カウンターを配置するか、または取り除く〔9. 3. 1〕。新たに配置された編成カウンターの戦力をチェックする〔11. 6. 1〕。

哨戒フェイズ：適格なユニットを、旋回地点または哨戒線に配置する〔10. 3. 2、10. 3. 3〕。RAFプレイヤーが先に自軍ユニットを旋回／哨戒線配置し、続いてルフトヴァッフェプレイヤーが配置する。対空砲は、そのヘクスを旋回している空襲部隊を攻撃する〔14. 1. 1〕。

RAF移動フェイズ：旋回中または追撃中でないすべてのRAFユニットは、その命令に従って移動する〔8. 1、10. 3〕。ユニットが移動する前に、命令を変更することができる〔10. 2. 6〕。適格な旋回中、追撃中、移動中のユニットによる、移動時の視認、攻撃、戦闘を解決する〔10. 3. 2、12. 1、13. 2. 1、13. 2. 2〕。ユニットは着陸することができる。該当する着陸ユニットについて、帰還ダイス判定を行う〔8. 2. 2、17. 2. 3－17. 2. 4〕。

ルフトヴァッフェ移動フェイズ：すべてのルフトヴァッフェユニットは、プロットした移動に従って移動する〔9. 3. 3〕。中継地点に到達した場合、航路ダイス判定を行う〔9. 3. 4〕。

追撃中であるルフトヴァッフェのフライエヤクトユニットは、視認している目標に向けてこの時点で移動するか、追撃フェイズに移動するために待機するかの、いずれかを選択できる〔12. 2〕。追撃中のユニットが目標と同じヘクスまたは隣接ヘクスで移動を終えた場合には、その目標を攻撃する。目標に対する戦闘を解決する〔13. 2. 2〕。

移動中の空襲部隊が発見されている場合、そのターンのクロックの色のトラックカウンターを、その空襲部隊が移動を終えたヘクスに置く〔5. 3. 1〕。

適格な旋回中、追撃中、移動中のユニットによる、移動時の視認、攻撃、戦闘を解決する〔10. 3. 2、12. 1、13. 2. 1、13. 2. 2〕。ユニットが対空砲ヘクスを通過する場合、対空砲攻撃を解決し〔14. 1. 1〕、阻塞気球ヘクスを通過する爆撃任務ユニットの結集チェックを行う〔15. 1〕。空襲目標への爆撃を解決する〔16. 2〕。

帰還地点に到達した空襲部隊を、地図上から取り除く〔9. 3. 9〕。該当する戦闘機ユニットについて、帰

還ダイス判定を行う〔17. 2. 3－17. 2. 4〕。

追撃フェイズ：追撃中のRAFユニットは、視認下の目標に向かって移動する。ルフトヴァッフェ移動フェイズに移動しなかった追撃中のフライエヤクトユニットは、ここで移動する〔12. 2〕。

ユニットAがユニットBを追撃し、ユニットBがユニットCを追撃するなど、追撃が連鎖して起こる場合、連鎖の一番先にあるユニットを最初に移動させ、その後順番に移動させる（上記の例では、Cが最初に移動し、B、Aの順番で移動する）。こうした連鎖した移動は、その他のユニットの前に移動させる。その後、RAFが先に、続いてルフトヴァッフェが、その他のすべての追撃ユニットを移動させる。

適格な旋回中または追撃中のユニットは、追撃移動中の視認、攻撃、戦闘を解決する〔13. 2. 1、13. 2. 2〕。対空砲ヘクスを通過するユニットへの対空砲攻撃を解決する〔14. 1. 1〕。追撃ユニットがその目標と同じヘクスまたは隣接ヘクスで移動を終えていれば、その目標を攻撃する〔13. 2. 2〕。

ドッグファイトフェイズ：ドッグファイトカウンターが置かれたユニットは、ドッグファイトを行う〔13. 2. 3〕。

RAF航空戦闘フェイズ：緊急離脱中のユニットを除くRAFユニットと同じヘクスまたは隣接ヘクスにいる場合、秘匿状態の空襲部隊カウンターを地図上に置く〔11. 1. 1〕。

RAFユニットは、視程距離または天候による視認の喪失を判定する〔12. 3. 1〕。既に視認中でないユニット、または緊急離脱命令を受けていないユニットは、空襲部隊の視認を試みることができる〔12. 1〕。視認された空襲部隊に「タリホー！」カウンターを置く。

すべての視認判定を終えた後、視認中のRAFユニットは、同じヘクスまたは隣接するヘクスにいる目標空襲部隊を攻撃する。ルフトヴァッフェの護衛は、リアクションを行える〔13. 2. 6〕。航空戦闘を解決する〔13. 4〕。

ルフトヴァッフェ航空戦闘フェイズ：

ルフトヴァッフェユニットは、視程距離または天候による視認の喪失を判定する〔12. 3. 1〕。既に視認中でない、または緊急離脱命令を受けていないフライエヤクトユニットは、RAFユニットの視認を試みることができる〔12. 1〕。視認されたユニットまたはスタックに「タリホー！」カウンターを置く。

すべての視認判定を終えた後、視認中のフライエヤクトユニットは、同じヘクスまたは隣接するヘクスにいる目標RAFユニットを攻撃する。海峡哨戒ユニットが、ドーバー海峡またはフランス天候ゾーンにいるRAFスタックを攻撃するかどうかを判定する〔21. 1〕。航空戦闘を解決する〔13. 4〕。

離陸フェイズ：トートボード上のスクランブルボックスにいるRAFユニットは離陸し、該当する航空基地ヘクスに、エンジェル0で配置する〔18. 2. 4〕。航続力を計算し、帰還時間を記録する〔17. 1〕。

管理フェイズ：このゲームターンに戦闘を行ったか、ドッグファイトカウンターが置かれたすべての戦闘機ユ

ニットは、その航続力を修正する〔17. 1. 1〕。急降下爆撃カウンター〔16. 2. 2〕、対空砲撃カウンター〔14. 1. 2〕、上昇カウンター〔8. 1. 5〕を取り除く。使用可能スコードロンを準備完了状態に移動する。トートボード上の再武装／燃料補給1ボックスにいるユニットを、使用可能または準備完了ボックスに移動する。再武装／燃料補給2ボックスにいるユニットを、再武装／燃料補給1ボックスに移動する。再編のためのダイスを振り、再編ボックス内の再編済みユニットを、再武装／燃料補給2に移動する。着陸ボックスにいるユニットを、再編ボックスに移動する〔18. 2. 1〕。トートボードの同じボックスにいるフライトを、本来のスコードロンに再統合する〔3. 3. 1〕。航空写真カウンターのためのダイス振りを行い、6の目が出たら1スペース左に動かす〔12. 1. 5〕。爆撃混乱カウンターと機銃掃射混乱カウンターを航空基地から取り除く〔16. 4. 1〕。ゲームクロックマーカ―を5分（1ゲームターン）先に進める〔5. 3〕。

5. 3 ゲームクロック

地図上には時計（クロック）が1つ印刷されている。現在の時間は、実際の時計のように、クロック上の時計カウンターと分針カウンターで表示する。時間が午前の場合は、時計カウンター裏面のAM面を使用し、午後の場合はPM面を使用する。

例：時計カウンターがクロックの11の欄にあり、裏面のAMが上になっている。分針カウンターは3の欄にある。この場合の時間は11時15分である。

各ゲームターンは5分間に相当する。管理フェイズの終了時に、分針を時計回りに1欄先へと進める。分針が12の欄に来たら、時計を時計回りに1欄先に進める。

5. 3. 1 トラックカウンター

デザインノート：RAFプレイヤーは、カラーで印刷された矢印のカウンターを地図上に置いて、空襲部隊の経路を記録することができる。

クロック上の各スペースは赤色か青色、または黄色で印刷されている。分針カウンターは、現在のゲームターンの色を指している。RAFプレイヤーはクロックの色を、敵の空襲部隊の移動を記録するために使用できる。発見した敵空襲部隊が移動を終えた時点で、RAFプレイヤーは、現在のゲームターンの色と一致する色の矢印のトラックカウンターを、空襲部隊の移動終了ヘクスに置く。空襲部隊が続くゲームターンに移動した場合、カウンターはそのヘクスに留まり、以前にいた位置を示すことになる。カウンターは、空襲部隊の進路の判定を試みる際の記憶補助として有用である。

RAFプレイヤーはトラックカウンターを置かなくても構わず、特定の空襲部隊のみを選んでカウンターを使用したり、錯綜したカウンターを整理するために取り除いたりしてもよい。未発見の空襲部隊にトラックカウンターを置くことはできない。

6 プレイの開始

プレイするシナリオを決め、プレイを開始する。

6. 1 シナリオのフォーマット

シナリオブックには、5つのシナリオが用意されている。各シナリオには、セットアップ情報やプレイ上必要な情報が書かれている。シナリオには以下の内容が記載されている。

背景：シナリオの背景の史実。

日時：シナリオの史実の日時。

海峡哨戒レベル：高レベルまたは低レベルの、どちらの海峡哨戒チット値を使用するかが指定されている〔6. 4. 4〕。

航空艦隊：第3／第2航空艦隊ユニットが所属できる航空艦隊について記載されている〔4. 2. 1〕。

RAF対応レベル：そのシナリオにおけるRAF対応レベル〔20. 1〕。

RAF空襲部隊マッチング：選択ルールを使用した場合の、そのシナリオの空襲部隊マッチングレベル〔22. 1. 1〕。

ダミー編成カウンター：ルフトヴァッフェプレイヤーが受け取る、ダミー編成カウンターの数〔9. 3. 1〕。

早期警戒：そのシナリオの早期警戒表〔6. 6. 5〕。

特別ルール：そのシナリオ独自のルール。

RAF戦闘序列表：グループとセクターごとのRAFユニットのリスト〔4. 3〕。

史実空襲部隊表：使用することが可能なルフトヴァッフェ空襲部隊のリスト〔6. 4. 1〕。

選択ルール：これらのルールは、そのシナリオの歴史的リアリズムを増大させるが、プレイバランスに影響を与える。両プレイヤーが同意した場合にのみ使用すべきである。

キャンペーン出撃率：選択キャンペーンルールを使用する場合に必要な、出撃率の情報が記載されている〔23. 2. 5〕。

プレイヤーはゲームのセットアップ時に、これらの情報を確認する。

6. 2 日時

日時はプレイを開始する前に決める。ダイスを2個振り、プレイ補助表の日時表を参照する。結果がそのシナリオの開始時間である。該当する時間にゲームクロックをセットする。時間によって、太陽の方角も決まる。太陽カウンターを地図上の太陽ディスプレイの該当する方角の位置に置く。

航空写真カウンターを、航空写真記録表の「良好」ボックスに置く。勝利ポイント（VP）カウンターとRAF対応カウンターを、勝利ポイント記録表の0のボックスに置く。

6. 3 天候の決定

天候は天候決定フェイズに決定する。

6. 3. 1 横風と向かい風

ダイスを2個振り、横風表を参照する。横風が発生し

た場合、地図上の横風ボックスに、該当する高度数の横風カウンターを置く。向かい風の場合、向かい風カウンターをボックスに置く〔19. 2. 7、19. 2. 8〕。

6. 3. 2 天候ゾーン

地図上には15カ所の天候ゾーンがある〔2. 2. 4〕。イングランドは、Duxford、Filton、Middle Wallop、Tangmere、Northolt、Debden、North Weald、Hornchurch、Biggin Hill、Kenleyの10カ所のRAFセクターに分けられている。セクターはそれぞれが天候ゾーンでもあり、セクター境界線とグループ境界線で区切られている。ロンドンも単独の天候ゾーンである。海上にも、英仏海峡、ドーバー海峡、北海の3つの天候ゾーンがあり、青色の線で区切られている。ヨーロッパ大陸のすべての陸上エリアはまとめてフランスと呼称され、1つの天候ゾーンを構成する。

陸上天候ゾーンは、すべての陸上ヘクスや沿岸線ヘクス、及びそのセクター境界線内にある移動ボックスで構成される（そのセクターの一部だけでも含むヘクスも、その陸上天候ゾーンとみなす）。海上天候ゾーンは、完全海上ヘクスと移動ボックスのみで構成される（英仏海峡天候ゾーンには、Channel 移動ボックスと Baie de Seine 移動ボックスが含まれる点に注意すること）。

例：Tangmere 天候ゾーンは、Wight 島を含む Tangmere セクター内のすべての陸上ヘクスと沿岸線ヘクスで構成される。

各ゾーンの天候は、白色で印刷されたそのゾーンの天候ボックスに、カウンターを置いて表示する。

6. 3. 3 天候カウンターの配置

デザインノート：バトルオブブリテンにおいては、天候はほとんど西または北西から変化していった。天候カウンターには、イギリス上空のこうした天候前線の移動が反映されている。

天候決定フェイズに、天候カウンターを用意する。各天候カウンターには、表面と裏面がある。太陽が描かれた表面は、そのカウンターの好天面である。雲が描かれた裏面は、そのカウンターの悪天候面である。天候カウンターには、黄色、緑色、青色、赤色のカウンターがある。カウンターの太陽と雲のイラストは、これらの色で印刷されている。各カウンターには、識別のための番号とアルファベットも記載されている。Y、G、B、Rのアルファベットは、そのカウンターの色に相当する。

ダイスを1つ振り、悪天候ゾーン表を参照し、悪天候ゾーンの数を決める（結果が0の場合は、悪天候ゾーンがないことを意味する）。数字の次に書かれているのは、カウンターの色を表す。

悪天候ゾーン表で指定された色の天候カウンターのみを、カップなど不透明の容器に入れる。残るカウンターは使用せず、脇に置いておく（この時点では、2個の「ロンドンの薄霧」カウンターも別にして脇に置いておく〔6. 3. 4〕）。

容器から不作為に天候カウンターを一枚引いてゾーンの天候を決め、そのカウンターを好天または悪天候面の適切な面を表にして、その天候ゾーンに配置する。悪

天候ゾーン表でのダイス判定で出た数値と同数の天候ゾーンに、悪天候面カウンターを配置する必要がある。

悪天候面カウンターをどこに置くかを確認するため、ダイスを2個振り、天候表で結果を調べる。最初に記載されている天候ゾーンから順番に、ダイス判定で出た悪天候面カウンターの数に達するまで、カウンターを悪天候面にして各ゾーンに配置する。

この後、残るすべての天候ゾーンについてカウンターを引き、好天面で配置する。

例：悪天候ゾーン表で、3つのゾーンが悪天候となるとの結果が出た。天候表での判定では5のダイス目が出た。この場合、Biggin Hill、Hornchurch、北海天候ゾーンに悪天候カウンターが置かれることになる。

6. 3. 4 ロンドンの薄霧

デザインノート：1940年におけるロンドンは、世界最大の都市だった。その上空は、石炭による煤煙で半永続的に覆われていた。

天候カウンターを配置した後、ロンドンの薄霧判定表でダイス判定を行う。薄霧の目が出た場合、該当する薄霧カウンターをロンドン天候ゾーンに置く。この天候は、そのゾーンのその他の天候に加えて発生する〔19. 1. 1〕。

6. 4 ルフトヴァッフェの計画

プレイの前に、ルフトヴァッフェプレイヤーはプレイで使用する部隊を決め、空襲を計画する。

6. 4. 1 空襲部隊表

史実空襲部隊表には、そのシナリオで登場する可能性のある空襲部隊がリストされている。このリストは、史実のデータに基づいた、実際の空襲における戦闘序列である。空襲部隊表の内容を記憶することは避けた方がよい。どんな部隊が登場するか知らない方が、追体験の質を高めることになるだろう。

空襲部隊表の冒頭には、ルフトヴァッフェプレイヤーが引けるチット数、勝利ポイント範囲、そのシナリオで使用できるチットの範囲（Aから??まで）の情報が書かれている。

空襲部隊表にはこのほか、以下が記載されている。

空襲チット：空襲チットの識別名。

目標、ヘクス（種別）：目標となる場所の名称、及びそのヘクス番号と目標の種別。フライエヤークトがこの欄に記載されている場合、目標は存在しないことになる。リストされている部隊に代えて、フライエヤークト任務を実行する〔9. 4. 1〕。一部の空襲部隊には、史実上の注釈が記載されている。

LF：空襲を実行する航空艦隊。

代替目標、ヘクス（種別）：その空襲部隊の代替目標〔9. 3. 5〕。

爆撃機：空襲部隊を構成する爆撃機ユニット。数値とアルファベットが記載されている。これは、その空襲におけるユニット数と規模を表している。「S」はスタッフェル、「G」はグルッペをそれぞれ意味する。これに続いて記載されているのは、航空機の機種である（Erpro

210には、機種は記載されていない。

例：「3gDo17」との記載がある場合、Do17爆撃機の3個グループという意味である。「1sJu88」とある場合、Ju88の1個スタッフェルが空襲を行うことを意味する。

戦闘機：空襲部隊を構成する戦闘機ユニット。爆撃機と同様に記載されている。

VP (RL)：VP値とは、その空襲部隊の勝利ポイント値である〔22〕。RL値（カッコ内に記載）とは、その空襲部隊に対するRAF対応レベルを意味する〔20.1〕。

日時：史実において空襲が行われた日時であり、参考として記載されている。

6. 4. 2 空襲チット

空襲チットとは、AからZ、またはAAからUUまでのアルファベットが印刷された、一連のカウンターである。ルフトヴァッフェ計画フェイズに、ルフトヴァッフェプレイヤーはチットを不作為に引き、そのシナリオにおける自軍部隊を決める。

シナリオの史実空襲部隊表には、ルフトヴァッフェプレイヤーがチットを入れた容器から引くことができる、空襲チットの数指定されている。すべての空襲チットを、カップなどの不透明の容器に入れる。

ルフトヴァッフェプレイヤーは、指定された数のチットを相手に隠して引く。次のチットを引く前に、引いてきたチットを確認する。空襲チットが何らかの理由で使用不可能である場合、そのチットを容器に戻し、別のチットを引く。戻したチットは、引いたチット数として数えない。空襲チットは以下の場合、使用不可能である。

(a) 引いたチットが Erpro 210 であり、既に Erpro 210 空襲チットが引かれている。

(b) 引いたチットの目標が、先に引いたチットの目標と同じヘクスである（または目標そのものが同じである）。

(c) そのチットのVP値に、それまでに引いたすべてのチットのVP値を加えた数が、記載された勝利ポイント範囲の最大値を超えている〔6.4.1〕。

(d) ルフトヴァッフェに、空襲部隊を発進させるために必要なだけのユニットが足りない。まず、それまでに引いたチットによって投入されるユニット数を合計する。その上で、新たなチットによる空襲部隊が必要となるユニットが、航空艦隊が供給できる合計ユニット数を超過している場合、そのチットを容器に戻す（この手順を簡単にするために、ドイツ軍プレイヤーは自軍ユニットを第2航空艦隊と第3航空艦隊の2つに分類しておき、空襲チットで引いたユニットをそこから選び出すようにするとよい。これにより、その空襲部隊を編成するのに十分なユニットが残っているかどうかを明確にすることができる）。

(e) 最後に引いたチットとそれまでに引いたチットのVP値合計が、勝利ポイント範囲に記載された最低値より小さい。

(f) 空襲部隊の目標が断続的な雲で覆われているか、悪天候下にある（ルフトヴァッフェプレイヤーの任意で、

天候を無視してそのチットを受け入れることもできる）。（g）引いたチットが、そのシナリオで使用できるチットの範囲外である。

例：ルフトヴァッフェプレイヤーは空襲チット3枚を引くことができる。シナリオの勝利ポイント範囲は30-70である。最初に引いたチットは54VP値だった。2枚目のチットはVP値21だった。この合計は75VP値となり、勝利ポイント範囲の上限を超えることになる。2枚目のチットは容器に戻さなければならない。

例：第2航空艦隊にはJu87グループが2個しかない。ルフトヴァッフェプレイヤーは、第2航空艦隊から1個Ju87グループを必要とする空襲チットを引いた。その後さらに、第2航空艦隊から2個以上のJu87グループを必要とするチットを引いた。この2番目のチットは、使用可能なJu87の数を超過することになるため、容器に戻さなければならない。

例：あるシナリオで1枚から3枚のチットを引くよう指定されており、勝利ポイント範囲は30-70である。最初に引かれた2枚のチットは8VP値と9VP値であり、その合計は17である。最後のチットが12VP値以下である場合には、そのチットはカップに戻される。

例：使用可能なチットの範囲はAからHHまでだが、チットJJが引かれた。

チット引きの結果、最終的にチットの枚数は指定された枚数となるはずである。その合計VP値は、勝利ポイント範囲の上限と下限の間に、またはその数字と同数となる。

デザインノート：勝利ポイント範囲は、実際の戦いを再現するために設定されている。プレイヤーがより小規模なシナリオをプレイしたいと思うなら、範囲を自由に減少させて構わない。

ルフトヴァッフェプレイヤーは、引いたチットの内容をRAFプレイヤーに秘匿しておく。これに続く空襲部隊の編成とプロットの経過も秘匿しておく必要がある。空襲チットは、シナリオが終了するまで、内容が分からないように脇に置いておく。RAFプレイヤーは、ルフトヴァッフェプレイヤーの部隊構成や対応レベルを確認することで、チットの内容を徐々に明らかにしてことになる〔20.1〕。

6. 4. 3 空襲部隊の編成

空襲チットにより、戦闘機と爆撃機による部隊が決定される。ルフトヴァッフェプレイヤーは、これらの部隊を空襲部隊へと編成する。それぞれのチットでは目標が指定されている。チットの空襲部隊内の爆撃機は、その目標を攻撃しなければならない。複数の目標が指定されている場合、その空襲部隊はすべての目標への攻撃を試みなければならない。少なくとも1個の爆撃機ユニットを、各目標に割り当てる必要がある。そのために必要ならば、グループをスタッフェルに分割することができる〔3.3.2〕。ルフトヴァッフェプレイヤーが望むなら、その空襲部隊の構成に関する規定〔9.1.3〕の範囲内で、指定された爆撃機部隊と戦闘機部隊を別々の空襲部隊に分けることができる。ルフトヴァッフェプレイヤーは空襲部隊を、同じ目標を攻撃する目的で、複数

の空襲部隊に分割することができる。

戦闘機は、近接護衛や上空援護護衛、またはフライエヤークト任務に割り当てることができる〔9. 1. 2〕

（フライエヤークトは常に、爆撃機を含まずに空襲部隊を編成する点に注意）。

例：空襲チットには、Warmwell 航空基地と Yeovil 航空基地の2つの目標が指定されている。空襲ユニットは2gJu87爆撃機、1gMe110、3gMe109戦闘機である。空襲部隊の編成には多数の組み合わせがあり得る。ここでは2つを例示する。

オプション1：2個空襲部隊を編成する。1個Me109ユニットで1個フライエヤークト空襲部隊を構成し、第2の空襲部隊は、すべての爆撃機と残る戦闘機（護衛の役割を担う）で編成する。この空襲部隊は、目標近くで2つの空襲部隊に分割することをプロットする〔9. 2. 5〕。1個Ju87グループと護衛のMe109はWarmwellを、もう1つのJu87グループとMe110はYeovilを攻撃する。

オプション2：3個空襲部隊を編成する。2個Me109ユニットでフライエヤークトを構成し、さらに2個のJu87グループでそれぞれ別の空襲部隊を編成する。1つ目は（残るMe109ユニットを護衛として）Warmwellへの飛行をプロットし、2つ目は（Me110を護衛に）Yeovilへ向かう。

ある部隊のユニットは、その目標または代替目標のみを攻撃することが可能で、別の空襲チットの目標を攻撃することはできない。爆撃機と戦闘機は、異なるチットによる部隊に重複して所属することはできない。

空襲部隊は、空襲チットで指定された航空艦隊に所属するグループからのみ編成できる。該当する航空機種のグループを選択しなければならない〔4. 2〕。戦闘機グループは、どの航空基地から割り当てても可能で、複数の航空基地から割り当てても構わない。

大半のシナリオでは、航空艦隊には、すべての空襲部隊を編成するための十分な機種のグループが存在する。ただし、場合によっては、シナリオにおけるすべての空襲部隊と海峡哨戒部隊を編成するためには、グループをスタッフェルに分割し、複数の空襲部隊（または海峡哨戒部隊）に配属するしかない場合があり得る〔3. 3. 2〕。

6. 4. 4 海峡哨戒

空襲部隊を編成した後、ルフトヴァッフェプレイヤーは海峡哨戒チットをチット置き場からランダムに引く。チットには、プレイヤーが海峡哨戒に割り当てたグループとスタッフェルの数が指定されている（割り当てがない場合もあり得る）。そのシナリオの海峡哨戒レベルが低レベルの場合、「L」の数値を使用し、高レベルの場合は「H」の数値を使用する。

すべての海峡哨戒ユニットはMe109であり、空襲部隊に加わらない第2航空艦隊のユニットを割り当てる。空襲部隊の編成によって、海峡哨戒のために必要な十分な数のMe109ユニットが残っていない場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは残るユニットから、可能な限りのユニット数を哨戒に割り当てて必要がある。必要

数のユニット数を割り当ててするために、グループをスタッフェルに分割することができる〔3. 3. 2〕。

ルフトヴァッフェセットアップフェイズに、海峡哨戒ユニットを海峡哨戒ディスプレイに置く〔6. 5、21. 1〕。

6. 4. 5 空襲のプロット

ルフトヴァッフェプレイヤーは空襲部隊を編成した後、編成時間を含め、各空襲部隊をプロットする必要がある。プロットの方法については、空襲部隊のプロットのルールを参照すること〔9. 2〕。

すべてのルフトヴァッフェ部隊についてログシートを作成し、識別名称と各ユニットの機種を書き込む〔3. 2. 2〕。プロットした編成時間に基づいて、各戦闘機ユニットの帰還時間を計算する〔17. 1〕。

6. 4. 6 編成ダイス判定

プロットの後、ルフトヴァッフェプレイヤーは、空襲部隊ごとに秘匿ダイス判定を行い、プロットした編成時間や護衛部隊を適宜に調整する。ルフトヴァッフェプレイヤーの計画はこれで終了する。

6. 4. 7 空襲部隊の選択（選択ルール）

ルフトヴァッフェプレイヤーは通常、空襲チットをランダムに引き、そのチットの内容に従う必要がある。ただし、これによって、時にはアンバランスな編成になってしまう場合がある。

こうした事態が発生すること回避するために、両プレイヤーが合意すれば、ルフトヴァッフェプレイヤーは空襲チット1枚を自由に選択することができる。このチットは1枚目でも2枚目以降でも、プレイヤーが望む時点で選択して構わない。その他のチットについては、通常通りにランダムに引く。

6. 5 ルフトヴァッフェのセットアップ

ルフトヴァッフェセットアップフェイズに、ルフトヴァッフェプレイヤーはシナリオ開始前に、編成カウンターを配置する〔9. 3. 1〕（ダミー編成カウンターも、このフェイズに配置できる）。配置されたすべての編成カウンターの戦力をチェックする〔11. 6〕。

ルフトヴァッフェプレイヤーは、海峡哨戒ユニットを海峡哨戒ディスプレイのいずれかのボックスに任意で配置する〔21. 1〕。

6. 6 RAFのセットアップ

RAFセットアップフェイズに、RAFプレイヤーは自軍ユニットの準備状態を決定し、ログシートに書き込みをした上で、自軍ユニットを地図上またはスコードロントートボード上に配置する。

6. 6. 1 RAF戦闘序列表

シナリオのRAF戦闘序列表には、各セクター航空基地とそれに従属する衛星航空基地が記載されている〔4. 3. 3〕。

表には、そのシナリオのすべてのスコードロンが所属

するセクターと航空基地がリストされている〔18. 1. 2〕。RAFプレイヤーは、リストにあるユニットと対応する命令カウンターを選び出す。

セットアップを分かりやすくするために、ユニットの裏面には登場するシナリオ番号が印刷されている。RAFプレイヤーはこれらのカウンターののみを選び出す。一部のスコードロンについては、複数のカウンターが用意されている場合があり、そのシナリオにおける所属セクターや、低練度合であるかどうかによって選別する。

例：第56スコードロンには2つのユニットが存在し、1つはシナリオ1、2、3において、ユニットが*North Weald* セクターに所属している場合に使用する。もう1つはシナリオ4、5で*Middle Wallop* に所属している場合に使用する。

特定のシナリオ番号が記載されている一部のユニットの中には、*Duxford* ウイングダイス判定〔6. 6. 7〕、またはシナリオ選択ルールの使用によって、臨時に登場するものがある点に注意すること。

6. 6. 2 状態

RAF戦闘序列表には、スコードロンがV字隊形（Vc）〔3. 2. 4〕を使用しているか否か、または低練度（Gr）であるかどうかに記載されている。また、そのユニットが使用する無線の種別（HFかVHF）も記載されている。

6. 6. 3 準備状態

RAFプレイヤーは、スコードロンの準備状態判定のためにダイスを1つ振り、RAF戦闘序列表の準備状態欄で、該当する結果を確認する。表には、すべてのスコードロンのシナリオ開始時の準備状態がリストされている〔18. 2. 1〕。

例：RAFプレイヤーのダイス目は2だった。戦闘序列表の1－2列の指定に従い、すべてのスコードロンをセットアップする。

6. 6. 4 RAFログシート

準備状態のダイス判定後に、RAFプレイヤーはログシートの用意を行う。各シナリオには、航空機やその状態などが既に関き込まれている別々のログシートが用意されている（例外：*Duxford* ウイングの詳細については、書き込む必要がある〔6. 6. 7〕）。プレイ開始時に、プレイヤーがログシートに書き込む必要があるのは、前進航空基地の割り当てなど、特殊な状況だけである。

6. 6. 5 早期警戒

デザインノート：ルフトヴァッフェの航空機の集結は、レーダーで監視されていた。時おり監視部隊から発信される「Y」信号は、空襲が差し迫っていることを表していた。管制官は早期迎撃の準備のために、スコードロンを発進させた

RAFプレイヤーは、上空でセットアップするスコードロンの数を決めるため、シナリオの早期警戒表を確認する。表には早期（Early）と後続（Late）の、2種類のスコードロン列が記載されている。これらの縦列と、

すべての編成カウンターの合計戦力〔11. 6〕とを交差させる。どちらかの、または両方の列に記載されている数までのスコードロンをセットアップする。ただしその場合、準備完了状態のユニットしかセットアップできない。これらのユニットは、早期または後続ユニットに関する指示に従って、地図上にセットアップする。

スコードロンはプレイの開始前にフライトに分割することが可能で〔3. 3. 1〕、そのフライトを上空にセットアップすることもできる。各フライトカウンターは、早期警戒表で許容されたスコードロン数に関しては、半個スコードロンとして数える。スコードロンをフライトに分割した場合、上空にセットアップできるのはこのうち1個フライトのみであり、もう1つのフライトは、所属航空基地の準備完了ボックスに配置しなければならない。

地図上にセットアップされたスコードロンは、RAFの対応数の対象として数える。対応カウンターを適切な位置に動かす〔20. 1〕。

地図上にスコードロンをセットアップした後、RAFプレイヤーは地上のスコードロンの準備状態を調整する。上空でセットアップする2個スコードロンにつき、トートボード上で1個スコードロンを使用可能から準備完了状態へと移動させる〔18. 1. 3〕。

6. 6. 6 ユニットのセットアップ

ログシートに書き込みをした後、RAFプレイヤーは自軍ユニットをセットアップする。一部のユニットは早期警戒の結果として、地図上にセットアップされる〔6. 6. 5〕。残るユニットを、RAF戦闘序列表上での準備状態ダイス判定の結果〔6. 6. 3〕、及び上空でセットアップされるスコードロンによる調整〔6. 6. 5〕に従って、スコードロントートボード上の準備完了または使用可能ボックスにセットアップする。

6. 6. 7 Duxford ウイング

デザインノート：戦いの終盤に、第12グループ司令官のトラフォード・リー・マロリー空軍少将は、スコードロンを増強した*Duxford* ウイングを編成した。

シナリオ3と4において、戦闘序列表には*Duxford* ウイングが記載されている。ダイスを2つ振り、そのシナリオの*Duxford* ウイング表（シナリオブックに記載）を確認する。RAFプレイヤーは、表で指定されたユニットを受け取る。ログシートの空白部分に、その*Duxford* ウイングスコードロンの詳細について書き込む。

6. 7 プレイの開始

RAFプレイヤーがセットアップを終えた後、第1ゲームターンのランダムイベントフェイズからプレイを開始する〔7〕。

シナリオは、すべてのルフトヴァッフェ空襲部隊（海峡哨戒部隊ではなく）が帰還する〔9. 3. 9〕か、両プレイヤーが中断に同意するまでプレイされる。その後、勝利を判定する〔22〕。

7 ランダムイベント

すべてのランダムイベントフェイズに、ダイスを2つ振り、ランダムイベント表で結果を確認し、その指示に従う。2つのダイス目のいずれかが1であった場合、ランダムイベントを適用する前に、すべての発見済みのルフトヴァッフェ空襲部隊は、発見チェックを受けなければならない。2つのダイス目のいずれかが6であった場合、ランダムイベントを適用する前に、すべての未発見のルフトヴァッフェ空襲部隊は、発見チェックを受けなければならない〔11. 2〕。RAFプレイヤーは、ルフトヴァッフェプレイヤーが何枚の発見カードを引いたかを見てはならない。

例：ダイス目が1と6の場合、合計は7となる。ランダムイベントの前に、すべての発見済み及び未発見の空襲部隊がチェックを受ける。

各ターンのランダムイベントのダイス振りは、1回のみ行われる。

8 移動

地図上でのユニットの移動は、航空機の飛行を表している。「移動」は「飛行」に置き換えることができる。

8. 1 移動中のユニット

移動フェイズと追撃フェイズに、移動を行う側のプレイヤーは、すべての移動可能なユニットを移動させなければならない（例外：ルフトヴァッフェ移動フェイズまたは追撃フェイズに追撃移動するルフトヴァッフェユニット〔12. 2〕）。移動を行っているプレイヤーは、任意のいずれかの命令によって、ユニット及びスタックを移動させる。

8. 1. 1 ユニットの配置

ユニットは、地図上のヘクスの中央に配置される。

8. 1. 2 移動ポイント

ユニットは、移動するために移動ポイント（MP）を消費する。戦闘機ユニットは4MPを保有しており、爆撃機ユニットは3MPを保有している。

デザインノート：MPは、時速60キロごとに増加する。戦闘機は瞬間的にはより速く飛行できたが、戦闘時の巡航速度は、概ね時速240キロ前後だった。爆撃機は時速180キロ前後で、緊密な隊形を維持しながら飛行した。

8. 1. 3 移動

爆撃機ユニットを含む空襲部隊は、常に正確に3MPずつ移動する。戦闘機ユニットは4MPまで移動できるが、その命令と任務によっても異なる場合がある〔9. 3. 3〕。上昇や降下を行う場合を除いて、ユニットは1MPを消費するごとに、地図上で1ヘクス移動することができる。あるターンから別のターンへとMPを蓄積することはできない。

8. 1. 4 高度

デザインノート：高度は「エンジェル」によって、海

抜1000フィート単位で表現される。

ユニットの地上からの距離は、エンジェルによって計測される。高度は2000フィートごとに増加するため、エンジェルは常に2の倍数となる。ユニットの高度は、エンジェルカウンターを配置して表示する。正しい高度がユニットの上部に来るように、カウンターを回転させて表示する。

ゲームにおける最低の高度はエンジェル0であり、これは航空機が地上すれすれを飛んでいることを表す。陸上ユニットまたは地上にいるユニットも、エンジェル0にいとみなす。ユニットは、その機種の上昇限度を超えた高さを飛行することはできない〔3. 2. 3〕。

8. 1. 5 上昇と降下

高度が増加することを上昇と呼び、減少することを降下と呼ぶ。ユニットは移動時に上昇や降下を行えるが、上昇と降下の両方を行うことはできない。

上昇や降下には、移動ポイントの消費が必要である。

ユニットが地図上で1ヘクス移動する場合、追加移動力を消費することなく、2エンジェルの降下を行うことができる。

戦闘機ユニットまたは急降下爆撃中の爆撃機ユニット〔16. 2. 2〕は、1MPを消費することで、より低いどの高度にでも降下できる。

爆撃機は移動フェイズに、上昇のために1MPを消費することができる。爆撃機はこれにより、2エンジェル上昇することができる。

戦闘機は移動フェイズに、上昇のために2MPまで消費することができる。エンジェル20以下にいる場合、最初に消費した1MPによって、2エンジェル上昇することができる。2番目のMPによっては、プレイヤーの選択で、2エンジェルまたは4エンジェル上昇できる。

（例外：エンジェル6以下で移動を開始しており、ウィング編隊でない場合には、両移動ポイントで2または4エンジェルの上昇を行える）。

エンジェル20より上空にいる戦闘機は、消費する各MPで、2エンジェル上昇できる。バルボは常に、実際の高度にかかわらず、エンジェル20より上空にいるように上昇を行う〔20. 2. 6〕。

上昇を行ったユニットは、要撃または戦闘のダイス振りの際に、罰則を被る。上昇したユニットには、上昇カウンターを置く点に注意すること。上昇カウンターは管理フェイズに取り除く。

8. 1. 6 移動ボックス

地図上には複数の移動ボックスがある〔2. 2. 1〕。ユニットは、ボックスから隣接する（接している）ヘクスへと移動することができ、その逆も可能であり、ボックスからボックスへと移動することもできる。ボックスに進入するために、そのユニットは残る全移動力を消費する。ボックスからヘクスに移動するためには、1MPを消費する。

移動時にボックスへと移動するユニットは、そのフェイズに上昇することはできない。ユニットがあるターンを通じて同じボックスにいる場合、そのボックス内でM

Pを消費することで、上昇や降下を行える。

8. 2 特別移動ルール

8. 2. 1 離陸

準備完了状態のRAFユニットは、スクランブルフェイズに離陸の命令を受けることができる。ユニットを、トートボード上のその航空基地のスクランブルボックスへと移動させる〔18. 1. 3、18. 2. 4〕。こうしたユニットは、離陸フェイズに最終的に離陸する。そのユニットを地図上の航空基地ヘクスに配置し、その上にエンジェル0高度カウンターを置く。この時点で、そのユニットは飛行しているとみなし、通常通りに移動できる。

ルフトヴァッフェユニットは、編成の手順で離陸する〔9. 3. 2〕。

8. 2. 2 着陸

RAFユニットは、エンジェル2以下のヘクスにいて、その航空基地を目標とする緊急離脱命令を受けており、かつドッグファイト中でない場合に、航空基地に着陸する。そのユニットの帰還が帰還時間と同時か、または帰還時間を超えている場合、帰還ダイス判定を行う〔17. 2. 3、17. 2. 4〕。そのユニットをスコードロン表示表のその航空基地の着陸ボックスに置き、管理フェイズに再編ボックスに移動させる〔18. 2. 5〕。

9 空襲部隊

空襲部隊とは、複数のグループとスタッフエルが、連結した部隊として一緒に行動することを表す。1つの空襲部隊は、単独のユニット、またはスタックして一緒に移動する複数のユニットで構成される。

9. 1 ルフトヴァッフェ空襲部隊

引いてきた空襲チットに記載されているすべてのルフトヴァッフェユニットが、空襲部隊を編成する〔6. 4. 3〕。地図上の空襲部隊は、数字の付いた敵性空襲部隊カウンターとして表される。

図解：敵性空襲部隊カウンターには、その表面（発見済み面）と裏面（？マークが印刷されている）に、イラストが記載されている（英文ルールの図を参照）。

ルフトヴァッフェプレイヤーはグループとスタッフエルから空襲部隊を編成し、その後の任務期間を通じて、一緒に行動させる。一定の状況下では、新たな空襲部隊を編成するために、ユニットを分離することも可能である〔9. 3. 6〕。

空襲部隊は、編成した地点で地図上に登場する。空襲部隊はあらかじめプロットした進路に沿って移動し、折り返して帰還地点へと戻る。帰還地点に到達した時点で、その空襲部隊を地図上から取り除く。

9. 1. 1 空襲部隊ディスプレイ

空襲部隊ディスプレイは一連のボックスであり、それぞれのボックスには敵性空襲部隊カウンターに対応し

た識別数値が記載されている。ユニットのスタックとその状態を表示するカウンターは、これらのボックスに配置する。空襲部隊が発見された場合、発見カードもそのボックスに置く〔11. 2. 1〕。

空襲部隊スタックは地図上では、そのボックスに対応する空襲部隊カウンターで表す。空襲部隊が単独のユニットである場合でも、空襲部隊カウンターは通常通り割り当てられ、ユニットを空襲部隊ディスプレイに配置する。

例：「敵性14」カウンターで表示されるルフトヴァッフェ空襲部隊は、2個爆撃機グループと3個戦闘機グループで構成されている。計5個のグループユニットを、空襲部隊ディスプレイの敵性14ボックスに配置する。

ルフトヴァッフェプレイヤーは、空襲部隊ディスプレイの内容を、RAFプレイヤーに見えないようにしておく。この目的で、プレイヤー補助表をスクリーンとして使用してもよい。

9. 1. 2 任務の割り当て

空襲部隊を構成する各ルフトヴァッフェユニットは、そのユニットが何を行うことができるかを定義した、ある特定の任務を与えられている。そのユニットのログシートに任務を書き込む。任務には、以下の4種類がある。

- ・**フライエヤークト**（戦闘機ユニットのみ）：「フリー・ハント」戦闘機は、RAF戦闘機の撃墜、または空襲部隊の前方地域での旋回を任務とする。

- ・**爆撃**（爆撃機ユニットと戦闘機ユニット）：この任務のユニットは、爆撃の実行を任務とする〔9. 4. 2〕。

- ・**近接護衛**（戦闘機ユニットのみ）：近接護衛航空機は、爆撃機の付近に位置し、これを護衛することを任務とする〔9. 4. 3〕。

- ・**上空援護護衛**（戦闘機ユニットのみ）：遠距離から、または高高度から爆撃機を護衛する任務〔9. 4. 3〕。

任務の詳細については、各ルールの項目を参照のこと。

9. 1. 3 空襲部隊の構成

空襲部隊の構成とその空襲部隊のユニットの行動は、それらのユニットの任務によって決まる。

（a）フライエヤークトユニットは、別のフライエヤークト任務ユニットとのみスタックすることができる。

（b）空襲部隊のすべての爆撃ユニットは、同じ高度を飛行しなければならない。異なる方法で爆撃を行う爆撃ユニット（水平爆撃、急降下爆撃、低空爆撃）は、同じ空襲部隊としてスタックすることができない。

（c）近接護衛ユニットは、1個以上の爆撃ユニットと同じ空襲部隊としてスタックしていなければならない〔9. 4. 3〕。

（d）上空援護護衛ユニットは、1個以上の爆撃ユニットと同じ空襲部隊としてスタックしていなければならない〔9. 4. 3〕。

例：2個Ju88グループと5個Me109グループが1つの空襲部隊を構成しており、敵性空襲部隊カウ

ンター0.5によって表されている。これらの爆撃機グループは同じ高度を飛ばなければならず、いずれもエンジェル12を飛行している。1個Me 109グループが近接護衛任務についており、このユニットもエンジェル12を飛行している。残る戦闘機グループは上空援護である。2個ユニットはエンジェル16を、別の2個ユニットはエンジェル20を飛行している。

上空援護の場合、またはその他の制限がある場合を除いて、ユニットはその最大上昇限度以下であれば、どんな高度を飛行しても構わない〔8. 1. 4〕。

9. 2 空襲部隊のプロット

9. 2. 1 空襲部隊プロットの概要

デザインノート：編成時間や進路、高度や攻撃などを含め、ルフトヴァッフェは空襲を詳細に計画していた。

空襲は計画地図とログシートを使ってプロットする。空襲部隊プロットの際、ルフトヴァッフェプレイヤーは以下を書き込む必要がある。

- ・その空襲部隊カウンターの名称（使用していないカウンターを選ぶ）。
- ・編成地点と編成時間〔9. 2. 4、9. 2. 7〕。
- ・その空襲部隊の進路。目標ヘクス（空襲チットで決められる〔6. 4. 3〕）とともに、各飛行区間や中継地点、帰還地点〔9. 2. 2、9. 2. 4〕も含めて記入する。
- ・空襲を行うユニットの高度〔9. 2. 3〕。
- ・フライエヤクト空襲部隊〔9. 4. 1〕及びヤーボ〔9. 4. 4〕の旋回地点。

計画の記録に必要であれば、計画地図とルフトヴァッフェログシートの空襲部隊情報欄に加えて、別の用紙を使ってもよい。

9. 2. 2 空襲部隊の進路のプロット

計画地図のコピー上で、ルフトヴァッフェプレイヤーは進路を引く。進路とは、空襲部隊の編成地点からその目標までどり、さらにその後、大きく旋回して帰還ポイントまで戻る、1本の線である（計画地図上で複数の進路をプロットする場合、色の違うペンを使用する）。

進路は、飛行区間に分割される。飛行区間とは、中継地点の間を結ぶ直線である。中継地点とはあるヘクスの位置のことであり、ルフトヴァッフェプレイヤーが望むヘクスを選択できる。計画地図上で、空襲部隊の編成地点から中継地点ヘクスの中心まで線を引く。これが最初の飛行区間である。その後、その中継地点から次の中継地点まで線を引き、さらにこれを繰り返して、編成地点から帰還地点に到るまでをプロットする。その空襲部隊に爆撃ユニットを含んでいる場合、目標ヘクスを中継地点の1つに含めなければならない。

図解：この図は、編成ポイントから中継地点を経由して目標ヘクス「X」に到るまでの、敵性空襲部隊カウンター14の進路をプロットしたものである。さらに、目標ヘクスからの帰還地点までの帰路も表している。進路はヘクスに沿って引く必要がない点に注意すること（英文ルールの図を参照）。

移動ボックスを通る進路をプロットする場合、単純にボックスからボックスまで線を引けばよい。ボックスからヘクスに進入する場合には、ボックスからそのヘクスへと線を引く。中継地点の制限または航路ルールの目的上は、移動ボックスを通る進路や、移動ボックスから進入する最初のヘクスへの進路には、中継地点はないものとみなす〔9. 2. 9、9. 3. 4〕。

9. 2. 3 高度のプロット

プロットには、高度情報が含まなければならない。その空襲部隊の各ユニットの高度についてプロットする必要がある。爆撃空襲部隊については、その爆撃機と近接護衛の編成と飛行について書き込み、その後上空援護護衛について書き込みをする〔9. 2. 9、9. 3. 4〕。

プロット済みの高度は変更してはならず、進路全体に適用される。これに対する例外は、以下の通りである。

(a) 目標ヘクスに到達した後に、急降下爆撃ユニットとその近接護衛ユニットは、目標ヘクスから帰還地点に戻るまで、エンジェル2の高度でプロットを行う〔16. 2. 2〕。急降下爆撃機に関連して、上空援護護衛は、望むなら新たな高度をプロットすることができる。

(b) ヤーボは、目標に達する前に、その攻撃高度を低下させることができる〔9. 4. 4〕。

(c) 阻塞気球を攻撃した後、または航空基地を機銃掃射した後、戦闘機ユニットはそれぞれエンジェル4またはエンジェル2の高度で、帰還地点への進路に沿って帰還する〔15. 2、16. 2. 4〕。

(d) 選択ルールの天候の回避が発生した場合〔9. 3. 8〕。

シナリオで「低空空襲部隊」に指定された特定のユニットのみが、エンジェル0でプロットを行うことができる。低空空襲部隊は、低空爆撃を行うことができる〔16. 2. 3〕。

デザインノート：低空飛行と低空爆撃には、特別な技量が必要とされた。KG 76など一部のエリート部隊のみが、その技術を習得していた。

9. 2. 4 編成及び帰還地点

空襲部隊は、地図上の編成地点から帰還ポイントまでプロットされる。第2航空艦隊から編成される空襲部隊は、陸標ヘクス、航空基地ヘクス、Cherbourg と Caen を除くフランスの移動ボックスを編成地点とすることができる。第3航空艦隊から編成される空襲部隊は、Cherbourg または Caen ボックスを編成地点とすることができる。

帰還地点は、編成地点と同様に、正確にプロットしなければならない。帰還地点と編成地点を同じヘクスまたはボックスにしても構わない。

9. 2. 5 空襲部隊の分割

ある空襲部隊は、1つの大きな部隊として開始した後、ある地点において、別々の目標へと進路を変更する（または同じ目標に向かう）複数の空襲部隊に分割すること

ができる。分割するすべての空襲部隊は別々にプロットする。その編成は事前に同時に行い、分割する地点まで同じ進路を航行する。分割するまでの間は〔9. 3. 6〕、地図上で1つの空襲部隊カウンターで表すことができる。ルフトヴァッフェプレイヤーがこれを行う場合、単一の空襲部隊と同様に、編成のためのダイス判定は1回のみ行う。

9. 2. 6 空襲部隊のスタック

開始時に一緒に行動し、その後分割される空襲部隊〔9. 2. 5〕を例外として、ルフトヴァッフェプレイヤーは異なる空襲部隊をスタックさせて、同じヘクスで一緒に移動させることはできない。

フライエヤクト空襲部隊〔9. 4. 1〕は、爆撃空襲部隊とは独立して作戦しなければならない。フライエヤクトは、連続する2ターン以上の間、爆撃機と同じヘクスと一緒に移動するようにプロットしてはならない（このルールは、ルフトヴァッフェプレイヤーがフライエヤクトを護衛のように使用することを防止するためのものである。一般的には、フライエヤクトは爆撃機の進路を掃討するか、またはまったく別の進路を取るべきである）。

9. 2. 7 編成時間

各空襲部隊のプロットで、ルフトヴァッフェプレイヤーは編成時間を決める。該当するゲームターンに、その空襲部隊が地図上に現れる。

すべてのルフトヴァッフェ空襲部隊のプロット済み編成時間は、シナリオ開始から18ゲームターン（1時間30分）以内でなければならない。

例外：日時が薄暮の場合、すべての空襲部隊は6ゲームターン（30分）以内に編成する。

9. 2. 8 編成ダイス判定

デザインノート：ルフトヴァッフェ空襲部隊を構成する部隊は、同じ空域を集合場所としなければならなかった。そうした航空機が正確な時間と場所で合流することは、非常に困難だった。

すべての空襲部隊のプロットを終えた後、ルフトヴァッフェプレイヤーは相手に秘匿してダイスを2個振り、編成表で結果を求め、記載されている修正を適用する。使用する天候コラムは、編成地点ヘクスにおける編成高度以下の天候で決める〔19. 1. 3〕。異なる高度で編成されたことにより、ユニットに適用される天候が異なる場合には、最も悪い影響が大きい天候のコラムを使用する。12以上の目が出た場合、特別表でダイスを1個振る。

結果は以下の通りである。

定刻：空襲部隊はプロットした通りの時間に編成される。

遅延1、2、3：空襲部隊は1、2、3ゲームターン（5、10、15分）遅れて編成される。空襲部隊はそのゲームターンに編成されることになる。

混乱：雲を通過して上昇したことにより、爆撃機は分散する。ルフトヴァッフェプレイヤーの選択で、その空襲部隊の1個爆撃機ユニットに混乱レベル1を適用する。

護衛半減：爆撃機との合流に失敗したことにより、その空襲部隊の護衛ユニット数は半減する（端数切り上げ）。ルフトヴァッフェプレイヤーがどのユニットが失敗したかを選択する。選んだユニットを、その空襲部隊から取り除く。残った空襲部隊は、プロット通りの時間に編成される。

護衛なし：その空襲部隊に護衛戦闘機が含まれている場合、それらの戦闘機は爆撃機との合流に失敗する。すべての護衛を空襲部隊から取り除く。残った空襲部隊はプロット通りの時間に編成され、爆撃機は空襲を継続する。

編成ダイス判定の後、結果に従って編成時間と護衛を調整する〔9. 2. 7〕。編成時間が遅れた場合も、戦闘機ユニットの帰還時間を変更することはできない〔17. 1. 2〕。

9. 2. 9 中継地点の制限（選択ルール）

爆撃機を含む空襲部隊は、編成地点から目標ヘクスまでの間に、2カ所を超える中継地点をプロットすることはできず、目標ヘクスから帰還地点までの間も、中継地点は2カ所までに制限される〔9. 2. 2〕。

フライエヤクト空襲部隊は、編成地点から帰還地点までの間に、7カ所を超える中継地点をプロットしてはならない。

9. 3 空襲の実行

9. 3. 1 編成カウンター

デザインノート：RAFのレーダーは、*Pas de Calais*上空の編隊を監視していた。レーダーは、空襲部隊来襲の信号を送っていた。

編成カウンターは、ルフトヴァッフェの空襲部隊が間もなく編成されると警告するために、地図上に置かれる。第2航空艦隊の空襲部隊が編成される4ゲームターン前に、編成カウンターを地図上に置く。第3航空艦隊の空襲部隊については、編成される1ゲームターン前にカウンターを置く。編成カウンターは、編成フェイズに、その空襲部隊の編成地点に配置する。そのカウンターがシナリオの開始前〔6. 5〕に置かれるような場合には、ルフトヴァッフェセットアップフェイズに配置する。

例：第2航空艦隊の爆撃機を含む1個空襲部隊が、午後12時10分に編成される場合、編成カウンターを午前11時50分の編成フェイズに配置する。シナリオが正午に開始される場合、その編成カウンターはルフトヴァッフェセットアップフェイズに配置する。

空襲部隊の編成地点が電弧とRDFの探知距離の範囲外である場合〔11. 3. 1〕には、編成カウンターは配置されない。カウンターの配置時に、その戦力について発見チェックを行う〔11. 6〕。空襲部隊が編成された時点で、カウンターを取り除く。

シナリオでは、ルフトヴァッフェプレイヤーに割り当てられるダミー編成カウンターの数が指定されている。シナリオには、ダミーの数とともに、裏面のグルッペ値（1gまたは2g）も指定されている。このグルッペ値は、ダミー編成カウンターの戦力を計算するために使用

する〔11. 6. 1〕。ダミーカウンターを空襲部隊へと編成することはできない。ルフトヴァッフェプレイヤーは編成フェイズに、ダミーカウンターを地図上に配置したり取り除いたりすることができる。その場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは、空襲部隊の編成について、相手に誤った印象を与えるように、ダミーカウンターを使用すべきである。ダミー編成カウンターは、何回でも再使用することができる。

9. 3. 2 編成

空襲部隊は、その編成時間に相当するゲームターン（編成ダイス判定で調整される可能性がある）の編成フェイズにプレイに登場する〔9. 2. 7、9. 2. 8〕。該当する場合には、発見チェックを行う〔11. 2〕。空襲部隊が発見された場合、地図上のその部隊の編成地点に、敵性空襲部隊カウンターを置く。発見されなかった場合、その位置を秘匿したまま、計画地図上でその進路をたどらせる〔11. 1. 1〕。新たに編成された空襲部隊は、ルフトヴァッフェ移動フェイズに移動を開始する。

編成時に、空襲部隊に所属するユニットを、空襲部隊ディスプレイ上のその空襲部隊の名称に該当する数値のボックスに配置する〔9. 1. 1〕。各ユニットについて、プロット済みの高度を記録する〔9. 2. 3〕。

9. 3. 3 空襲部隊の移動

ルフトヴァッフェ空襲部隊は通常、その空襲部隊の中で最もMPが小さいユニットの速度で移動する。これは、爆撃機を含む空襲部隊は、3MPで移動しなければならないことを意味する。

追撃中や緊急離脱中でないフライエヤークトとヤーボ空襲部隊は、移動フェイズに3MPまたは4MPで移動することが可能で、その空襲部隊カウンターが移動するごとに、どちらを使用するか決める。追撃中または緊急離脱中には、最高速の4MPで移動する。

空襲部隊は、厳密にプロットされた進路を飛行する。空襲部隊は、プロットした経路のヘクスで移動を終えなければならない。空襲部隊が上昇も降下もしていない場合、移動開始ヘクスからの距離が、その許容移動力の範囲内にあるヘクスで移動を終えなければならない。追撃中のユニット〔12. 2〕、または緊急離脱命令を受けたユニット〔10. 3. 4〕のみが、プロットされた進路から外れることができる。

ユニットのプロットされた高度を移動フェイズに変更する場合〔9. 2. 3〕、直ちに高度を変更することは強制されないが、その移動の終了時には、新たな高度にしている必要がある。

例：フライエヤークトユニットが、その移動における最後のMPでエンジェル0へと降下し、航空基地ヘクスを機銃掃射する。このユニットはエンジェル2で帰還することがプロットされているが、目標ヘクスでの上昇は、軽対空砲による追加攻撃を引き起こすことになる。このためこのユニットは、エンジェル0のヘクスから退出して軽対空砲の砲火が届かないヘクスへと移動するために、次のゲームターンに最初のMPを消費し、2番目の

MP消費でプロットされたエンジェル2の高度に上昇する。

9. 3. 4 航路

デザインノート：航路を誤った場合、爆撃機は迷走する。迷走中の空襲部隊は進路から大きく離れ、目標を見失ったり、近くにある陸標を目標と見誤ったり、迷走の結果、爆弾をその地域周辺にばらまくことになる。

目標に向かう往路の爆撃空襲部隊が、飛行区間の中継地点〔9. 2. 2〕に、または目標そのものに到達するたびに、ルフトヴァッフェプレイヤーは相手に秘匿してダイスを2つ振り、その爆撃機の高度の、またはその高度と地上との間の天候に基づいて、航路表を確認する。

ダイス判定の結果は以下の通りである。

進路上：影響はない。

迷走：空襲部隊ディスプレイ上で、空襲部隊に迷走カウンターを置いて表示する。ダイス判定がその空襲部隊の目標に到達した時点で行われた場合には、ダイスを振って代替目標に切り替えるかどうかを判定する〔9. 3. 5〕。

誤認：ダイス判定がその空襲部隊の目標に到達した時点で行われた場合には、付近にある目標を本来の目標と誤認する。その他の場合には、迷走の結果が出たものとして扱う。誤認した空襲部隊の爆撃機はその誤認目標を爆撃しなければならず、獲得されるVPは減点される。代替目標に切り替えることはできない。

迷走中の空襲部隊が移動中に陸標または沿岸線ヘクスに移動した場合、再度航路ダイス判定を行い、結果を適用する。このダイス判定は、そのゲームターンの最初の陸標または沿岸線ヘクスへの移動時のみ行い、そのターンに2カ所以上こうしたヘクスに移動したとしても、もう1度ダイス判定を行うことはない。

迷走中の空襲部隊の爆撃による獲得VPは減点される〔16. 3. 1〕（別の場所を爆撃したとみなされる）。

9. 3. 5 代替目標

各空襲チットには、編成される空襲部隊とその目標に加えて、代替目標も記載されている〔6. 4. 1〕。空襲部隊は、以下の条件で、目標を代替目標に切り替えることができる

（a）その空襲部隊が目標に到達した時点で、空襲部隊がいる目標ヘクスの高度、またはその下の高度の天候が悪天候である場合〔19. 1. 2〕、その空襲部隊は目標を切り替える。代替目標も悪天候の影響を受けている場合には、空襲部隊はその天候によるコラムシフトを適用して、その代替目標への爆撃を行う。〔16. 3. 1〕。

（b）目標到達時の航路ダイス判定後に〔9. 3. 4〕、空襲部隊が迷走している場合、ダイスを1つ振る。ダイス目が1から3の場合、その空襲部隊は迷走によるコラムシフト修正を適用して、現在いるヘクスで爆撃を行う〔16. 3. 1〕。ダイス目が4から6の場合、代替目標に切り替える。迷走中の空襲部隊が、代替目標に到達した時点でまだ迷走している場合、迷走によるコラムシフトを適用して、その代替目標を爆撃する。

代替目標に切り替えた場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは直ちに、その空襲部隊の現在いるヘクスから代替目標までの進路と、そこから本来の帰還地点まで1つの飛行区間で直接到達する（中継地点を設定しない）進路を、新たにプロットする。代替目標までの進路は、可能な限り直接引く必要がある（現在いるヘクスと代替目標ヘクスの間に中継地点を設定しない）。

9. 3. 6 空襲部隊の分離

プレイを通じて、空襲部隊はより小規模な別の空襲部隊を分離することができる。別々の目標を攻撃するために空襲部隊を分割する場合に、分割の発生をプロットすることができる〔9. 2. 5〕。フライエヤークトが追撃時に元の空襲部隊から分離する場合〔12. 2〕、または緊急帰還命令の戦闘結果が出た場合〔13. 6〕にも、部隊を分離することができる。一度分離した後は、ユニットを元の空襲部隊に再統合することはできない。

本来の空襲部隊から分離されたそれぞれの空襲部隊には、新たな敵性空襲部隊カウンターが割り当てられる。新たな空襲部隊を、本来の空襲部隊がいた地図上のヘクスに配置し、そのユニットを空襲部隊ディスプレイ上の新たなボックスに移動させる。

緊急離脱命令を受けたユニットは、同じ命令を受けた他のユニットとともに空襲部隊から分離し、新たな空襲部隊を編成しなければならない。爆撃機ユニットが分離した場合、ルフトヴァッフェプレイヤーの判断で、護衛も分離した上で、爆撃機に帯同して帰還地点まで戻らせても構わない。こうした護衛はその護衛任務を保持したままであり、緊急離脱命令は受けていないとみなす。その空襲部隊の最後の爆撃機が緊急離脱する場合、空襲部隊を分離することはできず、護衛を含む空襲部隊全体が進路を変えて、帰還地点に戻る。

空襲部隊を分離した場合、分離されたすべての空襲部隊と元の空襲部隊について、発見チェックを行う〔11. 5. 6〕。これにより、一部の空襲部隊が未発見状態となることがあり得る〔11. 1〕。

9. 3. 7 戦闘機ユニットと空襲部隊

追撃と戦闘の結果、ルフトヴァッフェの戦闘機ユニットは、その空襲部隊または進路から分離したり、プロットした高度と異なる高度になることがある。

緊急離脱ユニット：緊急離脱命令を受けたユニットは、その帰還地点へと戻る〔10. 3. 4〕。

護衛：ドッグファイト〔13. 6〕の結果、爆撃機と同じ高度となった上空援護護衛ユニットは、ドッグファイトから離れた時点で、MPを消費することなく、爆撃機より2エンジェルまたは4エンジェル上空に移動することができる。この高度は、そのユニットの新たなプロット高度となる。

フライエヤークト：追撃中ではなくなり、プロットした進路から離れているフライエヤークトユニットは、その進路に戻らなければならない。ルフトヴァッフェプレイヤーは、プロットした進路上のいずれかのヘクスを選択し、移動の前にそのヘクスに命令カウンターを置く。こ

のカウンターは空襲部隊の目標ヘクスを表し〔10. 2. 5〕、その空襲部隊は緊急離脱する場合や追撃状態に入る場合を除いて、この目標への進路を変更することはできない。その目標ヘクスに到達した場合、空襲部隊はプロットした進路に沿った移動を再開する。ルフトヴァッフェプレイヤーは命令カウンターを置く際に、高度も決めることができる（そのフライエヤークトの本来のプロット高度と異なる高度でも構わない）。ユニットはその新たな高度に達するまでの間、上昇または降下のために、移動フェイズごとに最低でも1MPを消費しなければならない。残るシナリオの期間を通じて、この高度が新たなプロット高度となる。

9. 3. 8 天候の回避（選択ルール）

通常、空襲部隊ユニットは、プロットした高度を飛行する〔9. 2. 3〕。ただし、ルフトヴァッフェプレイヤーは天候によっては、任意で高度を変更することができる。空襲ユニットが同じ高度で雲に遭遇した場合、プロットした高度を変更し、雲の上に上昇するか、下に降下することができる。この場合の上昇や降下は、雲の上または下になるために必要な、最小限度でなければならない。上空援護ユニットと爆撃機の間に雲がある場合、降下した後も爆撃機より高い高度か同じ高度に留まるのであれば、その上空援護ユニットは雲の下に降下することができる。

上記で説明した高度変更は、その空襲部隊がその天候ゾーン内へと移動するフェイズに適用しなければならない。変更された高度が、その空襲部隊のプロット高度となる。

緊急離脱命令を受けたユニットは、RAFによる発見を妨害する雲や霧の天候内へと、降下または上昇することができる。帯同している護衛も高度を変更できる。発見済みの空襲部隊が高度を変更した場合、現在の発見カードに基づいて公表済みの高度を再計算する〔11. 5. 3〕。

9. 3. 9 帰還

デザインノート：空襲部隊が帰還した場合には、構成するユニットの部隊編成を解き、それぞれの航空基地に着陸する。

空襲部隊は、プロットした帰還地点に到達した時点で帰還する。帰還の手順に従い〔17. 2〕、空襲部隊を地図上から取り除く。帰還した空襲部隊を再度編成することはできない。

9. 4 ルフトヴァッフェの任務

9. 4. 1 フライエヤークト任務

フライエヤークトユニットは、別のフライエヤークトユニットとのみスタックして、空襲部隊を編成する。同じ空襲部隊のフライエヤークトユニットは、同じ高度でスタックする。目標は持たない。その進路沿いのヘクス1カ所（のみ）を、旋回地点としてプロットすることができる〔10. 3. 2〕。

フライエヤークトは、旋回地点で移動を停止し、次の

哨戒フェイズに旋回を行う。ルフトヴァッフェプレイヤーが望む間はずっと旋回を継続する。

フライエヤクト空襲部隊が航空基地ヘクスにいる場合、そのユニットはエンジェル0まで降下し、機銃掃射攻撃を行うことができる〔16. 2. 4〕。阻塞気球があるヘクスにいる場合、ユニットはエンジェル4まで降下して、阻塞気球を攻撃できる〔15. 2〕。

追撃、攻撃、緊急離脱中の場合、または阻塞気球攻撃や機銃掃射を行っている場合を除いて、フライエヤクトは高度を変更することができない。ただし、天候の回避〔9. 3. 8〕やその進路へと戻る場合〔9. 3. 7〕には、高度変更が可能である。

9. 4. 2 爆撃任務

スタック内のすべての爆撃ユニットは、同じ高度で移動をプロットする必要がある。異なる爆撃方法（水平爆撃、急降下爆撃、低空爆撃）を用いる爆撃機は、同じ空襲部隊でスタックすることはできない。

爆撃ユニットは、空襲チットで目標ヘクスが決定される〔6. 4. 1-6. 4. 3〕。爆撃ユニットは、目標ヘクスまでプロットされた高度を飛行する。目標ヘクスに到達したら、爆撃ユニットは爆撃を行う〔16. 2〕。爆撃ユニットは、緊急離脱、天候回避〔9. 3. 8〕、目標への急降下爆撃〔16. 2. 2〕の場合を除いて、高度を変更することはできない。

9. 4. 3 護衛任務

護衛ユニットは空襲部隊の爆撃機を援護する。護衛ユニットには、近接護衛と上空援護護衛の2種類があり、護衛対象のユニットと同じスタックとして移動する。近接護衛が移動するためには、爆撃機と同じ高度でプロットされている必要がある。上空援護護衛は爆撃機と同じ高度か、より高い高度で移動をプロットする必要がある。

護衛は、護衛対象の爆撃機と同じ移動力で移動を行い〔9. 3. 3〕、緊急離脱の場合を除いては、空襲部隊から分離することはできない。護衛はRAFの要撃の試みに対し、リアクションすることができる〔13. 3. 4〕。

9. 4. 4 ヤーボ

デザインノート：「ヤーボ」または「ヤクトボンバー」は、爆弾を装填した戦闘機のことである。バトルオブブリテンの終盤には、ヤーボは攻撃時に降下する前に、高高度から目標に接近した。

爆撃任務を受けた戦闘機ユニット（Erpro 210を含む）は、ヤーボであるとみなす。目標到達後にフライエヤクトのように旋回地点をプロットすることができる点を除いて、ヤーボは通常の爆撃空襲部隊と同様にプロットする。

通常の爆撃空襲部隊と異なり、ヤーボはその高度を変更してプロットすることができる。ヤーボが目標ヘクスへ向かう途中にある1ヘクスをプロットし、そのヘクスで、目標を攻撃する高度まで降下する。ヤーボが爆弾を投下するか投棄する場合、フライエヤクトに任務を変更し、プロットした進路に沿って移動を継続する。そう

したヤーボは、通常のフライエヤクトと同様に、旋回（旋回がプロットされている場合のみ）または機銃掃射を行える。ヤーボがフライエヤクトに任務を変更する場合には、同じ空襲部隊のすべての護衛ユニットが同様に任務変更する。それにより、その空襲部隊全体が、フライエヤクトに任務変更することになる。

爆弾を積載しているヤーボは、エンジェル24より高い高度を飛行できず、敵ユニットを視認（または攻撃）することもできない。ヤーボユニットは、要撃を受けた場合、積載した爆弾を投棄しなければならない。爆弾を投棄した後は、爆弾をまったく積載していないものとみなす。例外：Erpro 210は、要撃を受けても爆弾を投棄しない。Erpro 210はそのまま戦闘に参加できるが、戦闘力の罰則を被る〔13. 4. 1〕。

10 指揮統制

指揮統制のルールは、プレイを通じて、RAFユニットとルフトヴァッフェユニットの行動を制限する。

10. 1 RAFのR/T

RAFは上空にいる自軍ユニットを、無線（R/T）を使って統制する。RAFは、高周波（HF）と、改良を加えた超高周波（VHF）の、2種類の無線を使用する。

10. 1. 1 指揮下

RAFユニットは、以下の場合には常に、指揮チェックを受ける必要がある。

（a）命令の変更を試みる場合（視認の喪失による命令変更を含む）。

（b）視認のために航空写真欄をチェックする場合〔12. 1. 1〕

ユニットが無線範囲〔10. 1. 2〕内にいる場合、そのユニットは指揮下である。その他の場合は指揮外である。

10. 1. 2 HF無線とVHF無線

デザインノート：RAF戦闘機には、短周波のHFR/Tが搭載されていた。HFは最終的には、長周波のVHF無線へと変更された。

RAFスコードロンには、HFかVHFのいずれかのR/Tが搭載されている。シナリオには、ユニットが使用するR/Tの種別が明記されている。記憶補助のために、スコードロンユニットのVHFを使用するシナリオ番号の上には、菱形が印刷されている。

HFR/Tは、8ヘクスの無線範囲を有する。ただし、この無線範囲は、ランダムイベントによって11ヘクスまたは14ヘクスに増加することがある〔7〕。VHFR/Tの無線範囲には制限がないため、VHFR/Tを搭載したユニットは常に指揮下である。

無線範囲は、そのスコードロンのセクター航空基地からの距離、またはそのセクター航空基地と連絡したR/T中継所から、そのスコードロンまでの距離である。移動ボックス内への無線範囲、またはボックスからヘクス

への無線範囲は、4ヘクスとして数える。

R/T中継所からそのセクター航空機への連絡は、点線で表されている。セクター航空基地は、連絡されていない中継所を使用することはできない。連絡線が重なっている場合でも、その連絡線が共通するわけではない。重複する連絡線を識別するために、異なる色の点線を使用している。

RAFプレイヤーが一見して指揮状態を判別できるように、スコードロンユニットには色付きの菱形が記載されている。この菱形は、地図上の所属セクター航空基地のR/T中継所の色やシンボルと対応している。

10.2 命令

RAFユニットは命令下で作戦する。ルフトヴァッフェユニットは、その任務を無効にすることで、命令を受けることができる。特定の条件が満たされた場合にのみ、命令を変更することが可能である。戦闘の結果として、命令が発せられることもある〔13.6〕。

ユニットが同時に複数の命令を受けていることはない。ユニットにある命令を出した場合、その前の命令は取り消される。命令には、以下の5種類の基本命令がある。

方位 (Vector) : 指示された目標ヘクスへ飛行する〔10.3.1〕。

旋回 (Orbit) : あるヘクスに留まり、進入してきた敵スタックを要撃する〔10.3.2〕。

哨戒線 (Patrol Line) : 2ヘクスの間を飛行する〔10.3.3〕。

緊急離脱 (Pancake) : 基地へ戻る〔10.3.4〕。

追撃 (Pursuit) : 視認した敵スタックを追跡して攻撃する〔12.2〕。

10.2.1 RAFの命令

RAF移動フェイズの開始時に命令を受けていないRAFユニットは、命令を受ける必要がある。RAFユニットは、方位、旋回、哨戒線、緊急離脱のいずれかの命令を受けることができる〔10.3〕。追撃命令は、敵を視認している時にのみ受けられる。

RAFユニットは、離陸時に命令を受けなければならない。離陸時にはすべてのユニットが指揮下である。離陸時に発せられた方位命令については、ダイス判定の必要はない〔10.3.1の選択ルール参照〕。

デザインノート：スコードロンはスクランブル時には、有線電話で命令を受けていた。

10.2.2 ルフトヴァッフェの命令

ルフトヴァッフェユニットは、常に命令を受けているとは限らず、任務に従って移動や戦闘を行う〔9.4〕。ただし、命令によってその任務を無効とすることができる。

すべてのルフトヴァッフェユニットは、緊急離脱命令を受けることができる〔10.3.4〕。フライエヤークトユニットは旋回〔10.3.2〕を行ったり、視認時には追撃命令を受けることができる。護衛は、視認したり追撃命令を受けたりすることはできない。

10.2.3 追撃命令

RAF戦闘機ユニットとフライエヤークトは、視認の結果として、追撃命令を受けることができる。追撃については、視認のルール〔12.2〕に記載されている。

10.2.4 命令カウンター

命令は、地図上に命令カウンターを配置することで表示する。RAFスコードロンとルフトヴァッフェ空襲部隊にはそれぞれ、表面に「タリホー！」と記載され、裏面に「オーダー」と記載されたカウンターが用意されている。両陣営とも、旋回中であることを示すために、旋回カウンターを使用する。

10.2.5 目標ヘクス

命令〔10.3〕によっては、ユニットは目標を持つことになる。ユニットが移動する場合には、目標ヘクスに向かって直接飛行し、目標ヘクスへの到達を試みるために、全移動力を使用しなければならない。ユニットの開始位置から目標ヘクスまで線を引く。そのユニットは目標ヘクスへと最短の進路で移動し、目標ヘクス内またはこの線上のいずれかで移動を終えなければならない。ユニットは、命令に特別な指定がある場合を除いて、自由に高度を変更できる。目標ヘクスに到達した時点で、移動を停止しなければならない。ただし、目標ヘクス内で上昇または降下する場合には、さらにMPの消費を継続することはあり得る。

10.2.6 命令の変更：RAFユニット

RAFユニットは哨戒フェイズに、旋回または哨戒線の命令を受けることができる。それ以外の場合には、RAFユニットは指揮下〔10.1.1〕である移動開始時に、命令を変更する。指揮外の場合には、命令を変更することはできない。ただし、ユニットは指揮状態にかかわらず、常にその命令を緊急離脱命令へと変更することができる。また、視認の結果による追撃命令への変更は、指揮状態の影響を受けない。

視認したユニットは自動的に追撃命令を受ける。追撃中のユニットは、緊急離脱への変更の場合〔12.2、10.3.4〕、または視認を喪失した場合〔12.3〕を除いて、命令を変更することができない。何らかの理由で視認を喪失したRAFユニットは、次のRAF移動フェイズに、命令を変更されなければならない。そのユニットが指揮外の場合、命令は緊急離脱に変更される。

緊急離脱命令は、そのユニットが着陸するまで変更できない。

RAFプレイヤーがユニットにR/T範囲外のヘクスへの方位命令を出した上で、そのヘクスで旋回させるか、そのヘクスを含む哨戒線を移動させることを望む場合、方位命令を出した時点で、旋回・哨戒線命令を出す前に、旋回または哨戒線カウンターを配置することができる〔10.3.2、10.3.3〕（哨戒線の場合、2つ目の哨戒線カウンターも配置する必要がある）。命令カウンターヘクスに到達後の哨戒フェイズに、そのユニットの命令は、指揮判定を受けることなく、表示され

た命令へと変更される。

10. 2. 7 命令の変更：ルフトヴァッフェユニット

ルフトヴァッフェユニットは、移動開始時に、任意で命令を緊急離脱へと変更することができる。一度緊急離脱命令を発した後は、そのユニットが帰還するまで命令を変更することはできない〔17. 2. 2〕。ルフトヴァッフェプレイヤーは、空襲を継続することが無益であると感じた場合にはいつでも、自軍ユニットに緊急離脱命令を発することが可能である。

視認したフライエヤクトユニットは、自動的に追撃命令を受ける〔12. 1. 2〕。視認を喪失したユニットは何の命令も受けないが、その前の任務に戻らなければならない〔12. 2〕。

旋回命令は哨戒フェイズに、フライエヤクトに対して発せられる〔10. 3. 2〕。旋回中のフライエヤクトは、ルフトヴァッフェ移動フェイズの開始時に、旋回ヘクスから離れることができる。その時点から、そのユニットはプロットした進路に沿って移動を継続しなければならない。

10. 2. 8 命令の変更：戦闘

戦闘の後、戦闘機ユニットはその命令を緊急離脱に変更することができる。最大混乱レベルに達したユニットは、命令を緊急離脱に変更しなければならない〔13. 5. 1、13. 6〕。

10. 3 命令の解説

10. 3. 1 方位

デザインノート：RAFのスコードロンは、一定の角度と高度において、空襲部隊を迎撃しなければならなかった。

RAF移動フェイズの開始時に、方位命令を受けているユニットがその目標ヘクスにいる場合、新たな命令が発せられる。そのユニットが指揮外である場合、命令は緊急離脱に変更されなければならない。

方位命令を受けている場合、そのスコードロンの命令カウンターを地図上のいずれかのヘクスに配置する（そのスコードロンの現在地ヘクスも含む）。そのヘクスが、移動の目標ヘクスとなる〔10. 2. 5〕。

現在いるヘクスへの方位命令を受けたスコードロンは、そのヘクス外に移動しないが、高度を変更することはできる。

選択ルール：方位命令が発せられた時点で、ダイスを1つ振る。ダイス目が2から6の場合、そのスコードロンは通常通りに方位命令を受ける。ダイス目が1の場合、そのユニットは方位命令を受けず、それまでの命令を継続する。

命令受領に失敗したからといって、そのユニットが指揮外になることはない。離陸時に命令が発せられた場合には、このダイス判定は行わない。

デザインノート：戦闘機管制官は、方位命令を頻発すると、混乱を引き起こすことを学んだ。

10. 3. 2 旋回

デザインノート：スコードロンは、重要な目標を攻撃から守るために旋回（上空での円状飛行）を行った。

哨戒フェイズに、RAFユニットは旋回命令を発することができる。旋回するRAFユニットは、陸標、航空基地、沿岸線、護送船団カウンターいずれかを含むヘクスに必要がある。RAFユニットは、RAF移動フェイズに命令を変更することで、旋回ヘクスを離れることができる。

フライエヤクト空襲部隊は、進路中に旋回地点をプロットすることができる。その場合、旋回地点に達したら移動を中止し、次の哨戒フェイズに、その空襲部隊に旋回カウンターを配置する。そうしたユニットは、ルフトヴァッフェ移動フェイズの開始時に旋回ヘクスから離れて、プロットした進路の移動を続けることができる。

旋回中のユニットは、命令が変更されるまで、移動や上昇、降下を行えない。旋回中のユニットは、現在いるヘクスとすべての隣接ヘクスに及ぶ、旋回ゾーンを保有する。敵ユニットが移動フェイズに、旋回ゾーンに進入するために移動ポイントを消費したり、旋回ゾーン内で高度を変更したりするたびに、旋回中のユニットはその視認を試みなければならない〔12〕。視認は、移動中のユニットが爆撃や攻撃などその他の行動を実施する前に試みる。視認に成功し、旋回ユニットが攻撃する資格がある場合には、プレイを直ちに中断し、旋回ユニットは移動中のユニットを攻撃する〔13. 2. 1〕。

例：航空基地で旋回中のユニットの隣接ヘクスに、ルフトヴァッフェ空襲部隊が進入した。旋回ユニットは、視認を試みるが、失敗した。その後、ルフトヴァッフェ空襲部隊は、航空基地への爆撃を試みるため、旋回ユニットがいるヘクスへと移動する。旋回中のユニットは再度視認を試み、今度は成功した。移動中のスタックへの攻撃を解決するため、移動は中断される。戦闘解決の後、その空襲部隊は移動を継続し、航空基地を爆撃することができる。

旋回中のユニットが視認に失敗するか、または攻撃する資格がない場合、移動中のスタックは所有プレイヤーの任意で、直ちに旋回ユニットの視認を試みることができる。RAFユニットとフライエヤクトユニットのみが、こうした視認の試みを行える。視認に成功した場合、プレイは直ちに中断され、移動中のユニットは旋回中のユニットを攻撃することができる。

10. 3. 3 哨戒線

哨戒フェイズに、RAFユニットを哨戒線に配置することができる。スコードロンが陸標、航空基地、または沿岸線を含むヘクスにいる場合、そのヘクスを哨戒線カウンターでマークする。哨戒線カウンターには、同じ番号の2枚目のカウンターが用意されており、これを別の陸標、航空基地、沿岸線ヘクスへと配置する。

ユニットはRAF移動フェイズに、哨戒線上を移動する。そのユニットは、2枚目の哨戒線カウンターを目標ヘクスとする。そのユニットが2枚目のカウンターのヘクスに到達した場合、移動を停止することなく、直ちに1枚目の哨戒線カウンターのヘクスへと、そのヘクスが

新たな目標ヘクスであるものとみなして飛行する。この方法で、そのユニットは2つの哨戒線カウンターの間を、命令が変更されるまで行き来して飛行し続ける。哨戒線を飛行するユニットは、高度を変更しない。

10. 3. 4 緊急離脱

デザインノート：「パンケーキ（緊急離脱）」とは、基地への帰還を表す、RAFのコード名だった。この命令を受けたユニットは基地に戻らなければならない。

緊急離脱命令を受けたユニットの目標ヘクスは、そのユニットが所属する航空基地（RAF）、またはそのユニットの帰還地点（ルフトヴァッフェ）となる。そのユニットの命令カウンターを、航空基地または帰還地点ヘクスに置く。そうしたユニットは、上昇することはできない。航空基地ヘクスまたは帰還地点にいる場合、そのユニットは着陸または帰還しなければならない〔8. 2. 2、17. 2. 2〕。

緊急離脱命令を受けたユニットは視認を行うことはできず、敵ユニットへのリアクションや敵ユニットの攻撃、地上攻撃を行うことはできない。

そのユニットが指揮下のRAFユニットであれば、所属を別の航空基地へと転換することができる。そのユニットの命令カウンターを、新たな航空基地へと移動させる。プレイヤーは、この転換ルールを、ユニットを上空に留めておくために利用してはならない。ユニットの所属転換は、所属する航空基地が閉鎖されているか、攻撃の脅威にさらされている場合にのみ、そのユニットを着陸させるために使用できる。

緊急離脱命令を受けたルフトヴァッフェユニットは、空襲部隊を分離させなければならない〔9. 3. 6〕。緊急離脱中のルフトヴァッフェユニットは、プロットした高度による制約を受けない。

選択ルール：ルフトヴァッフェユニットについては、命令カウンターを配置しない。これに代えて、緊急離脱命令を受けたルフトヴァッフェユニットは、現在いるヘクスから帰還地点までの新たな進路を計画地図上でプロットする。この場合、新たな帰還地点をプロットすることも可能である。新たな進路では、帰還地点を除いて、2カ所を超える中継地点を設定してはならない。こうしたユニットは、帰還地点へと直接飛行する代わりに、この進路を飛行しなければならない。

11. 0 発見

デザインノート：RAFは、その早期警戒を、オブザーバー軍団やレーダー（その機能について偽装するため、無電方位探知またはRDFというコード名が付けられていた）に依存していた。

ルフトヴァッフェ空襲部隊の編成時〔9. 3. 2〕には、その空襲部隊は未発見である。発見チェックを通じて、RAFプレイヤーは空襲部隊を発見し、その戦力や高度などの情報を知ることが可能となる。発見された空襲部隊カウンターは発見面にして置かれ、未発見の空襲部隊は未発見面〔？マークが印刷されている〕にしておく。

発見済みの空襲部隊は、発見チェックの結果、再度未発見状態になることがあり得る。

11. 1 未発見空襲部隊

空襲部隊が未発見の場合、RAFプレイヤーはその戦力や高度、部隊に含まれるユニットなどの情報を知ることができない。発見済みの空襲部隊が未発見状態となった場合には、戦力カウンターと高度カウンターを取り除く。

11. 1. 1 秘匿移動

空襲部隊が未発見であり、旋回ゾーンにおらず、その空襲部隊を攻撃可能な対空砲が存在しないヘクスにいる場合、その空襲カウンターと、関係する戦力／高度マーカーを地図上から取り除く。これにより、その空襲部隊は「秘匿」状態となる。ルフトヴァッフェプレイヤーは、計画地図上にその位置を書き込むことで、秘匿空襲部隊の移動を記録する。

秘匿状態の空襲部隊カウンターは、以下の場合には地図上に配置しなければならない。

（a）その空襲部隊が発見される。

（b）その空襲部隊が、RAFユニットの旋回ゾーンに進入する。

（c）空襲部隊が、その空襲部隊を攻撃することができる対空砲がいるヘクスに進入する。

（d）RAF航空戦闘フェイズに、緊急離脱中のユニットを除くRAFユニットから1ヘクスの範囲内にその空襲部隊がいる。

空襲カウンターを、発見面（aの場合）、または未発見面（b、c、dの場合）にして、地図上に配置する。その空襲部隊が未発見であり、上記の条件のいずれにも該当しない場合（つまり、旋回ゾーンや対空砲ヘクスから離れて移動しており、RAF航空戦闘フェイズにRAFユニットと隣接していない場合）、その空襲部隊は再度秘匿状態となり、地図上から取り除かれる。

秘匿空襲部隊内のフライエヤークトユニットは、通常通りにRAFユニットを視認する。視認に成功した場合、目標スタックにその空襲部隊のタリホー！カウンターを置くが、空襲部隊は秘匿されたままである。

秘匿空襲部隊が目標を爆撃する場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは目標と爆撃によるVPを、RAFプレイヤーに対し宣言する。

11. 1. 2 ルフトヴァッフェによる偽装

ルフトヴァッフェプレイヤーは、ダミー編成マーカーを取り除く時に、その空襲部隊が編成時に未発見の本物の部隊であるように偽装するために、発見カードを1枚引くことができる。ルフトヴァッフェプレイヤーはまた、秘匿空襲部隊が地図上を移動していたり、フライエヤークト空襲部隊に爆撃機が含まれていると信じ込ませるために、偽の航路チェックのダイス振りを行ったり、偽の発見チェックや視認チェックのために発見カードを引くことで、敵を欺くこともできる。

1 1. 2 発見チェック

プレイヤーは以下の状況で、発見チェックを行う。

(a) 編成フェイズに空襲部隊を編成する時点で、RDFによる発見をチェックする(例外: その空襲部隊がRDFの探知範囲外で編成された場合、チェックは行わない[1 1. 3. 1]。こうした空襲部隊は未発見となる)。

(b) 空襲部隊が、RDFアイコンのない移動ボックスから、アイコンが描かれた移動ボックスへと移動する場合(例えば、Caen 移動ボックスから Baie de Seine 移動ボックスへと移動する場合など)、RDFによる発見チェックを行う。

(c) 発見済みの空襲部隊から新たな空襲部隊を分離する場合[9. 3. 6]、または発見済みの空襲部隊を分割する場合[1 1. 5. 6]に、発見チェックを行う。

(d) ランダムイベントのダイス振りで1の目が出た場合、その時点で発見されているすべての空襲部隊について、発見チェックを行う。イベントで6のダイス目が出た場合、すべての未発見空襲部隊について発見チェックを行う。このチェックは、イベントの結果を適用する前に行う[7]。

視認済みの空襲部隊について、発見チェックを行うことはない[1 2. 1. 2]。

1 1. 2. 1 発見カード

ゲームでは、発見や視認のチェック時に使用する、5枚の発見カードが用意されている。プレイの前にカードをシャッフルし、裏にして置いておく。カードは、山の一番上から引く。使用後のカードは、裏にして別の山としてまとめておく。山がなくなった場合には、使用済みカードの山をシャッフルして再度使用する。

発見チェックは、発見カードを引くことによって実施し、その結果を適用する[1 1. 3. 3、1 1. 4]。発見カードは、空襲部隊ディスプレイ上のその空襲部隊のボックス内に置かれる。その空襲部隊への別のチェックを行う場合には、新たなカードを引いて、前のカードを捨て札する。

1 1. 2. 2 発見の影響

発見チェックの結果は、その空襲部隊が発見されるか未発見のままであるかの、いずれかである。発見された場合、その空襲部隊の戦力と高度の情報が公表される。詳細については、1 1. 5を参照のこと。

空襲部隊が一度発見された後は、例えその部隊がRDFの探知範囲外に移動したとしても[1 1. 3. 1]、またはイングランドの陸上/沿岸線ヘクスから離れたとしても[1 1. 4]、発見状態のままである。その空襲部隊は、別の発見チェックの結果によってのみ、未発見状態となることがあり得る。

1 1. 3 RDF

デザインノート:「チェーンホーム」として知られる一連のレーダー基地は、海からのイギリスへの接近をモニターしていた。

1 1. 3. 1 RDF基地

RDF基地は地図上に印刷されており、チェーンホーム(CH)またはチェーンホームロー(CHL)のどちらの種別であるかも記載されている。空襲部隊を発見するためには、その空襲部隊がRDF基地の電弧(Arc)と探知距離の範囲内にいなければならない。

各RDF基地には、電弧が印刷されている。電弧の延長線は、地図上の一定のエリアを半円状に外側へと伸びる。RDF基地は、この電弧の範囲内にいる空襲部隊を発見することができる。ヘクスの半分が電弧の内側で、半分が外側であるようなヘクスは、電弧の範囲内であるとみなす。

図解: Rye チェーンホーム基地は、2本の電弧線の延長戦上の間にあたる、影になった部分にいる目標を発見できる。半分が影になっているヘクスは、電弧の範囲内であるとみなす(英文ルール参照)。

チェーンホーム基地は、最大20ヘクスの探知距離を有する。チェーンホームローの探知距離は、最大10ヘクスまでである(記憶補助のため、チェーンホームローの10ヘクスの範囲が、地図上に記載されている)。移動ボックスにRDFのアイコンが印刷されていない限り、移動ボックス内の空襲部隊を発見することはできない。移動ボックスには、そのボックス内をどのRDF基地が発見できるかが示されている。アイコンが印刷された移動ボックス内の空襲部隊は、そのRDF基地の電弧内で、かつ探知距離内であるとみなされる。

RDF基地は、爆撃によって損害を被ることがあり得る。または、損害を被っていたり機能停止していることが、シナリオによって指定されている場合がある[1 6. 4. 4]。損害を被ったRDF基地は、機能を失う。

1 1. 3. 2 RDF特別基地

北海沿岸にある4カ所のRDF基地(Canewdon、Bawdsey、Bromley、Walton)には、名称の後にアステリスク(*)が印刷されている。これらの基地は、北海天候ゾーンと、同ゾーンの境界線上の沿岸線ヘクス内にいる空襲部隊のみを発見できる。これらの一部は、Dunkerque 移動ボックス内を発見することができる。

Dover(ヘクス1835)には、CHとCHLの両方の基地が存在する。両基地は同じ電弧を使用する。

1 1. 3. 3 RDFによる発見

発見チェックの瞬間に、空襲部隊が機能しているRDF基地の電弧と探知距離の範囲内であるかどうかを判定する[1 1. 3. 1]。範囲外である場合には、その空襲部隊を発見することはできない。オブザーバー軍団[1 1. 4]による発見が可能な状況でない限り、その空襲部隊は未発見となる。

発見をチェックするために、ルフトヴァッフェプレイヤーは、相手に秘匿して発見カードを1枚引き、RDF表をチェックする。その空襲部隊が1カ所以上の(CHまたはCHLの)RDF基地の電弧と探知距離の範囲内にいる場合、RDF表のチェーンホームの欄を調べる。この欄には、発見値、戦力値、高度値の、3種類の数値が記載されている。[1 1. 5]

最も高度が低いユニットがエンジェル30以上の高度にいる場合、発見値に1を加える（ただし、「0」の結果の場合には1を加えない）。

デザインノート：極めて高い高度を飛行する航空機を発見することは、RDFにとって困難だった。

11.3.4 チェインホームロー

デザインノート：チェインホームは、低空飛行している航空機を探知できなかったが、チェインホームローは発達したレーダーを用いて、低空飛行部隊を発見するために配置された。

すべてのユニットがエンジェル0を飛行する空襲部隊に対してRDFの発見チェックが行われる場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは、単にその空襲部隊は未発見であると宣言すればよい。ただし、チェインホームロー基地は、こうした空襲部隊を発見できる。発見チェックをする時点で、空襲部隊がチェインホームロー基地の電弧の範囲内で、基地から6ヘクス以内にいる場合、RDF表のチェインホームローの欄を見て、その結果を調べる。

記憶補助のため、低空飛行に対するチェインホームロー基地の6ヘクスの範囲は、地図上に印刷されている。

11.4 オブザーバー軍団

デザインノート：空襲部隊の進路を陸上から監視するための、人間の目と耳に頼った監視塔が、イギリス中に点在していた。

オブザーバー軍団は、目標の空襲部隊がイングランドの陸地または沿岸線の上空にいる場合に使用する。空襲部隊がこうしたヘクスにいない場合には、RDFによって発見されない限りは、オブザーバー軍団のために発見されることはない。RDFとオブザーバー軍団の両方が空襲部隊を発見できるような状況では、常に監視軍団を使用する。

発見をチェックするために、ルフトヴァッフェプレイヤーは相手に秘匿して発見カードを1枚引き、オブザーバー軍団表をチェックする。目標の空襲部隊がいるヘクスの、地上（エンジェル0）と空襲部隊中で最も低い高度にいるユニットとの間の天候に従って、使用する列を決める。その間に存在する、最も悪い天候を適用する〔19.1.1〕。結果は、発見値、戦力値、高度値の形で示される〔11.5〕。

最も低い位置にいるユニットがエンジェル20以上の高度にいる場合、発見値に1を加える（ただし、「0」の結果の場合には1を加えない）。

11.5 発見情報

発見の結果、発見値、戦力値、高度値の3つの数値が明らかになる。

例：結果が2、C、+2の場合、発見値が2であり、戦力値はCであり、高度値は+2であることを意味する。

空襲部隊が発見された場合、ルフトヴァッフェプレイヤーはその空襲部隊を地図上に置き、その戦力と高度を明らかにする。

11.5.1 発見

発見値と空襲部隊中のグループの数を比較する。空襲部隊の規模を計測する目的では、スタッフエルは3個で1グループとして数える。発見値の結果が空襲部隊の規模以下である場合、その空襲部隊は発見される。発見結果が空襲部隊の規模より大きい場合、その空襲部隊は未発見のままである。0の結果は、その空襲部隊が規模にかかわらず、必ず発見されることを意味する。

例：ある空襲部隊は、2グループと1個スタッフエルで構成されている。この空襲部隊は、その規模に関しては、2グループとして数える（3つ目のグループとして数えるには、スタッフエルの数が不足している）。発見カードの結果が0から2の場合、空襲部隊は発見される。3以上の場合、その空襲部隊は未発見である。

11.5.2 戦力

空襲部隊が発見された場合、プレイ補助表の戦力表を参照し、その空襲部隊のユニット数合計と戦力値結果（AからEまで）を照らし合わせる。ユニット数を合計する際には、3個スタッフエルで1グループとして数える。

表で示された結果を、その空襲部隊の戦力として公表する。

デザインノート：空襲部隊の戦力は、空襲部隊内の航空機の概数として表される。このため、100+の結果は、その空襲部隊が、およそ3個から4個グループに相当する、100機以上の航空機で構成されていることを表す。

11.5.3 高度

空襲部隊が発見された場合、その空襲部隊内で最も低い位置にいるユニットの高度に、カードの高度値を加えた数が公表される。

例：爆撃機を含む空襲部隊がエンジェル12に位置しており、上空援護護衛がエンジェル18に位置している。カード記載の高度値は+2であり、ルフトヴァッフェプレイヤーはエンジェル14の高度を公表する。

11.5.4 公表

ルフトヴァッフェプレイヤーは、空襲部隊の高度と戦力を、高度カウンターと戦力カウンターを置くことによって公表する。公表する高度と戦力カウンターは、その空襲部隊の実際の戦力や高度と完全に同じではない。公表によって、結果的にRAFプレイヤーが偽の情報に欺かれることもあり得る。

11.5.5 発見カードの配置

発見結果が公表された後、発見カードを空襲ディスプレイ上のその空襲部隊の空襲ボックスに、RAFプレイヤーに見せないように置く。空襲部隊が視認された場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは、以前に公表した情報が間違いなかったことを確認するためカードを表にした後、裏面にして捨て札する〔11.2.1〕。

11.5.6 情報の変更

発見済みの空襲部隊が未発見状態になった場合、戦力及び高度カウンターを取り除き、発見カードを捨て札する。発見済みの空襲部隊が再度発見された場合、修正された戦力値と高度値の結果がより正確である場合に限って、その結果を適用する。その場合、新たな数値を公表し、高度及び戦力カウンターを変更する。

発見済みの空襲部隊を別々の空襲部隊に分割する場合、すべての高度及び戦力カウンターを取り除いた後、それぞれの空襲部隊について発見チェックを行う（分割した側の元の空襲部隊も含む）。

1 1. 5. 7 視認

空襲部隊が一度視認された後には、RAFプレイヤーはその空襲部隊の正確な高度と戦力を確認することができる〔1 2. 1. 2〕。発見カードは捨て札され、戦力カウンターを取り除いた上で、その空襲部隊の高度を（最も低い位置にいるユニットの）正確な高度にセットする。

1 1. 6 編成時の発見

編成カウンターが最初に地図上に配置された時点で、そのヘクスがRDFの探知距離及び電弧の範囲内にある場合、発見チェックを行う〔1 1. 3. 1〕。編成カウンターが発見された場合、本物の空襲部隊と同様に、カウンター上に戦力カウンターを配置する（ただし、高度カウンターは配置しない）。発見されなかった場合には、編成カウンターは配置するが、戦力情報は公表されない。

1 1. 6. 1 戦力チェック

編成カウンターが発見された場合、戦力結果〔1 1. 5. 2〕を適用し、その空襲部隊のユニット数に応じて、戦力カウンターを配置する。その編成カウンターがダムーである場合、カウンター裏面の1 gまたは2 gのグルッペ値を戦力計算のために使用する〔9. 3. 1〕。

結果を適用した後、発見カードは空襲ディスプレイ上に置かず、捨て札する。編成カウンターの配置時には、編成部隊の戦力のみをチェックする（高度はチェックしない）。ランダムイベントによる発見の結果〔7〕は、編成カウンターには適用されない。

1 1. 6. 2 編成戦力と高度

空襲部隊の編成時〔9. 3. 2〕には、その空襲部隊が条件を満たしている場合〔1 1. 2〕にのみ、発見チェックを行う。発見された場合には、その空襲部隊の高度カウンターを配置し、さらにその編成カウンターの戦力カウンターを置くか、または発見された戦力がより正確な場合には、1 1. 5. 6に従って新たな戦力カウンターを配置する。

1 2 視認

デザインノート：敵の航空機を攻撃するためには、事前に肉眼で発見し、視認する必要があった。視認ルールは、戦闘に移行する時点でのすべての視認状況を反映し

ているわけではなく、敵の編隊の決定的な目視を表したものである。

ユニットは、視認した目標を追撃し、攻撃を行う。視認は以下の状況で発生する。

RAF航空戦闘フェイズに、敵を視認しておらず、緊急離脱命令を受けていないすべてのRAF戦闘機ユニットは、敵空襲部隊の視認を試みることができる。空襲部隊は発見されていても未発見でも、視認することができる。

ルフトヴァッフェ航空戦闘フェイズに、敵を視認しておらず、緊急離脱命令を受けていないすべてのフライングヤークトユニットは、敵スタックの視認を試みることができる。

移動フェイズ及び追撃フェイズに、旋回中のユニットは、その旋回ゾーンに移動してきた敵ユニットの視認を試みなければならない〔1 0. 3. 2〕。旋回ユニットが視認に失敗した場合には、移動しているRAFユニットまたはフライングヤークトユニットが、逆に視認を試みることができる。

1 2. 1 視認の実施

ユニットが視認することは強制されず、プレイヤーの任意で行う（例外：旋回中のユニットは、その旋回ゾーンに進入したスタックの視認を試みなければならない〔1 0. 3. 2〕）。既に敵を視認しているユニットは、視認を試みることができない。視認の試みは、天候に応じて、以下の距離で実施する。この視程距離を超えて視認することはできない。

天候	距離（ヘクス数）
好天	5
部分的な曇、薄霧	1
断続的な曇、霧	1
厚い曇、濃霧、雨	0

その空襲部隊に適用可能な、最悪の天候を使用する〔1 9. 1. 3〕。悪天候の影響は、空襲部隊のすべてのユニットが影響を受ける場合にのみ適用される。空襲部隊が実際は天候の影響を受けていない時に、RAFプレイヤーが影響を受けているものと誤認している場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは、実際は影響を受けていないことを認める必要がある。ただし、その空襲部隊の位置に関するその他の情報まで伝える必要はない。

例：爆撃機がエンジェル1 2に、上空援護護衛戦闘機がエンジェル1 6にいる空襲部隊が、エンジェル1 2の断続的な曇を通過して飛行している。エンジェル1 0にいるRAFスコードロンは、その空襲部隊が断続的な曇にいるものとして扱う。エンジェル1 4にいる別のスコードロンは、その空襲部隊が好天にいるものとして扱う。

空襲部隊の公表された高度が実際の高度とは異なる場合には、その空襲部隊に適用される天候をチェックする際には、公表された数値を使用する。ただし、ルフトヴァッフェプレイヤーが、視認を試みているユニットの高度との関係から、実際の高度に適用される天候を宣言した方が利点は大きいと判断した場合には、実際の天候

の適用を宣言することができる。宣言する場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは実際の詳しい高度を公表する必要はない。

例：エンジェル14の天候は断続的な雲である。エンジェル8にいるRAFスコードロンが、公表された高度が12である空襲部隊の視認を試みている。ただし、その空襲部隊の実際の高度は16である。ルフトヴァッフェプレイヤーは、その空襲部隊の高度を明らかにしないまま、断続的な雲の恩恵を被っていると宣言することができる。

各戦闘機ユニットは、別々に視認チェックを行う（例外：ウイングについては、リーダーRAFユニットのみが視認チェックを行える〔20. 2. 2〕）。視認したフライエヤクトユニットは、空襲部隊から分離して、新たな空襲部隊を編成しなければならない〔9. 3. 6〕。

ユニットは、敵スタックごとに1度の視認を行う。スタック内のユニットを別々に視認することはできない。あるユニットは、別々のスタックに対する視認を試みを、何回でも行える。ただしその場合、視認に成功した最初の目標の上に、タリホー！カウンターを置かなければならない。ある目標の視認に失敗した場合、別の目標の視認を試みることが可能で、視認に成功するか、すべての可能な目標の視認に失敗するまで、視認を試みを繰り返す。ユニットが一度視認に成功した場合、それ以上視認を試みすることはできない。

12. 1. 1 視認チェック

各目標について発見カードを1枚引いて、タリホー！表を確認する。カードには、良好（Good=Gd）、不鮮明（Degraded=Dg）、劣悪（Poor=Pr）の、3種類の航空写真欄がある。通常、プレイヤーは劣悪の欄（背景が黄色で印刷されている）を参照する。ただし、RAFユニットが発見済み空襲部隊の視認を試みており、そのRAFユニットが指揮下であるかまたは指揮外だが方位命令を受けている場合には、航空写真カウンター〔12. 1. 5〕が置かれたボックスに対応した欄を用いる。

航空写真欄を、該当する天候と交差させる。結果には、以下の4種類がある。

効果なし：「一」は効果なしを意味する。その視認の試みは失敗し、それ以上の影響はない。

視認：結果の数値が、目標とのヘクス数の距離以上である場合、その目標は視認される。数値がヘクス数より小さい場合、効果なしとして扱う。目標が対空砲撃カウンターの置かれたヘクス〔14. 1. 2〕、またはこれに隣接したヘクスにいる場合、RAFプレイヤーはカードの数値を1上昇させることができる。

混同：戦闘フェイズに限る。結果にRAFの同心円状のシンボルが印刷されている場合、視認の試みを受けている側のプレイヤーは、代替目標ユニットを選び、その目標を自動的に視認させることができる。代替ユニットを選ばない場合には、この結果は効果なしとして扱う。代替目標は、本来の目標と同じ距離か、より近い距離にいないければならず、また本来の目標より悪い天候にいてはならない。秘匿ユニットを代替ユニットに選ぶこともでき

る。

大規模空襲部隊：結果に爆撃機のアイコンが印刷されており、目標の空襲部隊が2個以上の爆撃機グループで構成されている場合、ルフトヴァッフェプレイヤーはこれを公表し、その空襲部隊は視認される。それ以外の場合、この結果は効果なしとして扱う。

結果を適用した後、カードを裏にして捨て札する。

12. 1. 2 視認の結果

目標を視認した場合、視認したプレイヤーは、そのスコードロンまたは空襲部隊のタリホー！カウンターをその上に置く。目標を視認しているユニットは、その命令を追撃に変更する。目標を視認し続けている間は、視認しているユニットは追撃状態のままであり、追撃ルールに従って移動しなければならない〔12. 2〕。条件を満たしている場合、そのユニットは目標を攻撃しなければならない〔13. 3. 1〕。

視認された空襲部隊は自動的に発見され、視認されている間は未発見状態になることはできない。視認された空襲部隊については、発見チェックを行う必要はない〔11. 2〕。あるスタックが視認されると同時に、視認されたプレイヤーは、各ユニットの混乱レベルや高度も含めて、そのスタック内のすべてのユニットを明らかにしなければならない。ユニットは裏面にして、戦闘機または爆撃機のシルエットのみが判別できるようにして配置する。スタックが視認されている限り、所有プレイヤーは、要求に応じてユニットとその高度の情報を明らかにする必要がある、これらの情報に変化があった場合には、必ず相手プレイヤーに告げなければならない（ルフトヴァッフェプレイヤーが、空襲部隊が視認されるたびに空襲部隊ディスプレイからユニットを動かすことを煩雑に感じる場合、両プレイヤーが同意するなら、RAFプレイヤーにその空襲部隊の構成について口頭で知らせるだけでも構わない）。

情報が公表された後、目標スタックのすべてのユニットが、視認しているユニットより4エンジェル以上、または8エンジェル以下の高度にいる場合、視認ユニットは追撃を断念することができる。タリホー！カウンターは置かず、そのユニットはそのフェイズに、それ以上視認の試みを続けることはできない。

12. 1. 3 護衛

ルフトヴァッフェの護衛は、RAFユニットの視認や追撃を行えない。

12. 1. 4 複数の視認

ウイングを形成しているRAF戦闘機ユニットは、ウイングリーダーのみが目標を視認できる〔20. 2. 2〕。

ある空襲部隊の複数のフライエヤクトユニットが同じ目標の視認を試みる場合、1回の視認の試みとして扱う。成功した場合、試みた全ユニットが目標を視認し、失敗した場合には全ユニットが視認に失敗する。複数のフライエヤクトユニットは、別々の目標の視認を試みることができる。別々の目標の視認については、別々に

解決する。

視認済みの空襲部隊から別の空襲部隊を分離する場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは新たな空襲部隊の情報を、そのユニットが視認された場合と同様に公表する〔12. 1. 2〕。RAFプレイヤーはその後、どちらの空襲部隊を視認するかを選択し、自軍タリホー！カウンターをその空襲部隊上に置く。カウンターを置かなかった空襲部隊は、そのユニットに視認されていないとみなす。視認の割り当てを行った後に、視認されなかった空襲部隊について、発見チェックを行う〔11. 5. 6〕。

12. 1. 5 航空写真

デザインノート：RAF戦闘機管制官は、戦闘の管制を可能とするために、航空状況の写真を整備していた。戦闘目的で航空写真を利用することは、混乱と困惑を招いた。

プレイの開始時に、航空写真カウンターを、地図上の航空写真記録表の良好 (Good) ボックスに置く。結集チェックダイス判定〔13. 5〕で (修正前の) 3以下のダイス目が出るたびに、航空写真カウンターを劣悪 (Poor) 側に1欄動かす。カウンターが劣悪欄より先に進むことはない。各管理フェイズに、航空写真カウンターが良好以外の位置にある場合、RAFプレイヤーはダイスを1つ振る。6の目が出た場合、航空写真カウンターを良好側に1欄戻す。カウンターが良好より先に進むことはない。

12. 2 追撃

視認によって、追撃命令が発せられる。そのユニット (または空襲部隊) のタリホー！カウンターが目標上に置かれ、カウンターは目標と一緒に移動する。カウンターは、追撃ユニットの目標となる〔10. 2. 5〕。

ある空襲部隊の複数のフライエヤークトユニットが、複数の目標を視認した場合、それぞれの目標に対し、別々のタリホー！カウンターを使用する。ユニットが目標の追撃のために空襲部隊を離れなければならない場合、そのユニットを分離して新たな空襲部隊を編成する〔9. 3. 6〕。

ユニットが視認を続けている間は、緊急離脱命令を受けた場合を除いて、そのユニットは視認を喪失しない限り〔12. 3〕命令を変更できない。追撃中のRAFスコードロンは、追撃フェイズに移動する。追撃中のフライエヤークトユニットは、ルフトヴァッフェ移動フェイズか追撃フェイズのどちらかに移動できる。

追撃中のユニットは、目標と同じ高度かより高い高度で、目標ヘクス〔10. 2. 5〕に進入するよう試みなければならない。目標より下に降下することはできない。追撃ユニットは、視認した目標のみを攻撃できる。追撃ユニットが、その目標と同じヘクスか隣接ヘクスで移動を終えた場合、その目標への攻撃を直ちに解決する〔13. 2. 2〕。

視認した目標が移動時に追撃ユニットと同じヘクスか隣接ヘクスへと移動してきた場合、追撃ユニットはその目標を直ちに攻撃する。移動を一時的に中止して、戦闘を解決する〔13. 2. 2〕。

12. 3 視認の喪失

以下の状況においては、視認は自動的に失われ、タリホー！カウンターは取り除かれる。

1. 視認ユニットの航空戦闘フェイズの開始時に、目標がその天候における視程距離の範囲外にいる〔12. 1〕。
2. 天候によって視認が遮断される〔12. 3. 1〕。
3. 視認ユニットが緊急離脱命令を受ける。
4. 目標が破壊される。
5. 目標が帰還する (着陸する)〔17. 2〕。

追撃ユニットは、結果がドッグファイトにならない限り、目標を含む戦闘に参加した後、任意で視認を喪失することができる〔13. 6〕。

目標が同じヘクスまたは隣接ヘクスの攻撃可能な高度〔13. 3. 1〕にいる場合を除いて、追撃ユニットは移動開始時においても、任意で視認を喪失することができる。タリホー！カウンターを取り除いた後、そのユニットはそのフェイズには移動せず、同じヘクスの同じ高度に留まる。視認を喪失したRAFユニットは、次の移動の前に、命令を変更しなければならない〔10. 2. 6〕。視認を喪失したルフトヴァッフェユニットは、その前の任務に戻る〔10. 2. 7〕。

12. 3. 1 視認の遮断

視認ユニットの航空戦闘フェイズの開始時に、断続的な雲または悪天候が視認に影響を与えている場合、視認が遮断される可能性がある。ダイスを1つ振り、以下の表に当てはめる。該当するダイス目が出た場合、視認は遮断される。ただし、視認ユニットはその航空戦闘フェイズに、再度視認を試みることができる。

天候	視認遮断ダイス目
薄霧	1-2
断続的な雲、霧	1-3
厚い雲、雨、濃霧	1-5

13 航空戦闘

戦闘機ユニットは、敵の戦闘機及び爆撃機ユニットを攻撃できる。爆撃機ユニットは攻撃を行えない。RAFユニットとフライエヤークトは、攻撃のために視認を必要とする。護衛は、リアクションや攻撃のために視認する必要はない。

13. 1 戦闘解決の概要

攻撃を行うユニットまたはスタックは、目標ユニットを要撃するためにダイス判定を行う〔13. 3〕。戦闘は要撃として解決される。ただし、護衛はリアクションを行い、爆撃任務ユニットへの要撃の妨害を試みることができる〔13. 3. 4〕。リアクションに成功したら、自身による攻撃を実施する。

各攻撃は別々に解決する。ある攻撃の手順と戦闘 (すべてのリアクションと戦闘の解決を含む) は、続く戦闘を解決する前に完了させなければならない。

例：第74、第111スコードロンがそれぞれ、RAF戦闘フェイズに、ルフトヴァッフェ空襲部隊を攻撃する。RAFプレイヤーは第74スコードロンの攻撃を最初に解決することを決めた。しかし、護衛が第74スコードロンへのリアクションに成功した。第74スコードロンの攻撃は中止され、第111スコードロンの攻撃を開始する前に、護衛による第74スコードロンへの攻撃を解決する。

1 3. 2 戦闘を実施する場合

戦闘は以下の状況で行われる。

RAF移動フェイズ、ルフトヴァッフェ移動フェイズ、追撃フェイズ

- ・旋回中の戦闘機ユニットは、その旋回ゾーンへの敵の進入を視認した時に、攻撃を行わなければならない。
- ・旋回中のユニットが視認に失敗した場合、移動中の戦闘機ユニットは、旋回中のユニットの視認と攻撃を試みることができる。
- ・追撃中の戦闘機は、同じヘクスか隣接ヘクスへと目標が移動してきた時に、または視認した目標がいるヘクスかその隣接ヘクスで移動を終えた時に、攻撃を行わなければならない。

ドッグファイトフェイズ

- ・ドッグファイト中のユニットは、戦闘を行う。

RAF戦闘フェイズ、ルフトヴァッフェ戦闘フェイズ

- ・ユニットは、同じヘクスか隣接ヘクスにいる視認済みの目標を攻撃しなければならない。

ユニットは複数のフェイズで戦闘に参加することが可能で、1フェイズに複数回戦闘に参加することもできる。戦闘機ユニットは、条件さえ満たしていれば[1 3. 3. 1]、同じフェイズに何回でも攻撃を行うことができる。ただし、あるユニットが同じフェイズに、同じ敵ユニットを2回攻撃することはできない。

例：RAF航空戦闘フェイズに、RAFスコードロンが2個爆撃機グループで構成される空襲部隊を攻撃する。RAFスコードロンは、1個グループを要撃して攻撃し、戦闘後に緊急離脱命令を受けなかった。RAFプレイヤーが望むなら、このスコードロンはもう1つの爆撃機ユニットを攻撃することができる。

例：ルフトヴァッフェのMe 109グループが、爆撃機グループの上空援護を任務としている。現在はRAF航空戦闘フェイズである。護衛リアクションによって、Me 109グループは、爆撃機を攻撃しようとしたRAFスコードロンを攻撃する。Me 109グループは戦闘後に緊急離脱命令を受けなかった。このためこのMe 109グループは、同じフェイズに爆撃機への攻撃を試みる別のRAFスコードロンに対するリアクションを行う資格を持ち続ける。

1 3. 2. 1 旋回ユニット

移動中に旋回中のユニットの旋回ゾーン内に進入したか、同ゾーン内で高度変更したスタックを視認した場合、その旋回ユニットは攻撃を行わなければならない[1 0. 3. 2]。旋回ユニットは、攻撃するためには

その条件を満たしている必要がある[1 3. 3. 1]、条件を満たしていない場合には攻撃できない。この攻撃は、対空砲撃[1 4. 1. 1]の後、移動中のユニットが爆撃や攻撃などの行動を実施する前に、以下に記述する移動ポイントを消費して実行される。移動を一時的に中止して攻撃を解決し、戦闘解決後に移動を再開する。

旋回ユニットが視認の試みに失敗した場合、移動中のスタックは逆に、旋回ユニットの視認と攻撃を試みることができる。移動中のスタックがルフトヴァッフェ空襲部隊である場合、フライエヤークトのみが視認を試みることができる。視認に成功した場合、移動を一時的に中止し、攻撃を解決する。

1 3. 2. 2 追撃ユニット

追撃ユニットが移動終了時に、その目標と同じヘクスか隣接ヘクスにいる場合、その追撃ユニットは攻撃を行う。この攻撃は、その他のユニットが移動する前に解決する。

視認した目標が追撃ユニットのいるヘクスか隣接ヘクスへと移動してきた場合[1 2. 2]、その追撃ユニットは直ちに攻撃を行わなければならない。旋回ユニットの場合と同じく[1 3. 2. 1]、移動は一時的に中止され、要撃と戦闘を解決するが、その追撃ユニットが攻撃する条件を満たしていない場合には、攻撃を行うことはできない。

追撃ユニットが攻撃側で目標ユニットが防御側となるが、両ユニットが互いに追撃している場合に、一方の移動によって攻撃が発生した際には、ダイスを1つ振って、どちらが攻撃側になるかを定める。1から3の目が出た場合、RAFユニットが攻撃側となり、4-6の場合、ルフトヴァッフェユニットが攻撃側となる。

1 3. 2. 3 ドッグファイト

同じヘクスで同じ高度にいる敵対する複数ユニットにドッグファイトマーカーが置かれている場合、それらのユニットはドッグファイトフェイズにのみ戦闘を行う[1 3. 6. 1]。要撃のダイス判定を行う必要はない。

1 3. 2. 4 RAF航空戦闘フェイズ

RAF航空戦闘フェイズに、RAFユニットが敵スタックを視認していて、その敵スタックが同じヘクスか隣接ヘクスにいる場合、攻撃を行う条件を満たしている限り、そのRAFユニットは攻撃を行わなければならない。

1 3. 2. 5 ルフトヴァッフェ航空戦闘フェイズ

ルフトヴァッフェ航空戦闘フェイズに、フライエヤークトユニットが敵スタックを視認していて、その敵スタックが同じヘクスか隣接ヘクスにいる場合、攻撃を行う条件を満たしている限り、そのルフトヴァッフェユニットは攻撃を行わなければならない。

1 3. 2. 6 護衛のリアクション

RAFが爆撃任務ユニットを攻撃する場合、護衛はリアクションを行うことができる。護衛ユニットがリアク

ションに成功した場合、RAFユニットの攻撃は中止され、代わりに護衛がそのRAFユニットを攻撃する〔13.3.4〕。この場合、RAFユニットは攻撃側とはならず、護衛が攻撃側、RAFユニットが防御側となる。

13.2.7 戦闘解決の順序

移動の結果として発生する戦闘は、直ちに解決される。RAF航空戦闘フェイズには、RAFプレイヤーが戦闘解決の順序を選択する。ルフトヴァッフェ航空戦闘フェイズには、ルフトヴァッフェプレイヤーが選択する。

13.3 要撃

攻撃ユニットの要撃判定は、以下に従って解決する。

1. 攻撃するユニットを確認し、攻撃を受ける敵ユニットを取り上げる〔13.3.1〕。
2. 攻撃側スタックと目標スタックの必要な情報を明らかにする〔13.3.1〕。
3. 攻撃を受ける目標スタックのユニットを選択する。選択したユニットのいるヘクスと高度が、要撃地点となる。
4. 要撃のためのダイス判定を行う〔13.3.2〕。攻撃するRAFまたはフライエヤークトユニットを要撃地点に移動させる。戦闘に参加するユニットを表面に向ける。
5. RAFプレイヤーのダイス判定が、爆撃任務ユニットへの要撃またはバウンスの結果となった場合〔9.4.2〕、ルフトヴァッフェプレイヤーは護衛のリアクションのためのダイス判定を行う〔13.3.4〕。護衛がリアクションに成功した場合、攻撃する護衛ユニットを選択し、要撃判定を解決する。これにより、本来のRAFの攻撃は中止される。
6. 目標ユニットへの攻撃を解決する〔13.4〕。
7. ルフトヴァッフェの護衛が「遅延 (Late)」または「分離 (Fend off)」の結果を受けた場合、その護衛の攻撃を最終的に解決する〔13.3.4〕。

13.3.1 要撃の手順

ユニットが目標と同じヘクスか隣接ヘクスにいて、目標より2エンジェルを超える低い高度にいない場合、そのユニットは目標を攻撃する条件を満たす。条件を満たさない場合、ユニットは攻撃できない。

攻撃するプレイヤーは目標スタックを選択し、戦闘の位置を記録するために、戦闘カウンターに置き換える。防御側は、そのスタックのすべてのユニットを取り上げ、裏側の戦闘機か爆撃機のシルエット面を相手に明らかにする。攻撃側も自軍の攻撃ユニットを取り上げ、裏面を相手に明らかにする。

プレイヤーは、明らかになった各ユニットの高度と混乱レベルの情報を、相手に確認することができる。プレイヤーはこれらの情報を完全に明かさなければならないが、ユニットの航空機の種別について公表する必要はない。攻撃するプレイヤーはこの時点で、どの目標ユニットを攻撃するかを宣言する。選択したユニットがいるヘクスとその高度が、要撃地点となる。

目標がルフトヴァッフェ空襲部隊の場合、RAFプレ

イヤーは、攻撃する目標スタックの1ユニットを指定する。その後、攻撃を試みる自軍ユニットを宣言する。

目標がRAFウイングである場合、ルフトヴァッフェプレイヤーはスタック全体を攻撃しなければならない〔20.2.3〕(個別のユニットを区別することはできない)。ウイングはスタックとして防御する。

同じウイングに(RAFの場合)、または同じ空襲部隊に(ルフトヴァッフェの場合)所属していて、同じ高度にいるユニットは、複数ユニットと一緒に攻撃を行うことができる。これらのユニットは一緒に要撃を行い(スタックとして1回の要撃ダイス判定を行う)、一緒に戦闘を解決する。

攻撃側はこの時点で、要撃ダイス判定を行う。

13.3.2 要撃ダイス判定

攻撃側はダイスを2つ振り、プレイ補助表の要撃表を確認し、攻撃ユニットに応じた適切な修正を適用し、目標の混乱レベルに応じた欄を参照する。最大の混乱レベルにあるユニットについては、最大混乱(Maximum)の欄を使用する。

ダイス判定の結果は以下の通りである。

要撃：目標ユニットは要撃される。ルフトヴァッフェの護衛は、リアクションを行える〔13.3.4〕。戦闘を解決する〔13.4〕。

バウンス：要撃ユニットはバウンスを獲得し、戦術的利点を得ることができる。ルフトヴァッフェの護衛は、リアクションを行える〔13.3.4〕。バウンスによる修正を適用した上で、戦闘を解決する〔13.4〕。

落伍機：要撃ユニットは目標ユニットの落伍機を攻撃する。落伍機のルール〔13.4.4〕を適用して戦闘を解決する。ルフトヴァッフェの護衛はリアクションを行えない。

例：エンジェル14にいるMe109グルッペが、同じヘクスでエンジェル10にいるRAF戦闘機スコードロンを攻撃する。目標のスコードロンは混乱レベル1であり、これはこのユニットの最大混乱レベルである。攻撃ユニットは目標より太陽側にいるため+1修正が適用され、さらに4エンジェル上空にいることによる+1修正が加えられる。

修正の合計は+2となる。ルフトヴァッフェプレイヤーは4のダイス目を出し、修正されて6となる。最大混乱の欄を参照した結果、結果は落伍機攻撃となる。

デザインノート：「バウンス」とは、戦術的に有利となる奇襲攻撃のことである。この奇襲は、太陽を背にした降下時や、正面から急接近しての攻撃時などに発生した。

要撃ダイス判定の後に、攻撃するRAFユニットまたはフライエヤークトユニット(護衛は除く)を、要撃地点(目標のヘクスと高度〔13.3.1〕)に移動させる。この移動は、攻撃ユニットがそのターンに行った他の移動に加えて行われる。高度を上昇したユニットには、上昇カウンターを置く〔8.1.5〕。この時点で、戦闘に参加するすべてのユニットを表向きにして、その機種を明らかにする。

1 3. 3. 3 太陽側

攻撃するRAFまたはフライエヤークトユニット（護衛は除く）は、目標と同じヘクスか、または目標の「太陽側」にある隣接ヘクス（つまり、目標から見て太陽の方角にある隣接ヘクス〔1 9. 2. 6〕）にいて、目標より4エンジェル以上上空にいる場合、「太陽側」による修正を要撃ダイス判定に加えることができる。ただし、目標ヘクスの目標より高い高度に、厚い雲があつてはならない。

1 3. 3. 4 護衛のリアクション

デザインノート：リアクションは、護衛が攻撃するRAFスコードロンをその時点で視認できているかどうかや、攻撃側が爆撃機の位置に到達する前にそれを実行できるかどうかによって決まる。

ルフトヴァッフェの護衛ユニットは、同じ空襲部隊の爆撃機や爆撃任務ユニットを攻撃から守るため、リアクションを行う。RAFプレイヤーが爆撃任務ユニットへの攻撃で、要撃またはバウンスのダイス判定結果を出した場合、ルフトヴァッフェプレイヤーはリアクションダイス判定を行う。RAFプレイヤーが落伍機攻撃の結果を出した場合、リアクションダイス判定は行わない。

リアクションによって、護衛がRAFの攻撃を中止させることができるかどうかが決まる。護衛は、同じ空襲部隊の爆撃任務ユニットへの攻撃に対してのみ、リアクションを行える。RAFユニットまたはウイングによる1回の攻撃につき、それぞれリアクションのダイス判定を行う必要がある。

ルフトヴァッフェプレイヤーは、空襲部隊に護衛がいる場合にのみ、リアクションを行うことができる。空襲部隊に含まれる護衛の数にかかわらず、各攻撃の中止を試みるために、1回のダイス判定のみを行える。

リアクションのためにダイスを2個り、適切な修正を加えた上で、護衛リアクション表を参照する。単独のスコードロンまたはフライトが攻撃する場合、1スコードロンの欄を使用する。RAFユニットがウイングとして攻撃する場合、ウイングに含まれるスコードロンの数に応じた欄を使用する（フライトは2分の1スコードロンとして数える）。

ダイス判定の結果は以下の通りである。

リアクション不可：護衛はリアクションできない。攻撃中のRAFユニットはその攻撃を継続し、戦闘を解決する。

リアクション：護衛は、その目標から攻撃中のRAFユニットへと転回する。RAFの攻撃は失敗し（戦闘のダイス振りを行わない）、護衛スタックに対して防御することになる。ルフトヴァッフェプレイヤーは攻撃する護衛ユニットを直ちに選択し、RAFユニットに対する要撃ダイス判定を行う。

ドッグファイト：空襲部隊と一緒に移動して行われているドッグファイトが発生している場合、RAFユニットはドッグファイトに巻き込まれる。その攻撃は失敗する（戦闘のダイス振りを行わない）。攻撃ユニットをドッグファイトが行われているヘクスと高度に移動させ、ユニット上にドッグファイトカウンターを置く〔1 3. 6.

1〕。ユニットはドッグファイトに加わり、続くドッグファイトフェイズの戦闘に参加する。空襲部隊と一緒に移動しているドッグファイトが発生していない場合、リアクションの結果として扱う。

遅延：護衛の到着が遅れるか、または戦闘機が爆撃機への突破を果たす。攻撃側のRAFユニットは、目標の爆撃機に対する戦闘のダイス振りを行う。これを終えた後、ルフトヴァッフェプレイヤーは、RAFユニットを攻撃するために、護衛ユニットを選択しなければならない。選択された護衛は要撃のダイス判定を行う。RAFユニットはこの時点で、護衛の攻撃に対して防御しなければならない。

分離#：ウイング内の一部のスコードロンが護衛を引き受け、ウイングの残りが爆撃機を攻撃する。分離の結果で示された数のスコードロンを分離し、護衛に割り当てる（2個スコードロンを分離した場合には、別のウイングを編成する〔2 0. 2. 4〕）。ウイングの残るRAFスコードロンは、目標の爆撃機への攻撃を解決する。RAFプレイヤーが爆撃機への攻撃を解決した後、ルフトヴァッフェプレイヤーは、護衛攻撃を引き受ける分離ユニットを攻撃する護衛を選択しなければならない。さらにルフトヴァッフェプレイヤーは、爆撃機を攻撃したRAFユニットを攻撃する護衛を、任意で選択できる。この攻撃は、分離ユニットへの攻撃とは別に解決し、遅延リアクション結果と同様に扱う。

例：5個スコードロンのウイングが1個爆撃機ユニットを攻撃する。ルフトヴァッフェプレイヤーのダイス判定で、分離2の結果が出た。RAFプレイヤーは2個スコードロンを分離に割り当て、残る3個は爆撃機を攻撃した。爆撃機への攻撃を解決した後、ルフトヴァッフェプレイヤーは1個護衛グループを、ウイングとして防御する分離ユニットへの攻撃に割り当てた。護衛による攻撃を解決した後、ルフトヴァッフェプレイヤーは爆撃機を攻撃したウイング（3個スコードロンに減少している）への攻撃を選択した。この第2の攻撃に、ルフトヴァッフェプレイヤーは別の護衛ユニットを割り当てることができる。ただし、ドッグファイトとならなかったため、ルフトヴァッフェプレイヤーは分離ユニットを攻撃したグループでこの攻撃を行うことを決めた。

遅延及びリアクションの結果では、ルフトヴァッフェプレイヤーは攻撃を行う1個以上の護衛ユニットを選択することになる。このユニットは、護衛による攻撃を解決する時点で選択する。

ルフトヴァッフェプレイヤーは上空援護護衛でも近接護衛でも選択することができるが、その両方を選択することはできない。記号が記された一部のダイス結果は、近接護衛がいる場合には必ずこれを選択しなければならない、近接護衛がいない場合には上空援護護衛を使用しなければならないことを意味する（例外：分離の結果における任意の遅延攻撃では、どの護衛ユニットでも使用可能で、記号付きのダイス結果による制限を受けない）。

ルフトヴァッフェプレイヤーは、ドッグファイトに参加しているユニットを選択することはできない。すべての護衛がドッグファイトに加わっている場合、リアクションは行わない。ルフトヴァッフェプレイヤーは、望む

なら複数の護衛を選択しても構わない。複数のリアクションユニットが、同じ戦闘で一緒に攻撃することは可能である。

護衛は、RAFユニットの本来の目標である爆撃機の位置と高度にあたる要撃地点で、RAFユニットを攻撃する〔13. 3. 1〕。護衛はその高度を維持し、緊急離脱命令が出るか、ドッグファイトに突入しない限りは、要撃地点に移動しない。

13. 3. 5 攻撃側と防御側

護衛のリアクションと分離〔13. 3. 4〕の結果は、要撃と戦闘を引き起こすことになる。手順に従ってこれらを解決する。

戦闘においては、攻撃側の目標が防御側となる。これは、護衛のリアクションにも適用されるため、リアクションと要撃を行うルフトヴァッフェ護衛ユニットは攻撃側とみなされ、本来攻撃側だったRAFユニットを防御側とみなす。

例：1個RAFスコードロンが、爆撃機グループへの攻撃を試みる。護衛はリアクションを試みたが、遅延の結果となった。このため、スコードロンが最初に爆撃機を要撃し、攻撃側として戦闘を解決する。この戦闘を完全に解決した後、遅延した護衛が要撃を行う。この場合には、護衛が攻撃側となり、RAFスコードロンは防御側となる。

13. 4 戦闘解決の手順

戦闘が開始された場合、以下の手順で解決する。

1. 戦闘機ユニット間で戦闘が発生した場合、攻撃側と防御側の戦闘力を決める〔13. 4. 1〕。
2. 爆撃機への攻撃では、防御側の爆撃機の機種に応じた攻撃欄を使用する〔13. 4. 2〕。
3. 攻撃側と防御側の双方が、攻撃側及び防御側戦闘結果表で、上記で決定した攻撃欄を使用して、戦闘結果のダイス振りを行う〔13. 4. 3〕。
4. 損害を記録し、各ユニットについてその戦闘での結果チェックを行う〔13. 4. 3、13. 5〕。
5. 戦闘後手順を解決する〔13. 6〕。

13. 4. 1 戦闘力の合計

デザインノート：戦闘力とはそのユニットの戦闘能力を評価した数値であり、戦闘時の操縦技量や火力、装甲などに基づいて規定されている。

各戦闘機ユニットは、カウンター上に戦闘力が印刷されている。1個攻撃側ユニットと防御側ユニット（または複数ユニット）を選択し、以下に従ってその戦闘力を修正する（修正は累積する）。

- －2 ユニットが Erpro 210 グループまたはスタッフェルであり、爆弾を積載している。
- －1 ユニットが混乱している。
- －1 RAFユニットが防御側であり、V字隊形である（そのRAFユニットが混乱しているか、ドッグファイト中の場合には適用しない）。
- －1 ユニットがスピットファイアであり、エンジェル

30以上にいる。

- －1 ユニットがハリケーンであり、エンジェル26以上にいる。
- －1 ユニットが近接護衛である。
- ＋1 追加の自軍スコードロンまたはグループごとに（以下を参照）。

戦闘に攻撃側または防御側が複数参加している場合、RAFの場合、追加のスコードロンまたはスコードロン相当のフライト（2個フライト）ごとに、RAFユニットの戦闘力に1を加える。ルフトヴァッフェの場合、追加のグループまたはグループ相当のスタッフェル（3個スタッフェル）ごとに、ルフトヴァッフェユニットの戦闘力に1を加える。

例：エンジェル30にいるスピットファイアスコードロンが、V字隊形で防御する。その戦闘力は－2修正され、6から4になる。このスピットファイアユニットが、1個Me 109グループと1個Me 110グループから攻撃された。Me 110の混乱レベルは1である。ルフトヴァッフェプレイヤーは戦闘力7のMe 109ユニットを選択し、混乱状態のMe 110グループを追加させた。戦闘力の合計は8となる。

13. 4. 2 攻撃欄

爆撃機を攻撃する場合、防御側爆撃機の機種に応じた攻撃欄を使用する。攻撃欄には、Do 17、He 111、Ju 88爆撃機用と、Ju 87、BR 20用の2種類がある。

戦闘機を攻撃する場合、攻撃側の合計戦闘力から防御側の合計戦闘力を引いた数値の、戦闘結果表の攻撃欄を使用する。結果は0またはプラス、マイナスのいずれかの数値となる。

例：防御側ユニットの合計戦闘力が6で、攻撃側が4である。4から6を引いた結果は－2となる。この場合、－2の攻撃欄を使用する。

該当する数値の欄を使用する。結果が4より大きくなった場合、＋4の欄を使用する。－4より小さい場合、－4の欄を使用する。

13. 4. 3 戦闘結果表

攻撃側はダイスを2個振り、指示に従ってダイス目を修正する。事前に決定した攻撃欄を使用して、攻撃側戦闘結果表を参照する。攻撃側がダイスを振る時点で、防御側もダイスを2個振り、攻撃側と同じダイス目修正を適用する。防御側戦闘結果表でも、事前に決定した同じ攻撃欄を使用する。

敵に与える結果は、撃墜航空機の数と、結集チェックの修正値として表される。結果の読み方は、**#航空機数／結集チェック修正値**である。

撃墜航空機数を合計し、ログシートに損失を記入する（複数ユニットが参加した場合、所有プレイヤーが任意で自軍ユニットに損失を分配する）。ユニットが引き受けることができる範囲以上の損失を受けた場合、そのユニットは壊滅しプレイから除去される。ユニットが引き受けることができる損失は、フライトは6、スタッフェ

ルは8、スコードロンは12、グルッペは24である。

デザインノート：大規模な空戦では、決定的な結果が出ない傾向があった。最大の戦果は、攻撃側が戦術的奇襲に成功した場合に達成された。

ダイス振りによる損失は、単一の戦闘の結果のみを表しているわけではない。ゲームターンを越えて戦われた戦闘の結果や、戦闘の発生現場から何マイルも離れて撃墜されたケースも含んでいる。

13.4.4 落伍機

デザインノート：部隊が散逸した結果、航空機の小集団が落伍することになる。攻撃側のパイロットは、敵の主力よりも、攻撃しやすい落伍機への突撃を選択することが多かった。

あるユニットが落伍機を要撃する場合、その戦闘はバウンス攻撃であるとみなして取り扱う。ただし、両陣営の損失は半減する（端数切り上げ）。

落伍機ユニットについては、結集チェックのダイス振りは行わず、弾薬、航続力も消費されない（ただし、攻撃側ユニットは、結集チェックダイス判定を行い、弾薬や航続力を消費する）。

13.5 結集

デザインノート：航空戦闘の結果、空中での航空機の編隊は乱れ、分散することがある。

戦闘の後、その戦闘に参加した各ユニットにつきダイスを振り、結集チェックを行う（例外：落伍機として戦闘に参加した場合、結集チェックは行わない〔13.4.4〕）。ダイスを2個振り、結集表を参照し、指示された修正を適用する。戦闘機欄または爆撃機／Erpro 210欄のうち、該当する欄を使用する。気球の欄は、阻塞気球〔15.1〕を通過して飛行した爆撃任務ユニットに適用される。結果が、そのユニットに適用される混乱レベルの数である。

結集判定の修正前のダイス目が3以下である場合、航空写真記録表上の航空写真カウンターを1欄右に（条件が悪化する方向に）移動させる〔12.1.5〕。

13.5.1 混乱

デザインノート：混乱は、部隊の分散による弱体化を表す。混乱した部隊の航空機は拡散し、空中にばらまかれた状態となる。その戦力の一部は基地へと帰還するか、または敵を追撃して別の場所へと行ってしまう。

ログシート上で混乱を記録するか、またはユニット上に該当する数の混乱カウンターを置く。混乱レベルは、そのユニットがそれ以前に被った混乱レベルと累積する。フライト、スコードロン、スタッフェルについては、最大混乱レベルは1であり、グルッペの最大混乱レベルは3である。

ユニットがその最大混乱レベルに達した場合、緊急離脱しなければならない〔10.2.8、13.6〕。爆撃の実行先としてプロットしたヘクスで最大レベルに達した場合、そのユニットは緊急離脱命令を適用される前に、その目標を爆撃する。最大混乱レベルに達したユニットがさらに追加の混乱の結果を受けても、影響は受

けない。

ユニットが航空基地で再編された時点で、すべての混乱レベルを取り除く〔18.2.5〕。

13.5.2 弾薬

デザインノート：戦闘による弾薬の消費は多大なものがあつた。弾薬を費消した機のパイロットは、離脱して基地へと帰還した。

すべての戦闘機ユニットについて、ログシート上に弾薬ボックスが用意されている。ユニットが参加した最初の戦闘の後に、ボックスに線を引いてマークする（戦闘が落伍機としての防御だった場合には、これは行わない〔13.4.4〕）。ユニットはこれ以降、航空基地で再武装するまで、弾薬欠乏状態となる。

戦闘機ユニットが戦闘開始時に弾薬欠乏状態である場合、結集ダイス判定に指定された修正を加える。

機銃掃射または気球への攻撃を行った戦闘機ユニットは、弾薬を使い切る〔15.2、16.2.4〕。機銃掃射または気球攻撃をした時点で、弾薬ボックスに線を引く。既にボックスに線が引かれている場合、機銃掃射または気球攻撃するごとに、そのユニットの混乱レベルに1を加える。

13.5.3 急降下爆撃

デザインノート：急降下爆撃によって、シュトゥーカ部隊は分散した。

急降下爆撃の後に、結集チェックを行う〔16.2.2〕。

13.6 戦闘後の影響

デザインノート：戦闘による精神的負担は大きいものだった。戦闘機部隊は戦闘後になって、初めて分散状態になっていることに気付くことがあつた。爆撃機の生存は、任務計画に従って、緊密な隊形を維持できるかどうかにかかっていた。

戦闘が終了した後、戦闘に参加したユニットは、順序に厳密に従って、以下の行動を行う。

（1）最大混乱レベルとなったすべてのユニットは、緊急離脱命令を受ける〔10.2.8、13.5.1〕。それらのユニットを、要撃地点のヘクス及び高度へと移動させる〔13.3.1〕。緊急離脱命令を受けたルフトヴァッフユニットを、空襲部隊から分離する〔9.3.6〕

（2）敵対するRAFとルフトヴァッフの戦闘機ユニットが戦闘に参加し、緊急離脱命令を受けていない場合、RAFプレイヤーは自軍ユニットに緊急離脱命令を出すかどうかを決定する必要がある。さらに、ルフトヴァッフプレイヤーもこの決定を下さなくてはならない〔10.2.8〕。

この後、緊急離脱命令を受けていない敵対する戦闘機ユニットがまだ残っている場合、それらのユニットを要撃地点のヘクス及び高度に移動させ〔13.3.1〕、各ユニット上にドッグファイトカウンターを置く。この時点で、これらのユニットはドッグファイトに突入したとみなす。落伍機への戦闘の場合は、ドッグファイトに

は移行しない。

(3) ドッグファイト中でないRAFまたはフライエヤークトユニットは、所有プレイヤーの任意で、地図上からタリホー！カウンターを取り除き、追撃状態から離れることができる。

(4) ドッグファイト中でなく、追撃命令を継続中の攻撃側戦闘機ユニットは、まだ攻撃していない目標スタックの別のユニットを攻撃することができる〔13. 2〕。

移動時に戦闘が発生した場合、緊急離脱または追撃命令を受けた状態で戦闘を終えたすべての移動中の戦闘機ユニットは、そのヘクスに留まり、そのフェイズの移動を終える。空襲部隊のその他のすべての移動中のユニットは、その移動を継続する。

13. 6. 1 ドッグファイト

デザインノート：戦闘は時によって、参加した部隊を全滅させるまで戦われる、殲滅戦へと移行することがあった。

ドッグファイトに加わっているユニットは、視認やリアクション、要撃を行うことができない。ウイングがドッグファイトに突入する場合、各スコードロンへと分離する〔20. 2〕。

フライエヤークトユニットが参加するドッグファイトは、ドッグファイトカウンターが置かれたヘクスの、その高度に留まって行われる。護衛が参加するドッグファイトは、爆撃機空襲部隊とともに移動しながら行われる。

ドッグファイトフェイズに、ドッグファイトユニットは戦闘を行う。要撃判定のダイス振りには行わない。落伍機への戦闘ではドッグファイトは発生しない。ドッグファイト戦闘では、状態（V字隊形または低練度〔3. 2. 4〕）による影響やダイス修正は適用されない。

両陣営のドッグファイトユニットの戦闘力を、それぞれが攻撃側であるとみなして合計する。戦闘力が大きい側が攻撃側となり、小さい側が防御側となる（戦闘力が同数である場合、ダイスを振って1から3の目が出た場合はRAFが、4から6の目の場合はルフトヴァッフェが攻撃側となる）。ドッグファイトでは、航空機の損失数は半減する（端数切り上げ）。

例：ドッグファイトによって、攻撃側が2、防御側が1の結果が出た。この場合、両陣営とも1航空機損失を被ることになる。

ユニットは、緊急離脱命令を受けた場合、常にドッグファイトから離脱する。ドッグファイト中の一方の陣営の全ユニットが緊急離脱命令を受けた場合、ドッグファイトは終了する。ドッグファイトカウンターを取り除く。上空援護護衛ユニットを、爆撃機より上空の高度に移動させることができる〔9. 3. 7〕。

あるヘクスの同じ高度で続いてドッグファイトが発生する場合、そのユニットを既に発生しているドッグファイトに加える。ドッグファイトが異なる高度で発生する場合には、別々に解決する。

非ドッグファイトユニットは、ドッグファイト中の敵ユニットに対する視認や要撃、または攻撃を行うことが

できる。こうした戦闘は、ドッグファイトとして解決しない。戦闘の後に、攻撃側ユニットが緊急離脱命令を受けない場合、そのユニットはドッグファイトに参加する。

14 対空砲

デザインノート：対空砲は、イギリス軍の高射砲兵を表している。重対空砲は大口徑の高射砲（通常は3. 7インチまたは4. 5インチ砲）を表し、軽対空砲は、機関銃や軽機関砲などを表す。

14. 1 対空砲集中地点

対空砲には、軽対空砲（LAA）と重対空砲（HAA）の2種類が存在する。対空砲集中地点は、地図上に印刷されている。HAAは砲のアイコンで、LAAは三角形と点で表されている。さらに、すべてのRAF航空基地は、LAAの集中地点である（スペース省略のため、地図上にアイコンは印刷されていない）。

ロンドンには、赤地に点の複数のHAAアイコンが印刷されている。これら赤色のアイコンは、シナリオ4と5においてのみ存在するとみなし、シナリオ1、2、3では無視する。

デザインノート：ロンドンへの空襲が開始された後に、周辺地域からHAAが増強された。

14. 1. 1 対空砲の攻撃

哨戒フェイズの終了時に、対空砲集中地点は、同じヘクスで旋回しているルフトヴァッフェ空襲部隊を攻撃する。

ルフトヴァッフェ空襲部隊が移動時に、対空砲があるヘクスに進入するために、またはそうしたヘクスで高度を変更するために移動ポイントを消費する場合、そのMPを消費した後、爆撃や空襲部隊の分割、旋回中や追撃中のユニットの攻撃など、その他の行動を実施する前に、対空砲攻撃のダイス振りを行う。空襲部隊に含まれるユニット数にかかわらず、空襲部隊全体に対して1回のみダイスを振る。

ダイスを2個振り、対空砲表上のLAA攻撃またはHAA攻撃の、適切な欄を参照する。

NEの結果は、効果なしを意味する。その他のすべての結果は、撃墜される航空機数と、結集チェックの修正数を表す。結果の読み方は、**#航空機数/結集チェック修正値**である。

ルフトヴァッフェプレイヤーは、ユニットを1つ選ぶ。このユニットは、その空襲部隊で最低の高度にいるユニットでなければならない〔14. 1. 4〕、もし爆撃機ユニットが含まれる場合には、爆撃機を選択しなければならない（その他の場合には戦闘機を選択する）。対象となり得る複数のユニットがある場合、混乱レベルが最も小さいユニットを選択しなければならない。このユニットに損失を適用し、結集チェックを行う〔13. 4. 3、13. 5〕。

14. 1. 2 HAA

HAA集中地点は、エンジェル6からエンジェル24

(含む)の間の高度にいる空襲部隊を攻撃できる。

デザインノート：目視による、または砲に装備された低性能のレーダーによる照準の限界によって、2400フィートを超える超高高度を飛行する目標へのHAA砲撃能力は制限されていた。

HAA部隊が攻撃する場合、そのヘクスに砲撃カウンターを置く。砲撃カウンターが置かれたヘクスまたは隣接ヘクスでのルフトヴァッフェユニットへの視認の際には、発見カードの数値は1上昇する〔12. 1. 1〕。管理フェイズに砲撃カウンターを取り除く。

同じヘクスにRAFユニットもいる場合（空襲部隊と一緒に移動しているドッグファイトユニットも含む）には、HAAは攻撃を行えない。

14. 1. 3 LAA

LAA集中地点は、エンジェル0からエンジェル4まで（含む）の高度にいる空襲部隊を攻撃できる。

14. 1. 4 高度と対空砲

対空砲が空襲部隊内の最も高度が低い位置にいるユニットを攻撃する場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは最低高度のユニットがLAAまたはHAAの砲撃高度制限の範囲内にいるかどうかを明らかにしなければならず、これを受けてRAFプレイヤーは攻撃可能な対空砲の種類を選択できる。ただしそれ以外には、その空襲部隊の正確な高度を明らかにする必要はない。

15 阻塞気球

デザインノート：RAFの阻塞気球は、低空を飛行する航空機から目標を防御した。

阻塞気球は、気球のシンボルが記載されたヘクスと護送船団カウンターが置かれたすべてのヘクスに存在する。阻塞気球は、そのヘクスのエンジェル0からエンジェル4までの高度に影響する。

15. 1 阻塞気球の影響

阻塞気球の影響高度で、爆撃任務ユニットが阻塞気球ヘクスに進入した場合、結集表の気球欄を使用して、結集チェックのダイス判定を行う〔13. 5〕（爆撃を含む他の行動の前にチェックする）。気球撃墜による修正〔15. 2〕、及び急降下爆撃のための降下の結果として気球に進入した場合の修正を適用する。結集ダイス振りと同じ数字の目が出た場合（6のゾロ目、3のゾロ目など）、ダイスをもう1つ振る。1の目が出た場合、ユニット中の航空機1機が気球に激突し、撃墜される。

爆撃任務を持たないユニットは、気球を無視する。

15. 2 気球の撃墜

ルフトヴァッフェのフライエヤークトユニットは、気球ヘクスに進入した際に、エンジェル4まで降下することで、その気球を攻撃できる。視認や要撃のダイス判定は不要であり、戦闘のためのダイス振りのみを行えばよい。

攻撃側の戦闘ダイス振りのみを行い、防御側の気球に

ついてダイスを振る必要はない。このダイス振りでは、攻撃側戦闘結果表の気球の欄を使用する。ダイス振りの結果の損失数と同じ数値の撃墜気球カウンターを、気球上に置いて表示する。続いてこの気球ヘクスに進入するユニットの結集チェックでは、撃墜気球ポイントごとにダイス目に+1を加える。

気球を攻撃するユニットは、戦闘の場合とは異なり、結集のダイス判定を受けない。ただし、攻撃の後には弾薬欠乏状態となる。既に弾薬欠乏状態である場合、攻撃によって混乱レベルが1増加する〔13. 5. 2〕。攻撃の後、フライエヤークトはエンジェル4で帰還地点へと戻る〔9. 2. 3〕。

16 爆撃

デザインノート：ルフトヴァッフェの目的は、爆撃によりイギリスを降伏に追い込むことにあった。しかし、急降下爆撃や低空爆撃を除けば、ドイツ軍の爆撃の精度は低かった。このゲームでは、ドイツ軍がいかに正確に爆撃したかによってではなく、目標への爆撃それ自体によって得点が獲得される。

16. 1 爆弾

爆撃を任務とするユニットは、編成時に積載した爆弾を運搬する。ユニットは、投棄するか投下するまで、爆弾の搬送を続ける。ユニットが爆弾を投下するか投棄するかした場合、ログシート上のそのユニットの爆弾ボックスに線を引く。ユニットが爆弾を投下または投棄した場合には、そのユニットは積載したすべての爆弾を投下したものとみなす。積載した爆弾の一部を保持し続けることはできない。

16. 2 爆撃

爆撃には、水平爆撃、急降下爆撃、低空爆撃、機銃掃射の4種類がある。

爆撃は移動時に行う。目標ヘクスに移動したユニットは、その爆弾を投下した後、その移動を終える。爆撃は、目標ヘクスへの（または目標ヘクス内での）移動に関連した、すべての航路ダイス判定や視認、要撃、戦闘、対空砲撃、気球結集ダイス判定を解決した後に実行する。

ユニットは1ゲームターンに1回しか、爆撃や機銃掃射を行えない。

16. 2. 1 水平爆撃

すべてのユニットは水平爆撃を行うことができる。水平爆撃は、エンジェル0より上空のどの高度からでも行える。ユニットは、その目標ヘクスに到達した時点で、爆弾を投下する。

16. 2. 2 急降下爆撃

デザインノート：大半のルフトヴァッフェ爆撃機は急降下爆撃可能な機種として設計されていたが、Ju87は急降下爆撃を第1の任務として製造された。

Ju87、Erpro210、ヤーボは、急降下爆撃を行える。Ju88とDo17爆撃機は、護送船団及びRD

Fを目標とする場合にのみ、急降下爆撃を行うことができる。

急降下爆撃を行うためには、ユニットは目標ヘクスで、エンジェル4以上、エンジェル14以下の高度で爆撃を開始しなければならない。ユニットの爆撃開始高度と地上との間に悪天候が存在する場合、急降下爆撃を行うことはできない（代替目標に切り替える〔9. 3. 5〕。代替目標も悪天候で覆われている場合は、代わりに水平爆撃を行う）。

爆撃機ユニットは、目標ヘクスでエンジェル2まで降下するために1MPを消費し、その後爆弾を投下する。エンジェル8から14（含む）の高度から爆撃を開始した場合、急降下爆撃コラムシフト修正を受けることができる〔16. 3. 1〕。

爆弾の投下後に、急降下爆撃カウンターをユニット上に配置する。カウンターが置かれている場合、そのユニットへの要撃ダイス判定に修正が加えられる〔13. 3. 2〕。管理フェイズに急降下爆撃カウンターを取り除く。攻撃を終了した時点で、結集チェックのダイス判定を行う〔13. 5. 3〕。爆撃の後には、その爆撃機のプロット高度はエンジェル2となる〔9. 2. 3〕。

16. 2. 3 低空爆撃

シナリオで低空空襲部隊として指定されたユニットのみが、低空爆撃を行うことができる。これらのユニットは、エンジェル0で飛行し、爆撃することができる〔9. 2. 3〕。ユニットは目標ヘクスに到達した時点で、爆弾を投下する。低空爆撃では、低空爆撃コラムシフト修正〔16. 3. 1〕を受けることができる。

16. 2. 4 機銃掃射

フライエヤークトユニットは、目標ヘクスでエンジェル0に降下することで、航空基地への機銃掃射を行うことができる。目標ヘクスのエンジェル0が悪天候の場合、機銃掃射は行えない。機銃掃射の実施は、弾薬欠乏の対象となる。既に弾薬欠乏状態である場合、ユニットはその攻撃によって混乱レベルが1増加する〔13. 5. 2〕。攻撃した後、そのフライエヤークトは、エンジェル2で帰還地点へと戻る〔9. 2. 3〕。

16. 3 爆撃の解決

16. 3. 1 爆撃によるVP獲得

爆撃によって、勝利ポイント（VP）が獲得される。ルフトヴァッフェは、各ユニットがその目標を爆撃するごとに、VPを獲得する。

爆撃によるVPは、爆撃VP表を調べる。まず、該当するユニットの機種の列を参照する。その後、爆撃VP表に併記されているすべてのコラム修正の合計によって、爆撃による獲得VPコラムを決める。修正が適用されない場合、0のコラムを使用する。この列とコラムを交差させた数値が、獲得されるVPである〔22〕。

例：混乱レベル1の1個He 111グループが、断続的な雲を通じて爆撃した。コラム修正は、混乱により+2、雲により+2の計+4である。爆撃機グループの列

と、+4のコラムを交差させた結果は3VPとなる。

急降下爆撃の途中で雲を通過した場合、その爆撃は雲を通じて行われたとみなす〔16. 2. 2〕。

迷走または誤認した爆撃〔9. 3. 4〕、または断続的な雲や悪天候を通じた爆撃の場合、低空爆撃や急降下爆撃による修正を受けることはできない。

16. 3. 2 機銃掃射によるVP獲得

機銃掃射による獲得VPは、アステリスクが付いた修正のみが適用される点を除いて、爆撃と同様に決定される。

16. 4 追加損害結果

空襲部隊が航空基地またはRDF基地を攻撃した後に、追加損害のダイス判定を行う。爆撃空襲部隊に含まれるユニット数にかかわらず、該当する対象ごとにダイスを1回振る。

すべての爆撃ユニットが混乱している場合、ダイス目から1を引く。空襲部隊が迷走している場合〔9. 3. 4〕、ダイス目から3を引く。空襲部隊が誤認している場合、追加損害のダイス判定は行わない。

16. 4. 1 航空基地の損害

航空基地が攻撃された場合、ダイスを1つ振る。出た目が2以下なら影響はない。3か4の目の場合、航空基地の容量は1減少する。5か6の場合、その容量は2減少する（0未満になることはない）〔18. 1. 1〕。機銃掃射に対しては、追加損害のダイス判定の必要はない。

航空基地損害カウンターを、トートボードのその航空基地上に置き、容量減少の損害レベルを表示する〔18. 1. 1〕。

航空基地が爆撃または機銃掃射された場合、その基地は混乱する。トートボード上の航空基地に、爆撃混乱カウンター（爆撃の場合）、または機銃掃射混乱カウンター（機銃掃射の場合）のいずれかを置く。航空基地が混乱している間は、その航空基地にいるRAFユニットは、準備状態を変更したり、着陸したりすることはできない。既にスクランブルボックスにいるユニットのみが離陸できる。

爆撃混乱カウンターが置かれている場合、爆撃があった次のゲームターンの管理フェイズ終了時に取り除く。機銃掃射混乱カウンターが置かれている場合、攻撃が行われたゲームターンの管理フェイズ終了時に取り除く。カウンターの除去により、混乱状態は終了する。

16. 4. 2 セクター航空基地の損害

空襲部隊がセクター航空基地を爆撃した後、ダイスを2個振る。11か12の目が出た場合、セクター作戦室に命中したとみなす。そのセクターに所属するすべてのユニットは、そのシナリオの残る期間を通じて指揮外となる〔10. 1. 1〕。機銃掃射に対しては、追加損害のダイス判定の必要はない。

16. 4. 3 地上スコードロンの損失

航空基地が攻撃された場合、その航空基地に着陸して

いるすべてのスコードロンについて、それぞれダイスを2個振り、地上スコードロン損失表で損害を調べる。ユニットがトートボード上のその航空基地の使用可能ボックス内にいる場合〔18. 1. 3〕には「使用可能」列を使用し、ユニットがその他のボックスにいる場合には「その他」の列を使用する。結果は、破壊された航空機数として示される。

デザインノート：使用可能なスコードロンは分散配置されるか、退避壕内にされていた。出撃準備状態や再武装中のスコードロンは、より開けた場所に置かれ、損害を受けやすかった。

16. 4. 4 RDFの損害

RDF基地に急降下爆撃または低空爆撃が行われた場合、ダイスを2個振る。出た目が5以上の場合、その基地は損害を受け、シナリオの残る期間を通じて機能停止状態となる。水平爆撃では追加損害は発生しない。

17 航続力

デザインノート：燃料と航続距離の制限は、航続力値として表現されている。

戦闘機ユニットは、航続力を記録する必要がある。戦闘機が長距離を飛行しすぎた場合、燃料欠乏のため帰還に失敗することがあり得る。爆撃機ユニットには、航続力の制限はない。

17. 1 航続力値

戦闘機ユニットは、ゲームターンで表される航続力値を有している。航続力値は、航空機データ表に記載されている。航続力値を時間と分に置き換えた数値も、カッコ内に記載されている。

戦闘機ユニットが離陸する時（RAFの場合）、またはログシートに書き込みをする時（ルフトヴァッフェの場合）に、そのユニットが基地に帰還しなければならないゲームターンを、ログシートにプロットする。その場合、航続力値で示された時間を、そのユニットの離陸時間（RAF）または編成時間（ルフトヴァッフェ）に足して、帰還時間を決定する。1ゲームターンは5分に相当する点に注意すること。

例：スピットファイアスコードロンが午前10時10分に離陸した。航続力は23ターンまたは1時間55分である。その帰還予定時間は午後12時5分となる。

17. 1. 1 戦闘の影響

戦闘機ユニットが戦闘に参加した、またはドッグファイトカウンターが置かれたターンごとに、管理フェイズに帰還時間を1ターン（5分）早める（ユニットが落伍機として戦闘に参加した場合、帰還時間を早めることはない）。ユニットがそのターンに加わった戦闘の回数にかかわらず、帰還時間のターン数は1ターンのみ減少させる。

例：ハリケーンスコードロンは午後1時15分に帰還することになっている。このユニットが戦闘に参加した。管理フェイズに、帰還時間は午後1時10分に早められ

る。

17. 1. 2 編成の影響

ルフトヴァッフェ戦闘機ユニットは、編成時に航続力を消費する（離陸と編成に費やす時間を表している）。消費する航続力は、編成高度（これは戦闘機ユニットが編成される高度であり、護衛する対象ユニットの編成高度ではない点に注意）によって決まる。プレイ補助表のルフトヴァッフェ航続力表を参照すること。編成地点と戦闘機ユニットの航空基地までの距離が4ヘクス離れるごとに、または各移動ボックスが存在するごとに、帰還時間は1ターン（5分）早まることになる。

例：ある空襲部隊が、爆撃機がエンジェル12で、Me 109上空援護護衛がエンジェル16の高度で、午前10時40分に編成された。上空護衛は3ターン分の航続力を使用したとみなされる。Me 109の航続力は20ターンである。ここから3ターン分を引いた結果、その航続力は17ターン、または出発から1時間25分後となる。Me 109は帰還時間を午後12時5分と記入する。仮にMe 109の所属航空基地が、編成地点から4から7ヘクスの位置にある場合、帰還時間は正午となる。8ヘクス離れている場合には、午前11時55分となる。

その空襲部隊の編成ダイス判定〔9. 2. 8〕を行う前に、航続力を計算する。空襲部隊の編成が遅延した場合でも、戦闘機の帰還時間をそれに合わせて変更することはできない。編成の遅れは、その任務における航続力が減少することを意味する。

17. 1. 3 Cherbourg 前進基地

デザインノート：Cherbourg 半島の航空基地は、空襲部隊に参加する前の、第3航空艦隊所属戦闘機の前進給油地点として多用された。

Caen 航空基地に所属するルフトヴァッフェ戦闘機ユニットは、航続力判定の目的においては、Cherbourg 航空基地にも所属するとみなしても構わない。

17. 2 帰還

ユニットまたは空襲部隊が帰還した場合、地図上から取り除く。

デザインノート：帰還とは、航空基地への着陸のことである。燃料が欠乏している場合、すべての航空機が帰還できるわけではない。ドイツ軍のMe 109の多くは、燃料欠乏のために失われた。

17. 2. 1 RAFの帰還

RAFユニットは、自軍航空基地に着陸した時点で帰還する〔8. 2. 2〕。

17. 2. 2 ルフトヴァッフェの帰還

ルフトヴァッフェユニットは、プロットした帰還地点に到達した時点で帰還する〔9. 3. 9〕。

17. 2. 3 戦闘機の帰還

戦闘機ユニットが帰還時間より前に帰還した場合、影

響はない。帰還時間以降に帰還した場合、帰還ダイス判定を受けなければならない。

ドイツ軍戦闘機ユニットが、そのユニットが所属する航空基地ヘクスまたは移動ボックス以外への帰還を試みる場合、所属航空基地からの距離が4ヘクス離れるごとに、または各移動ボックスが存在することに、予定した帰還時間は1ゲームターン（5分）早められることになる。

例：Me 109グループのIII JG 26は、*Caffiers* を基地としている。その帰還時間は正午である。このグループは、*Caffiers* ヘクスであれば、午前11時55分までなら、帰還ダイス判定を受けずに安全に帰還することができる。正午ちょうどに帰還した場合には、ダイス判定の必要がある。*Caffiers* の代わりに沿岸線ヘクス1744へと帰還する場合、*Caffiers* からの距離は6ヘクスであり、帰還時間は午前11時55分に早まる。

17. 2. 4 帰還ダイス判定

戦闘機ユニットが帰還ダイス判定を必要とする場合、ダイスを2個振り、帰還表上の遅延したターン数に該当する欄を参照する。

結果はスラッシュで分けられた2つの数値として示される。これらの数値は、燃料切れとなって墜落した航空機の数である。最初の数値はスコードロンまたはグループの場合の損失航空機数で、2番目の数値はフライトまたはスタッフェルの場合の損失航空機数を表す。帰還が4ゲームターン以上遅延したユニットは、すべての航空機を損失する。帰還するユニットがダイス判定の結果、保有している以上の航空機を損失することはない。

デザインノート：帰還ダイス判定は、遅延によって実際に失われる航空機の数を決めるものである。遅延航空機の多くは、別の航空基地に帰還先を変更したり、農地に緊急着陸するなどした。

帰還ダイス判定の後、RAFユニットは、スコードロントートボード上の着陸した航空基地の着陸ボックスに置く〔18. 2. 5〕。ルフトヴァッフェ空襲部隊は地図上から取り除く。

18 航空基地

18. 1 航空基地の種類

地図上には一定の数の航空基地が印刷されている。RAF戦闘機コマンド航空基地は赤色、戦闘機コマンド以外の航空基地は青色、ルフトヴァッフェ航空基地は黒色で描かれている。

戦闘機コマンド航空基地には、セクター航空基地（セクターごとに1カ所。セクターについてはこの後説明する）と衛星航空基地の2種類がある。セクター航空基地と衛星航空基地は、RAF戦闘序列表にリストされている〔4. 3. 1〕。

18. 1. 1 RAF航空基地の容量

RAF航空基地には、同じゲームターンにスクランブルまたは着陸することができるユニット数に制限があ

る。セクター航空基地は2ユニット、その他のすべての航空基地は1ユニットである。ただし、爆撃によってこの容量は減少することがあり得る〔16. 4. 1〕。減少した容量に応じた航空基地損害カウンターを、トートボード上のその航空基地の記録欄上に配置する。

容量が0に減少した航空基地では、ユニットはスクランブルや着陸を行えない。ある航空基地では、あるターンにスクランブルか着陸のどちらかしか行えず、両方を行うことはできない。

18. 1. 2 所属航空基地

すべての戦闘機ユニットは、特定の航空基地に所属している。戦闘機ユニットはこの航空基地から離陸し、または帰還する。

RAFユニットはどの戦闘機コマンド航空基地に帰還することもできる。シナリオに特記されている場合、RAFプレイヤーは一部のスコードロンを、主配属航空基地と前進航空基地の、2つの航空基地に割り当てることができる。これらのユニットは、両方の航空基地に所属しているとみなす。

18. 1. 3 トートボード

デザインノート：RAF戦闘機管制官は、スコードロンの現在の状態を示すディスプレイを使用していた。このディスプレイは、競馬場の掛け率表示板に習って、「トートボード」の愛称で呼ばれた。

スコードロントートボードディスプレイでは、航空基地にいるRAFユニットの状態を記録する。上空にいないすべてのRAFユニットは、トートボード上のいずれかの航空基地に置かなければならない。トートボードはセクターで構成されるグループ航空基地ごとに分類されている。

各航空基地にはトラックが用意されている。セクター航空基地は、その容量に応じて2個トラックが用意されている〔18. 1. 1〕。各トラックは、異なる準備状態を表す連続したボックスから成る〔18. 2. 1〕。航空基地にいる間、ユニットはその状態に応じたボックスに配置される。状態が変更された時点で、ユニットを該当する状態のボックスへと移動させる。

18. 2 航空基地の作業

18. 2. 1 RAFの準備状態

航空基地にいる間、RAFスコードロンは、使用可能、スクランブル、準備完了、再編中、再武装中、燃料補給中の6種類の準備状態のうち、いずれか1つの状態にある。

RAFプレイヤーは可能な範囲内で、管理フェイズにスコードロンの状態を変更することができる。準備完了状態のスコードロンは、スクランブルフェイズにスクランブルすることができる。状態を表示するために、ユニットを該当する状態のボックスに移動させる。

爆撃または機銃掃射によって混乱を発生させることで、航空基地の作業を妨害することができる〔16. 4. 1〕。

18. 2. 2 使用可能

デザインノート：使用可能状態のユニットは、休養中であり、30分以内にスクランブルの準備を完了できる状態にある。

使用可能状態のスコードロンは離陸できない。RAFプレイヤーは管理フェイズに、この状態のスコードロンを準備完了状態にすることを宣言できる。ダイスを1つ振り、6の目が出た場合、スコードロンは準備完了ボックスに移動される。その他の目が出た場合は使用可能状態のまま留まるが、続く管理フェイズに再度ダイスを振ることができる。

選択ルール：5回ダイス判定しても準備完了状態になることができなかったスコードロンは、6回目には自動的に準備完了となることができる（ダイス判定は行わない）。そのスコードロンに対して最初にダイスを振ったターンに、6回目のターンを表示するために、そのユニットの命令カウンターを、ゲームクロック上で時計回りに5ターン先の位置に置く。

例：あるスコードロンが午後12時15分にダイス判定を開始した。命令カウンターを12時40分の位置に置く。その時間までに準備完了となれなかった場合には、カウンターが置かれたターンの管理フェイズに準備完了状態になることができる。

18. 2. 3 準備完了

デザインノート：出撃準備が完了したユニットは、5分以内にスクランブルまたは離陸が可能な状態にある。

準備完了状態のスコードロンは、スクランブルが可能である。

18. 2. 4 スクランブル

デザインノート：スクランブル中のスコードロンのパイロットは、航空機に向かって走っていたり、エンジンを回していたり、離陸のための助走中の状態にある。

スクランブルフェイズに、RAFプレイヤーは準備完了ユニットをトートボード上のスクランブルボックスに配置することができる。これらのスコードロンは離陸フェイズに離陸し、エンジェル0カウンターとともに地図上に置かれる〔8. 2. 1〕。あるスクランブルフェイズにスクランブル状態になることができるスコードロンの数には、制限がある〔20. 1. 1〕。

18. 2. 5 再編

デザインノート：着陸したユニットに対し、直ちに再武装したり燃料補給したりすることはできない。落伍機を合流させるために、しばらく時間がかかることがある。

航空基地に帰還した時点で、ユニットはトートボードの着陸ボックスに置かれる〔8. 2. 2〕（帰還時間以降に到着した戦闘機ユニットは、帰還ダイス判定を受ける〔17. 2. 3〕）。管理フェイズに、そのユニットを再編ボックスへと移動させる。次の管理フェイズに、そのユニットは再編のためのダイス判定を受ける。再編を終えるまで、ユニットは再編ボックスを離れることができない。

ダイスを1つ振り、3以上の目が出た場合、そのユニットは再編され、再武装／燃料補給2ボックスへと移動される。再編された時点で、すべての混乱カウンターをユニットから取り除く。

18. 2. 6 再武装と燃料補給

所属航空基地で再編した後、ユニットは再武装と燃料補給を受ける。再編された管理フェイズに、ユニットを再武装／燃料補給2ボックスへ移動させる。次の管理フェイズに、再武装／燃料補給1ボックスに移動させる。さらにその後の管理フェイズに、使用可能または準備完了ボックスへと（RAFプレイヤーの選択で）移動させる。ユニットはこの時点で、再武装と燃料補給が終了したとみなす。ログシート上の弾薬ボックスを元に戻す〔13. 5. 2〕。ユニットが再度離陸する場合、その航続力を完全に使用できる〔17. 1〕。

RAFユニットが所属する航空基地と異なる航空基地にいる場合〔18. 1. 2〕、再武装と燃料補給により長い時間を必要とする。ユニットを再武装／燃料補給1ボックスから使用可能または準備完了ボックスへと移動させる代わりに、再武装／燃料補給2ボックスへと戻す。こうしたユニットは、使用可能または準備完了となる前に、2つの再武装／燃料補給ボックスを2回通過しなければならない。

19 天候

デザインノート：天候は発見や視認、編成、爆撃に影響すると同時に、戦闘にも決定的な影響を与える。天候によって空襲をまったく行えない日もある。

天候は、移動、発見、視認、要撃、リアクション、航路、爆撃に影響を及ぼす。

19. 1 天候ゾーン

天候ゾーンは、天候によって区切られた地図上のエリアである〔2. 2. 4〕。プレイの前に、すべての天候ゾーンにそれぞれ天候カウンターを置く〔6. 3. 3〕。雲のアイコンが記載された天候ボックスにカウンターを置く。

カウンターによってゾーン全体の天候と、その影響が及ぶ高度（エンジェル）が決まる。カウンターが、別々の高度で異なる天候を規定する場合もあり得る。

例：「Broken 10」の天候カウンターは、エンジェル10の高度に断続的な雲があることを意味している。

「Broken 10、Patchy 14」は、エンジェル10に断続的な雲が、エンジェル14に部分的な雲があることを意味する。

カウンターで表示される天候は、そのゾーンのすべてのヘクスの指定された高度に及ぶ。天候が指定されていない高度は好天である。

例：天候カウンターが「Broken 10-14」が置かれている。この場合、エンジェル10、12、14に断続的な雲が存在する。エンジェル14より上とエンジェル10より下の高度については、好天として扱う。

1 9. 1. 1 天候の重複

複数の天候が同じ高度で重複している場合（そのヘクスが天候ゾーンの境界線上にあるか、ロンドンの薄霧と天候が重なっていることによる）、最も悪い天候を適用する。以下の区分は、上から順に良い天候である。

区分1：好天

区分2：部分的な雲、薄霧

区分3：断続的な雲、霧

区分4：厚い雲、濃霧、雨

他に特別な指定がない限り〔例外：1 9. 2－1 9. 2. 9〕、各区分の天候は同じであるとみなす。例えば、部分的な雲と薄霧は同じ天候である。太陽及び横風／向かい風は、これらの天候に加えて影響する。

1 9. 1. 2 悪天候

このルール目的においては、厚い雲、濃霧、雨を、「悪天候」として定義する。

1 9. 1. 3 天候の影響

ある行動やイベントが天候の影響を受ける場合、そのユニットがいる高度、またはユニットと目標との間の、最も悪い天候を常に適用する。地上との関連で天候をチェックする場合、地上の高度はエンジェル0とみなす。

複数のユニットが別々のヘクスにいる場合、2つのヘクスの間に線を引く。最も悪い天候を決める場合、この線に沿った最悪の天候を選択する。

航空戦闘フェイズの開始時に、天候によって視認を遮断されていないかどうかを確認する〔1 2. 3. 1〕。

1 9. 2 天候の種類

天候の種類は以下の通りである。

1 9. 2. 1 好天

ほかの天候が存在しないすべての場所は、好天であるとみなす。

1 9. 2. 2 雲

デザインノート：RAFの気象観測員は、10の倍数を使って雲の量を計測した。「部分的な雲」は雲の量が10から40までの状態を表し、断続的な雲は50から80まで、厚い雲は90から100までの雲の量を表す。部分的な雲は、霧雨や上空の層雲の霞も表している。

雲には、部分的な雲、断続的な雲、厚い雲の3種類がある。雲がかかっている高度で、2ヘクス以上の厚い雲を通して移動するユニットは、移動終了時にユニットごとにダイスを振り、雲による結集判定を受けなければならない。結果の数値は、そのユニットに適用される混乱レベルである。

デザインノート：厚い雲を通して移動するユニットは、短時間で迷走状態となり、分散することがあった。

1 9. 2. 3 雨

雨は厚い雲より下の高度で降る。エンジェル0の天候も雨とみなす。

1 9. 2. 4 薄霧、霧

霧は、エンジェル0から指定された高度までの間に適用される。

1 9. 2. 5 濃霧

濃霧の影響は、エンジェル0から指定された高度までの間に適用される。

1 9. 2. 6 太陽

太陽は、厚い雲の最上部より上にあるものとみなす。太陽には方角があり、日時フェイズに決定される〔6. 2〕。同じヘクスまたは太陽の方角にある隣接ヘクスで、4エンジェル以上高い高度にいるRAFまたはフライエヤクトユニットには、要撃ダイス判定で太陽側修正が適用される〔1 3. 3. 3〕。

1 9. 2. 7 横風

横風は、指定された高度より高い高度で吹く。横風の吹いている高度にいる爆撃機を含む空襲部隊には、航路ダイス判定時に修正が適用される〔9. 3. 4〕。

1 9. 2. 8 向かい風

デザインノート：最大で時速60マイルを超えることで知られる西からの向かい風は、空襲部隊の速度を大幅に低下させた。一方、帰還する空襲部隊にとっては、追い風となった。

向かい風を受けている場合、移動に影響を与える。ユニットまたはスタックの移動時に、その移動フェイズの目的地ヘクス（その移動フェイズに移動を試みる最後のヘクス）をチェックする。そのヘクスで向かい風が吹いている場合、スタックの移動力は1MP減少し、代わりにその距離を移動する。そのヘクスに追い風が吹いている場合は、移動力は1MP増加する。エンジェル0で移動を開始する場合には、これらの移動力修正は適用されない。

目的地ヘクスが以下の図で影になった部分にある場合、ユニットは向かい風または追い風で移動していることになる（英文ルール参照）。

例：爆撃機と護衛で構成される空襲部隊は、通常は3MPの消費で3ヘクスを移動できる。しかし、その目的地ヘクスは向かい風であるため、その時点では2MPに減少する。このため空襲部隊は2ヘクスのみ移動できる。

向かい風または追い風で移動しないユニットは、航路ダイス判定〔9. 3. 4〕の目的では、横風に吹かれているとみなす。

1 9. 2. 9 悪天候の航空基地

RAF航空基地で雨が降っている場合、その基地に着陸するユニットは、通常であれば帰還ダイス判定〔1 7. 2. 4〕の必要がない場合でも、帰還表上の0ゲームターンの欄を使ってダイスを振る。航空基地で濃霧が発生している場合、ユニットはその航空基地から離陸したり、着陸したりすることができない。

2 0 RAF

RAFの作戦には特別ルールが適用される。

20.1 RAFの対応制限

デザインノート：空襲部隊が陽動であったり、直後に第2波が襲来したりする場合に備えて、RAFはバトルオブブリテンの序盤に、一定数の予備を地上に残すようにしていた。管制官が多数の空襲部隊への対応に追われた戦いの終盤には、こうした予備配置は行われなかった。

RAFプレイヤーは、シナリオでスクランブルを行えるスコードロンの数が制限されている。この数字より多くスクランブルを行った場合、予備の不足状態による罰則を被ることになる。

RAFプレイヤーは勝利ポイント記録表で、対応カウンターを使って、RAFの対応数を記録する。RAFの対応は0から開始され、プレイ開始時のセットアップで上空にいた各スコードロン、及びプレイ中にスクランブルを行ったスコードロンごとに、1を追加する。着陸した後に再度スクランブルしたスコードロンは、2回分を記録する。

フライトはこの計算時には、半個スコードロンとして数える。対応カウンターを「+0.5」面に裏返して、半個を記録する。

シナリオ終了時の勝利判定時に、RAFの対応数の合計と、そのシナリオのRAF対応レベルを比較する。各シナリオにはRAF対応レベルが記載されている。また、ルフトヴァッフェプレイヤーが引いた各空襲チットでも、VPの後のカッコ内に、対応レベル（RL）が指定されている。すべての空襲チットのRLを合計する。シナリオ記載の対応レベルか、または空襲チットのRLの、大きい数字を使用する。

例：シナリオで記載されたRAF対応レベルは8である。ルフトヴァッフェプレイヤーは3個空襲チットを引き、そのRLはそれぞれ6、2、3だった。空襲チットのRL合計数は記載された数値より高く、対応レベルは11となる。空襲チットの合計が記載された対応レベルより小さかった場合は、対応レベルは8となる。

RAFの対応数が対応レベル以下である場合、影響はない。RAFの対応数が対応レベルより大きかった場合、ルフトヴァッフェプレイヤーは、対応レベルを超えたスコードロンごとに勝利ポイントを獲得する。

例：RAFプレイヤーの対応数は13個スコードロンと3個フライトであり、計14.5である。空襲チットを合計した対応レベルは11であったため、ルフトヴァッフェプレイヤーは3.5個スコードロン分のVPを獲得する。

ルフトヴァッフェ空襲チットは、シナリオ終了時まで明らかにされないため、RAFプレイヤーは勝利判定の時点まで、正確な対応レベルを知ることができない点に注意すること〔6.4.2〕。

選択ルール：RAFプレイヤーにとってさらに対応レベルを不確かなものにすることで、プレイをよりリアルにするために、プレイヤーはシナリオで記載された対応レベルを無視し、空襲チットの対応レベルのみに基づいて勝利判定を行う。

20.1.1 スクランブルの制限

RAFは各ゲームターンに1ユニット（フライトまたはスコードロン）のみをスクランブルさせることができる。この1ユニット制限を、スクランブル制限と呼ぶ。

シナリオの過程で、発見済みの空襲部隊（編成時を除く）の合計戦力が60+となるか、または視認によって明らかになったグループが2個か3個となった場合、スクランブル制限は各ターン2ユニットに増加する。

発見済みの空襲部隊（編成時を除く）の合計戦力が150+となるか、または視認によって明らかになったグループが4個以上となった場合、スクランブル制限は各ターン3ユニットに増加する。

例：10+と40+の空襲部隊が発見されており、3個グループから成る1個空襲部隊が視認されている。RAFは各ターンに2ユニットをスクランブルさせることができる。

スクランブル制限数が増加した場合、その新たな制限数は、シナリオの残る期間を通じて元に戻らない。ルフトヴァッフェユニットが未発見状態になったとしても、減少することはない。一部のランダムイベントによって、スクランブル制限が変更される場合があり得るが、この場合はそのターンに限られる。

20.2 RAFのウイング

デザインノート：第11グループ司令官のキース・パーク空軍中將は、敵空襲部隊に単独のスコードロンまたは2個スコードロンのウイングで対抗することを選択した。第12グループ司令官のトラフォード・リー・マロリー空軍中將は、そのDuxford ウイングによる大規模ウイングであるバルボの編成を提唱した。

RAFユニットは、「ウイング」と呼ばれるスタックを編成することができる。ウイングを構成するすべてのユニットは、同じ命令に従い、移動や視認、攻撃を一緒に行う。ウイング内のユニットは、緊急離脱命令を受けた場合、ドッグファイトに突入した場合〔13.6.1〕、または分離のリアクション結果によって分離された場合〔13.3.4〕にのみ、ウイングから離れることができる。

3個以上のスコードロンで構成されるウイングを、バルボと呼ぶ。バルボには追加のルールが適用される〔20.2.6〕。

RAFプレイヤーが多数のユニットをスタックさせて煩雑となることを避けるため、ウイングカウンターと、これに対応する命令カウンターが用意されている。RAFプレイヤーが望むなら、スコードロンのスタックに代えて、ウイングカウンターを使用することができる。その場合、地図上のホールディングボックスで、ウイングカウンターに対応するスコードロンをスタックさせる〔2.2.5〕。

20.2.1 ウイングの編成

2個以上のスコードロンが、同じ航空基地へクス上空のエンジェル10以下の同じ高度にいる場合、編成フェイズにウイングを編成することができる。RAFプレイヤーはダイスを1つ振り、出た目が1から4の場合、ウ

イングは編成される（そのヘクスのその高度が悪天候である場合、1の目でのみ編成される）。ウイングは、同じグループに属するスコードロンによって、航空基地の上空で編成される必要がある。

20. 2. 2 ウイングと視認

デザインノート：複数チャンネルの無線機がなかったことから、ウイングはウイングリーダーに従わなければならない。

ウイングの編成時に、RAFプレイヤーは1個スコードロンをウイングリーダーに指定しなければならない。無線の範囲はウイングリーダーまでの距離で測定され、ウイングリーダーユニットのみが、そのウイングの視認ダイス判定を行える〔12. 1〕。ウイングのその他のユニットはダイス判定を行えないが、ウイングリーダーの視認の結果を共有することができる。

例：第242（カナダ）、第310（チェコ）、第19の3個スコードロンがウイングを構成している。第242スコードロンをウイングリーダーに指定した。このユニットのみが、視認ダイス判定を行うことができる。第242スコードロンが敵空襲部隊の視認に成功した場合、第310、第19スコードロンもその空襲部隊を視認する。

20. 2. 3 ウイングと戦闘

ウイングが攻撃する場合、そのウイングのすべてのユニットが同じ目標を攻撃しなければならない。ウイングユニットは、単一の目標を共同で攻撃する。ウイングが爆撃機ユニットを攻撃する場合、ウイングの規模にかかわらず、ウイング攻撃による+1修正をダイス目に加える。

ウイングが攻撃を受ける場合、そのウイングのすべてのユニットは、その戦闘で一緒に防御しなければならない。V字隊形または低練度状態については、ウイングリーダーユニットに対してのみ適用される〔3. 2. 4〕。

緊急離脱命令を受けた場合にはウイングから離れる必要があることから、爆撃機を攻撃した際に護衛のリアクションが遅延した場合、護衛による攻撃前の結集判定の結果により、ウイングが分離されることがあり得る。この場合、護衛は少なくとも分離されたうちの一方を攻撃しなければならない。各攻撃は別々に解決する。

例：2個スコードロンで構成されるウイングは、緊急離脱命令を受けた1個スコードロンを分離した。護衛グループは非混乱状態のスコードロンを攻撃した。ドッグファイトに突入しなかったため、護衛はこの後、もう一方の混乱したスコードロンを攻撃することができる。

20. 2. 4 分離

デザインノート：ウイングは、護衛を引き受けるために一部のスコードロンを分遣した上で、残るユニットを爆撃機に差し向けることができる。

リアクションダイス判定では、分離の結果があること〔13. 3. 4〕。分離の結果が出た場合、ユニットをウイングから切り離し、ルフトヴァッフェの護衛による攻撃を受けさせる一方で、ウイングの残るユニッ

トで爆撃機を攻撃する。

2個ユニットを分離した場合、それらのユニットは新たに別のウイングを編成する。この場合、新たなウイングのウイングリーダーを指定する。この新たなウイングのタリホー！カウンターも、目標空襲部隊上に置かれているとみなす。

リアクションダイス判定の後、分離されるユニットを切り離す。続いてウイングの残るユニットによる爆撃機攻撃を解決し、その後分離ユニットに対する護衛の戦闘を解決する。最後に、ルフトヴァッフェプレイヤーは、遅延のリアクション結果が出たものとして、爆撃機を攻撃したユニットを任意で攻撃できる。

ルフトヴァッフェプレイヤーは、分離ユニットを攻撃する護衛を、通常通りに選択する。近接護衛を選択することを求められた場合、可能な限りそれに従う必要がある。爆撃機攻撃隊への任意の遅延攻撃には、どの護衛部隊を選んでも構わず、制限はない。

20. 2. 5 2個スコードロンのウイング

RAFプレイヤーは、同じセクターに所属していて、同じ航空基地から同時に離陸した2個スコードロンを、スクランブル中にウイングへと編成することができる。これらのスコードロンは、地図上に配置されると同時に、自動的にウイングとして取り扱われる。

20. 2. 6 バルボ

デザインノート：バルボは、大編成航空機部隊の先駆者として名高い、イタリア空軍元帥でファシストのイタロ・バルボの名前から命名された。

RAFプレイヤーは、3個以上のスコードロンで構成される「バルボ」を編成することができる。バルボは上昇可能な高度の制限が課せられる〔8. 1. 5〕。

バルボを編成するためには、編成前の別々の編成フェイズに、編成ダイス判定に2回成功する必要がある。バルボが編成されるまで、すべてのユニットは移動することなく、同じヘクスに留まなければならない（ただし、緊急離脱命令を受けるか、または敵を視認した場合には離れることができる）。最初のダイス判定に成功した後、バルボ編成1カウンターをそれらのスコードロンの上に置き、バルボ編成のためにあと1回のダイス判定が必要であることを示す。

例：午後3時15分に、3個スコードロンがバルボを編成するためダイス判定を受けた。最初のダイス目は2で判定は成功し、バルボ編成1カウンターを置く。3時20分の編成フェイズに2回目のダイス判定を行ったが、出た目は5で失敗に終わった。このためバルボはまだ編成されない。3時25分に3回目のダイス判定を行った結果、3の目が出たため2回目の成功となり、この時点でバルボは編成される。

20. 3 RAFグループの作戦

20. 3. 1 第10／第11グループの連携

デザインノート：戦いの終盤に無線機の検波器が交換されたことにより、第11グループが第10グループの

戦闘機を指揮したり、その逆を行うことが可能となった。
シナリオ4では、Middle Wallop セクターを発進した第10グループのスコードロンは、Northolt セクターから命令を受けることができる。同様に、Tangmere から発進した第11グループのスコードロンは、Middle Wallop セクターから命令を受けることができる。

20. 3. 2 第12グループ

デザインノート：第12グループのThamesの南における行動は制限されていた。彼らが保有していた地図は、その地域をカバーしていなかった。独断専行で行動したスコードロンリーダーのダグラス・ベダーは、Duxford を基地とするウイングをThamesの南に引き連れていき、第11グループを驚かせた。後には、第11グループがDuxford ウイングの南イングランドの哨戒を指揮することになった。

第12グループのスコードロンは、以下で記載する場合を除いて、ヘクス列23××の南で、旋回または哨戒線の命令カウンターを置くことができない。

シナリオ4では、第242スコードロンに率いられるウイングは、ヘクス列23××の南に命令カウンターを置くことができる。

シナリオ5では、第12グループのウイングは、ヘクス列23××の南に命令カウンターを置くことができる。

第12グループユニットは、ヘクス列23××の南にいる空襲部隊の視認を試みる場合、常にタリホー表で劣悪（Pr）の列を使う。良好（Gd）または不鮮明（Dg）の列を使用する条件を満たしていたとしても、こうした視認の試みの際には、これらの列は使用しない〔12. 1. 1〕。

シナリオ1、2、3、4では、第12グループユニットがヘクス列23××に最初に移動した時点で、航空写真カウンターを1欄右に（劣悪の方向に）進める。

20. 3. 3 英仏海峡

デザインノート：RAFのスコードロンは、海上遠くまでルフトヴァッフェ爆撃機を追跡しなかった。

RAFユニットは、東部英仏海峡（Channel East）、西部英仏海峡（Channel West）移動ボックスに進入できない。

20. 4 第421（偵察）フライト

デザインノート：戦いの終盤に、高高度を飛行する空襲部隊に対抗するため、スピットファイアの特別部隊である421（偵察）フライトが、2機1組でルフトヴァッフェ編成地点付近を哨戒し、イングランドに向かう空襲部隊を尾行する任務に当てられた。これらのフライトは、「ジム・クロウ」と呼ばれた。

第421フライトは特別なRAFユニットであり、VHF無線機を搭載したスピットファイアで構成されており、VHF無線機の各種の例外ルールが適用される。第421フライトはシナリオ5、またはシナリオ4の選択ルール採用時にのみ使用される。

第421フライトは、常に地図上にセットアップされ、

早期警戒表のスコードロン数の対象として数えない。RAFプレイヤーは、イングランド上空のいずれかの陸上または沿岸線ヘクス上空に、エンジェル16の高度でセットアップすることができる。プレイ開始時に、9ターン（45分）の航続力を消費している。第421フライトは、RAF対応レベルの対象として数えない。

第421フライトが視認した場合、目的の追撃や攻撃を強いられない。その代わりに、空襲部隊への視認を保ったまま、一定の方法で移動することが許されている。空襲部隊に近付くように移動する必要はなく、攻撃を拒否することができる。第421フライトは、移動開始時に常に視認を喪失することが可能である。第421フライトが受けることができる損失の範囲は2である。

ルフトヴァッフェプレイヤーが第421フライトに対する海峡哨戒のダイス判定に成功した場合〔21. 1〕、海峡哨戒ダイス判定を再度行う必要がある。この2回目の結果のみを適用する。いずれかのダイス判定が、海峡哨戒ディスプレイの空のボックスの結果となった場合、攻撃は行われない。

21 ルフトヴァッフェ

ルフトヴァッフェの作戦には、特別ルールが適用される。

21. 1 海峡の哨戒

デザインノート：ルフトヴァッフェの戦闘機部隊は、フランスの航空基地をRAFの攻撃から守るため、ドーバー海峡と沿岸を巡回した。

Me109ユニットは、海峡哨戒チット引きの結果として、海峡哨戒に割り当てられる〔6. 4. 4〕。ルフトヴァッフェプレイヤーはそのユニットを選び出し、1から6までの数字が印刷された連続するボックスから成る地図上の海峡哨戒ディスプレイに配置する。海峡哨戒ユニットは、ルフトヴァッフェユニットの任意で、これらのボックスに分配される。複数ユニットを同じボックスに配置しても構わない。

ルフトヴァッフェ航空戦闘フェイズに、RAFユニット（スタック）がドーバー海峡、フランス天候ゾーン、またはフランス沿岸線から4ヘクス以内のヘクスにいる場合、スタックごとにダイスを1つ振る。海峡哨戒ディスプレイの空のボックスの数字と同じダイス目が出た場合、何も起こらない。Me109ユニットがいるボックスの数字のダイス目が出た場合、そのMe109をRAFスタックがいるヘクスに、RAFより4エンジェル上空の高度で配置する。Me109はこの時点でRAFスタックを視認しており、フライエヤクトであるとみなされ、直ちにRAFスタックを攻撃する。

戦闘後に海峡哨戒ユニットが最大混乱レベルとなった場合、ゲームから取り除く（航空基地に戻る）。取り除かれなかった場合、または要撃に失敗した場合には、RAFユニットへの視認を保持した上で追撃するか（この場合、その戦闘機ユニットで構成される新たな空襲部隊を編成することになる）、または海峡哨戒ディスプレイ上のボックスへ戻ることができる。海峡哨戒ユニット

が天候によって視認を喪失した場合には、海峡哨戒ディスプレイに戻る。

2 1. 1. 1 海峡フライエヤークト (選択ルール)

デザインノート：ルフトヴァッフェの海峡哨戒部隊は、時には内陸部で敵を待ち構えた。

ルフトヴァッフェプレイヤーは1個海峡哨戒ユニット(グループまたはスタッフエル)を、フライエヤークトに転換することができる。このフライエヤークトユニットは、海峡哨戒ディスプレイにセットアップしない。その代わりに、通常フライエヤークト空襲部隊と同様にプロットを行う。ルフトヴァッフェが海峡哨戒ユニットをフライエヤークトに割り当てた場合、シナリオ終了時にVP罰則を被る〔2 2〕。

2 1. 2 護衛への転用

デザインノート：爆撃機空襲部隊の護衛が戦闘で失われたことにより、爆撃機が海岸に到達した時点で、追加の護衛を必要とすることがあった。

ドーバー海峡または北海天候ゾーンを経由して帰還地点に戻ることを計画している空襲部隊については、その空襲部隊への護衛の追加をプロットしておくことができる。1個以上の海峡哨戒ユニットを護衛に指定する。その上で、そのユニットが加わる空襲部隊の高度もプロットする。

ユニットを護衛への転用に割り当てた場合、ルフトヴァッフェはシナリオ終了時にVP罰則を被る〔2 2〕。

緊急離脱命令を受けていない限り、空襲部隊がドーバー海峡か北海天候ゾーン、またはそれらに隣接する沿岸線ヘクスに到達した時点で、プロット済みの海峡哨戒ユニットを、海峡哨戒ディスプレイ上のボックスから取り除き、空襲部隊の近接護衛または上空援護護衛に加える。指定されたユニットが戦闘の結果、既に地図上から除去されている場合、護衛への転用は行われない。

帰還中の空襲部隊が緊急離脱命令を受けているか、または代替目標に変更した場合、転用予定の護衛はその空襲部隊に加わず、そのMe 109は海峡哨戒ディスプレイ上のボックスに留まる(帰還を急いだために合流に失敗したことを意味する)。転用護衛ユニットは、帰還中の空襲部隊に合流した時点で、12ゲームターン(1時間)の航続力を消費しているものとみなす。

2 2 勝利

シナリオの終了時に、プレイヤーはルフトヴァッフェの行動結果に応じて、勝利を判定する。

プレイを通じて、爆撃と機銃掃射によって獲得した勝利ポイントを、勝利ポイント記録表上で記録する。獲得VPが変化すると共に、カウンターを移動させる。

阻塞気球に対する4損失を獲得すると共に、1VPを加える〔1 5. 2〕。

地上の各RAF航空機を破壊すると共に、0.5VPを加える。

各RAF航空機を撃墜すると共に1VPを加える。そ

の航空機がイングランド上空以外で撃墜された場合は、さらに追加の0.5VPを加える〔1 6. 3. 1、1 6. 3. 2〕。

各ルフトヴァッフェ戦闘機が撃墜されるごとに1VPを引く。各ルフトヴァッフェ爆撃機が撃墜されるごとに1.5VPを引く。これらの航空機がイングランド上空で撃墜された場合には、さらに追加の0.5VPを引く。

帰還時の損失もVP計算の対象に含める。VP計算の目的では、イングランド陸上ヘクスと沿岸線ヘクス、及び沿岸線ヘクスに隣接する完全海上ヘクスで撃墜された場合、その航空機はイングランド上空で撃墜されたとみなす。

デザインノート：陸地への滑降距離の範囲内にいるユニットは、「イングランド上空」にいるものとみなされる。イングランド上空で撃墜されたルフトヴァッフェ搭乗員は、ルフトヴァッフェの航空・海上救助隊に助けられない限りは、捕虜となるしかなかった。これと比較して、RAFの海上救助体制は不十分だった。

シナリオ終了時に、以下の勝利ポイントを加える。

そのシナリオのRAF対応レベルを超過した対応スコードロンごとに、3VPを加える(フライトの場合は1.5VPを加える)。

護衛に転用された海峡哨戒ユニットごとに0.5VPを引く〔2 1. 2〕。

海峡哨戒ユニットをフライエヤークトに割り当てた場合、2VPを引く〔2 1. 1. 1〕。

合計勝利ポイントを、そのシナリオに登場するすべての空襲部隊のVP値と比較する(すべての空襲ユニットのVP値を集計する。海峡哨戒ユニットはVP値を持っていないため、この計算には含めない)。勝利ポイント合計の方が大きい場合、ルフトヴァッフェプレイヤーが勝利する。勝利ポイント合計がVP値の合計以下だが、VP値の半数より大きい場合、結果は引き分けとなる。勝利ポイント合計がVP値合計の半数以下の場合、RAFが勝利する。

例：あるシナリオにおけるすべての空襲部隊のVP値合計が87だったとする。ルフトヴァッフェが勝利するためには、88VP以上を獲得する必要がある。獲得VPが44から87VPの場合は、引き分けとなる。獲得VPが43.5VP以下の場合、RAFが勝利する。

2 2. 1 空襲部隊のマッチング (選択ルール)

デザインノート：RAFの目標は、爆撃機を撃墜したり特定の空襲を中止させるだけではなく、来襲するすべての空襲部隊に対応することにあった。すべての空襲部隊との戦闘に失敗することは、空を明け渡すに等しかった。

このルールは選択ルールだが、使用しない場合、ゲームバランスはわずかにRAFに有利となる

空襲部隊に爆撃任務ユニットが含まれている場合に、

その空襲部隊に含まれる各爆撃機またはヤーボグループの、そのシナリオにおける空襲マッチングレベル以上の数のスコードロンによってRAFが空襲部隊を攻撃するなら、攻撃の結果にかかわらず、その空襲部隊は「マッチング空襲部隊」とみなされる。空襲部隊がマッチングされていない場合、目標に到達した各ユニットの爆撃について、マッチングのコラムシフトを得ることができる。

例：空襲部隊のマッチングレベルは2であり、2個爆撃機グループが含まれている。この空襲部隊をマッチングするためには、RAFプレイヤーは4個以上のスコードロンで攻撃しなければならない。

フライトは半個スコードロンとして数える。スコードロンが空襲部隊を2回攻撃したとしても、そのスコードロンをマッチング判定のために2回以上数えることはない。爆撃機またはヤーボグループの数を計算する場合、スタッフェルは3分の1個グループとして数える。この場合の攻撃とは、必ずしも爆撃機に対する戦闘である必要はない。爆撃機またはヤーボを含まない空襲部隊については、マッチング判定をする必要はない。

空襲部隊ログシートまたはメモ用紙を使って、空襲部隊のマッチングを記録する。空襲部隊を分割する場合には、既に実行された要撃については、分割された一方の空襲部隊に割り当てることも、必要に応じて2つの空襲部隊に割り当てることもできる。

23 キャンペーンゲーム

デザインノート：バトルオブブリテンにおいて、ルフトヴァッフェは平均して、主要な空襲部隊を1日に2回から4回程度発進させた。

キャンペーンでは、丸1日の戦闘を再現する。プレイヤーは、空襲に関連してその日に発生したすべての主要な出来事をプレイする。

23.1 キャンペーンの時間選択

両プレイヤーは、5つのシナリオのうち、どのシナリオに基づいてキャンペーンをプレイするかを決める。その後、そのシナリオをキャンペーンとして2時間、3時間、4時間のどの長さでプレイするかを決定する。

例：プレイヤーはシナリオ2を使用してキャンペーンを行うことを決めた。その後、そのシナリオを3時間プレイすることにした。

ルフトヴァッフェプレイヤーは、キャンペーンの各ゲームの日時を選択する。日時のダイス振りに代えて、各ゲームについて異なる時間を、日時表から選択することができる。この場合、唯一の制限は、日時表の「隣接」した時間を選ぶことができないという点だけである。

例：ルフトヴァッフェプレイヤーは、最初のゲームとして朝 (mid morning) を選択した場合、2番目のゲームとして午前 (late morning) を選択することはできない。

23.2 キャンペーンのプレイ

プレイヤーは同意した数のゲームを、日時の順番でプ

レイする。

23.2.1 空襲部隊のプロットと中止

ルフトヴァッフェプレイヤーは、キャンペーンプレイする最初のゲームのルフトヴァッフェ計画フェイズに、すべてのゲームについて全空襲部隊をプロットする。このルールは、後でプレイするゲームの天候が決まる前に、空襲部隊をプロットすることを意味する。このため、あるゲームの天候決定フェイズの後に、プロット済みの1個以上の空襲部隊を中止させることができる。どの空襲部隊を中止させても構わない（プレイヤーは通常、目標が天候の影響を受けている空襲部隊を中止させるだろうが、必ずしもそうしなくても構わない。どの空襲部隊を中止させるかは、まったく制限されない）。中止された空襲部隊は編成されず、そのゲームでは飛行を行わない。

ある空襲チットで編成されたすべての空襲部隊が中止された場合、その空襲チットのVPは、ルフトヴァッフェの勝利計算のために使用されない〔22〕。そのチットのRL値も、残るチットの対応レベルに加えられない〔20.1〕。

例：シナリオ3キャンペーンの2番目のゲームで、ルフトヴァッフェプレイヤーは、チットNとチットTを引いた。そのVP値は $8 + 15 = 23$ 、対応レベルは4、 $5 + 9 = 13$ である。チットNは、2個空襲部隊の編成に使用された。1個は、1個爆撃機と1個護衛グループで構成してRochfordに配置し、2個目はフライエヤークトグループとした。

Hornchurchセクターの天候が厚い雲となったため、ルフトヴァッフェプレイヤーはRochfordの空襲部隊を中止させることにした。チットNのフライエヤークトも中止することにより、ルフトヴァッフェプレイヤーは、VP値合計から15VPと、対応レベルから9を減少させる。

選択ルール：中止された空襲部隊は対応レベルを減少させるため、キャンペーンでの計算時には、20.1項の選択ルールを採用し、シナリオに記載された対応レベルを無視することを強く勧める。

23.2.2 空襲チット

キャンペーン時に、あるゲームで引いた空襲チットを、後のゲームで使用することはできない。

23.2.3 損失と損害の継続

各ゲームの終了時に、損失と損害の最終的な影響を計算する。

あるゲームで完全に破壊された（損失可能数以上の損失を被った）スコードロンまたはグループは除去され、後のゲームに登場しない。構成する両フライトが破壊された分割済みスコードロンは、破壊されたとみなす。構成するすべてのスタッフェルが破壊された分割済みのグループは、破壊されたとみなす。その他のすべての航空ユニットについても、損失は記録される（キャンペーン終了時のVP計算の目的で）。ただし、記録した後は、ログシートからは損害を消し去る（そうした航空機

は、予備からの補充を受ける)。

損害を受けた陸上目標は、以下の影響を受ける。

航空基地：航空基地の容量が爆撃によって減少している場合、ゲーム終了時にダイスを1つ振る。1または2の目が出た場合、影響はない。3から5の目が出た場合、容量は1増加する。6の目が出た場合、最大容量まで回復する。

セクター作戦室：セクター作戦室が爆弾の命中を受けている場合、ダイスを1つ振る。1の目が出た場合には影響はなく、そのセクターのスコードロンは指揮外状態に留まる。2から6の目が出た場合、緊急時セクター作戦室が開かれ、指揮は回復する。セクター作戦室が作戦不可能の状態に残った場合、そのセクターのスコードロンを、同じグループの別のセクターに再配備することができる。各スコードロンを、これに該当する別のセクターの航空基地(セクター航空基地か衛星航空基地)へと移動させ、ログシート上でそのセクターと所属航空基地を変更する。あるセクターに所属するスコードロンの合計は、4個スコードロンを超えてはならない。

RDF：RDF基地が爆弾の命中を受けている場合、ダイスを1つ振る。1から3の目が出た場合、影響はなく、そのRDF基地は非機能状態に留まる。4から6の目が出た場合、RDF基地はその機能を回復する。

その前のゲームから持ち越された損害の影響についてもダイス振りの対象となり、その機能が回復されるかどうかを判定する。

23. 2. 4 キャンペーンの勝利

キャンペーンの勝利は、すべてのゲームでのルフトヴァッフェプレイヤーの獲得VPを合計する点を除いて、通常のシナリオと同様に判定する。ルフトヴァッフェプレイヤーは、合計した獲得VPを、すべてのゲームでの全空襲部隊のVP値合計と比較する。

23. 2. 5 出撃率(選択ルール)

デザインノート：ルフトヴァッフェの出撃率は制限されていた。大規模な空襲部隊の出撃は、1日に1波か、せいぜい2波程度しか行えなかった。その他の出撃は、より小規模なものだった。

通常空襲チット数と勝利ポイントの範囲を用いてキャンペーンをプレイする代わりに、そのシナリオのキャンペーン出撃率表で、そのキャンペーン日にプレイする予定のゲーム数に該当する数字の欄を調べる。キャンペーンを開始する前に、ルフトヴァッフェプレイヤーは、相手に隠して、プレイするゲームの順番を選択することができる。

例：その日にプレイするゲームは2つである。キャンペーン出撃率表には、「1-3 チットで1ゲームをプレイ。VP範囲は30-70：1チットで1ゲームをプレイ。VP範囲は1-21」と記載されている。ルフトヴァッフェプレイヤーは1チットゲームを先に行い、より大規模な1-3チットゲームを2番目に行うことにした。

一部のキャンペーンでは、この選択ルールを使用する場合、プレイするゲーム数が事実上制限される点に注意

すること。

例：シナリオ4のキャンペーンでは、1日に2ゲームまでに制限されている。

23. 2. 6 キャンペーンの天候(選択ルール)

キャンペーンの天候は通常、各天候決定フェイズに決められる。ただしその場合、多数の空襲部隊が中止させられることがあり得る[23. 2. 1]。このため、キャンペーンの最初のゲームを終えた後に続くゲームでは、プレイヤーは新たな天候を決める代わりに、前のゲームの天候を新たなゲームへと持ち越すことができる。ただし、ランダムイベントによる天候の変更は、天候決定フェイズに必ず適用しなければならない。

23. 3 拡張キャンペーン

プレイヤーは、2日または3日間を続けて行うことで、キャンペーンを拡張することができる。通常のキャンペーンと同じルールが適用される。勝利はすべてのゲームの獲得VP合計とVP値合計に基づいて判定する。

23. 3. 1 ルフトヴァッフェの準備(選択ルール)

デザインノート：ルフトヴァッフェが大規模な攻撃を長期間にわたって継続することは困難だった。事前に多大な努力をして準備するか、または数日間は軽度の攻撃のみを行った後にだけ、こうした大規模攻撃を行うことができた。

拡張キャンペーンを開始する前に、ルフトヴァッフェプレイヤーは1日に何回のゲームをプレイするかを、相手に隠して決定する。拡張キャンペーンのうち1日のみ4回のゲームを行え、別の1日のみ3回のゲームを行える。その他のすべての日には、2回のゲームのみを行える。

クレジット・インデックス

英文ルール参照。

The Burning Blue プレイの手順

ゲーム前のプレイの手順

プレイヤーはゲームのセットアップのため、以下のステップに進む。

日時フェイズ

日時と太陽の方角をダイス判定する。航空写真カウンター、VPカウンター、RAF対応カウンターを配置する〔6. 2〕。

天候決定フェイズ

すべての天候ゾーンについて、天候を決定する。横風をダイス判定する〔6. 3〕。

ルフトヴァッフェ計画フェイズ

ルフトヴァッフェプレイヤー〔6. 4参照〕

空襲チットを引いて空襲部隊を決定した上で、空襲部隊を編成する〔6. 4. 1–6. 4. 3〕。海峡哨戒チットを引き、海峡哨戒ユニットを選ぶ〔6. 4. 4〕。空襲部隊を計画地図でプロットする〔6. 4. 5〕。ログシートにルフトヴァッフェ部隊に関する所要の書き込みをする〔3. 2. 2〕。各戦闘機ユニットの帰還時間を計算する〔17. 1〕。空襲部隊ごとに、編成ダイス判定を行う〔6. 4. 6、9. 2. 8〕。

ルフトヴァッフェセットアップフェイズ

ルフトヴァッフェプレイヤー〔6. 5参照〕

編成カウンターを（もしあれば）地図上に置く〔9. 3. 1〕。編成カウンターの戦力をチェックする〔11. 6〕。海峡哨戒ユニットをセットアップする〔21. 1〕。

RAFセットアップフェイズ

RAFプレイヤー〔6. 6参照〕

スコードロン準備完了ダイス判定を行う〔6. 6. 3〕。RAFログシートに所要の書き込みをする〔6. 6. 4〕。そのシナリオの早期警戒表をチェックする〔6. 6. 5〕。RAFユニットを地図上とトートボードに配置する〔6. 6. 6〕。RAF対応カウンターを、上空でプレイを開始するユニット数の位置に置く。地図上にセットアップされたスコードロンの数に基づいて、ユニットを使用可能から準備完了状態へと移動させる〔6. 6. 5〕。

プレイの開始

シナリオを開始する〔6. 7〕。

シナリオのプレイの手順

プレイが開始された後の各ゲームターンの手順は、以下の通りである。

ランダムイベントフェイズ

ランダムイベントをチェックする〔7〕。ダイスを振り、指定されたダイス目が出た場合、該当する空襲部隊の発見チェックを行い〔11. 2〕、その上でイベントの指示を適用する。

スクランブルフェイズ

必要に応じて、RAFのスコードロンをフライトに分割する〔3. 3. 1〕。準備完了状態のユニットに、スクランブルを命令することができる。それらのユニットをトートボード上のスクランブルボックスに配置する〔18. 2. 4〕。

編成フェイズ

必要に応じて、RAFユニットをウイングへと編成する〔20. 2. 1〕。新たに編成した空襲部隊の発見をチェックする〔11. 2〕。編成カウンターを配置するか、または取り除く〔9. 3. 1〕。新たに配置された編成カウンターの戦力をチェックする〔11. 6. 1〕。

哨戒フェイズ

適格なユニットを、巡回地点または哨戒線に配置する〔10. 3. 2、10. 3. 3〕。RAFプレイヤーが先に自軍ユニットを巡回／哨戒線配置し、続いてルフトヴァッフェプレイヤーが配置する。対空砲は、そのヘクスを巡回している空襲部隊を攻撃する〔14. 1. 1〕。

RAF移動フェイズ

巡回中または追撃中でないすべてのRAFユニットは、その命令に従って移動する〔8. 1、10. 3〕。ユニットが移動する前に、命令を変更することができる〔10. 2. 6〕。適格な巡回中、追撃中、移動中のユニットによる、移動時の視認、攻撃、戦闘を解決する〔10. 3. 2、12. 1、13. 2. 1、13. 2. 2〕。ユニットは着陸することができる。該当する着陸ユニットについて、帰還ダイス判定を行う〔8. 2. 2、17. 2. 3–17. 2. 4〕。

ルフトヴァッフェ移動フェイズ

すべてのルフトヴァッフェユニットは、プロットした移動に従って移動する〔9. 3. 3〕。中継地点に到達した場合、航路ダイス判定を行う〔9. 3. 4〕。

追撃中であるルフトヴァッフェのフライエヤークトユニットは、視認している目標に向けてこの時点で移動するか、追撃フェイズに移動するために待機するかの、いずれかを選択できる〔12. 2〕。追撃中のユニットが目標と同じヘクスまたは隣接ヘクスで移動を終えた場合には、その目標を攻撃する。目標に対する戦闘を解決する〔13. 2. 2〕。

移動中の空襲部隊が発見されている場合、そのターンのクロックの色のトラックカウンターを、その空襲部隊が移動を終えたヘクスに置く〔5. 3. 1〕。

適格な巡回中、追撃中、移動中のユニットによる、移動時の視認、攻撃、戦闘を解決する〔10. 3. 2、1

2. 1、1 3. 2. 1、1 3. 2. 2]。ユニットが対空砲ヘクスを通過する場合、対空砲攻撃を解決し〔1 4. 1. 1〕、阻塞気球ヘクスを通過する爆撃任務ユニットの結集チェックを行う〔1 5. 1〕。空襲目標への爆撃を解決する〔1 6. 2〕。

帰還地点に到達した空襲部隊を、地図上から取り除く〔9. 3. 9〕。該当する戦闘機ユニットについて、帰還ダイス判定を行う〔1 7. 2. 3－1 7. 2. 4〕。

追撃フェイズ

追撃中のRAFユニットは、視認下の目標に向かって移動する。ルフトヴァッフェ移動フェイズに移動しなかった追撃中のフライエヤークトユニットは、ここで移動する〔1 2. 2〕。

ユニットAがユニットBを追撃し、ユニットBがユニットCを追撃するなど、追撃が連鎖して起こる場合、連鎖の一番先にあるユニットを最初に移動させ、その後順番に移動させる（上記の例では、Cが最初に移動し、B、Aの順番で移動する）。こうした連鎖した移動は、その他のユニットの前に移動させる。その後、RAFが先に、続いてルフトヴァッフェが、その他のすべての追撃ユニットを移動させる。

適格な旋回中または追撃中のユニットは、追撃移動中の視認、攻撃、戦闘を解決する〔1 3. 2. 1、1 3. 2. 2〕。対空砲ヘクスを通過するユニットへの対空砲攻撃を解決する〔1 4. 1. 1〕。追撃ユニットがその目標と同じヘクスまたは隣接ヘクスで移動を終えていれば、その目標を攻撃する〔1 3. 2. 2〕。

ドッグファイトフェイズ

ドッグファイトカウンターが置かれたユニットは、ドッグファイトを行う〔1 3. 2. 3〕。

RAF航空戦闘フェイズ

緊急離脱中のユニットを除くRAFユニットと同じヘクスまたは隣接ヘクスにいる場合、秘匿状態の空襲部隊カウンターを置く〔1 1. 1. 1〕。

RAFユニットは、視程距離または天候による視認の喪失を判定する〔1 2. 3. 1〕。既に視認中でないユニット、または緊急離脱命令を受けていないユニットは、空襲部隊の視認を試みることができる〔1 2. 1〕。視認された空襲部隊に「タリホー！」カウンターを置く。

すべての視認判定を終えた後、視認中のRAFユニットは、同じヘクスまたは隣接するヘクスにいる目標空襲部隊を攻撃する。ルフトヴァッフェの護衛は、リアクションを行える〔1 3. 2. 6〕。航空戦闘を解決する〔1 3. 4〕。

ルフトヴァッフェ航空戦闘フェイズ

ルフトヴァッフェユニットは、視程距離または天候による視認の喪失を判定する〔1 2. 3. 1〕。既に視認中でない、または緊急離脱命令を受けていないフライエヤークトユニットは、RAFユニットの視認を試みることができる〔1 2. 1〕。視認されたユニットまたはスタックに「タリホー！」カウンターを置く。

すべての視認判定を終えた後、視認中のフライエヤークトユニットは、同じヘクスまたは隣接するヘクスにいる目標RAFユニットを攻撃する。海峡哨戒ユニットが、ドーバー海峡またはフランス天候ゾーンにいるRAFスタックを攻撃するかどうかを判定する〔2 1. 1〕。航空戦闘を解決する〔1 3. 4〕。

離陸フェイズ

トートボード上のスクランブルボックスにいるRAFユニットは離陸し、該当する航空基地ヘクスに、エンジェル0で配置する〔1 8. 2. 4〕。航続力を計算し、帰還時間を記録する〔1 7. 1〕。

管理フェイズ

このゲームターンに戦闘を行ったか、ドッグファイトカウンターが置かれたすべての戦闘機ユニットは、その航続力を修正する〔1 7. 1. 1〕。急降下爆撃カウンター〔1 6. 2. 2〕、対空砲撃カウンター〔1 4. 1. 2〕、上昇カウンター〔8. 1. 5〕を取り除く。使用可能スコードロンを準備完了状態に移動する。トートボード上の再武装／燃料補給1ボックスにいるユニットを、使用可能または準備完了ボックスに移動する。再武装／燃料補給2ボックスにいるユニットを、再武装／燃料補給1ボックスに移動する。再編のためのダイスを振り、再編ボックス内の再編済みユニットを、再武装／燃料補給2に移動する。着陸ボックスにいるユニットを、再編ボックスに移動する〔1 8. 2. 1〕。トートボードの同じボックスにいるフライトを、本来のスコードロンに再統合する〔3. 3. 1〕。航空写真カウンターのためのダイス振りを行い、6の目が出たら1スペース左に動かす〔1 2. 1. 5〕。爆撃混乱カウンターと機銃掃射混乱カウンターを航空基地から取り除く〔1 6. 4. 1〕。ゲームクロックマーカを5分（1ゲームターン）先に進める〔5. 3〕。

空襲部隊プロットチェックリスト

このチェックリストは、ルフトヴァッフェプレイヤーによる空襲部隊のプロットを補助するために用意した。

空襲部隊の編成

空襲チットでリストされたユニットから、空襲部隊を編成する。指定された航空艦隊所属のユニットからユニットを選び出す。

チットでリストされたユニットから編成できる空襲部隊数に制限はない。ただし、爆撃空襲部隊には、最低でも1個の爆撃ユニットを含む必要がある。戦闘機は爆撃空襲部隊の護衛に割り当てるか、または独立したフライエヤークト空襲部隊を編成することができる。

空襲部隊のプロット

1. 爆撃空襲部隊の計画を立案する。
2. フライエヤークト空襲部隊の計画を立案する。
3. 護衛への転用計画を立案する。

爆撃空襲部隊のプロット

1. 空襲部隊カウンターを識別番号を記入する。
2. 空襲部隊の編成時間をプロットする。編成は、シナリオの開始から18ゲームターン（1時間30分）以内にプロットする。日時が薄暮の場合、6ゲームターン以内にプロットする。
3. 編成地点から目標を経由して、帰還地点に戻るまでの空襲部隊の進路をプロットする。
 - a. 第2航空艦隊の編成地点は、いずれかの沿岸線、陸標、航空基地ヘクス、またはフランスの移動ボックス（Cherbourg と Caen は除く）である。第3航空艦隊はCherbourg またはCaen 移動ボックスを編成地点としてプロットしなければならない。
 - b. （選択ルール）編成地点から目標への往路と、帰還地点へ戻る帰路で、それぞれ2カ所の中継地点しかプロットできない。
 - c. ヤーボ空襲部隊の巡回地点1カ所を（必要であれば）プロットする。
4. 爆撃機とその近接護衛の高度をプロットする。
 - a. 低空空襲部隊はエンジェル0で進路を計画する。
 - b. 急降下爆撃機はエンジェル4から14（含む）の間から急降下爆撃を行える。急降下爆撃修正は、エンジェル8から14の高度から降下する場合にのみ受けることができる。
 - c. 急降下爆撃機は爆撃によりエンジェル2まで降下するため、目標からの帰還進路をエンジェル2で計画する必要がある（上空援護護衛は新たな高度をプロットできる）。
 - d. ヤーボは目標に到達する前に、攻撃高度を降下させることができる。
5. 上空援護護衛ユニットの高度をプロットする（爆撃機より高い高度が同じ高度でなければならない）。
6. 空襲部隊を単一の大規模部隊として開始させ、進路

上で別々の空襲部隊に分割することができる。これらの空襲部隊は、同じ編成地点と目標へ至る途中までの進路を共有する異なる空襲部隊としてプロットする。分割を行うヘクスをプロットする。こうした空襲部隊については、編成ダイス判定は1回のみ行う。

7. 護衛に転用するユニットをプロットする。転用する海峡哨戒ユニットの識別名称と、空襲部隊に加わる高度をプロットする。

フライエヤークト空襲部隊のプロット

1. 空襲部隊カウンターの識別番号を記入する。
2. 空襲部隊の編成時間をプロットする。編成はシナリオの開始から18ゲームターン（1時間30分）以内にプロットする。日時が薄暮の場合、6ゲームターン以内にプロットする。
3. 編成地点から帰還地点に戻るまでの空襲部隊の進路をプロットする。フライエヤークトは爆撃空襲部隊と独立して作戦し、以下に従って進路を決める。
 - a. 第2航空艦隊の編成地点は、いずれかの沿岸線、陸標、航空基地ヘクス、またはフランスの移動ボックス（Cherbourg と Caen は除く）である。第3航空艦隊はCherbourg またはCaen 移動ボックスを編成地点としてプロットしなければならない。
 - b. （選択ルール）合計7カ所の中継地点しかプロットできない。
4. 巡回地点1カ所を（必要であれば）プロットする。
5. 戦闘機ユニットの高度をプロットする（同じ空襲部隊のすべてのフライエヤークトユニットは、同じ高度を飛行しなければならない）。
 - a. 機銃掃射または阻塞気球攻撃の後、ユニットはエンジェル2で（阻塞気球の場合はエンジェル4で）帰還地点へと帰還する。

護衛への転用のプロット

1. 空襲部隊がドーバー海峡または北海天候ゾーンを経由して帰還する場合、海峡哨戒ユニットの護衛への転用を指定できる。空襲部隊がドーバー海峡または北海天候ゾーンに到達した時点で、護衛は空襲部隊に加わる。
 - a. 空襲部隊に加わる時点の、護衛の高度をプロットする。
 - b. 空襲部隊に加わる時点で、護衛は12ターン（1時間）の航続力を消費しているとみなす。

戦闘機の航続力の決定

1. 編成ダイス判定の前に、各戦闘機ユニットの帰還時間を算出する。
2. ユニットの編成高度に応じた、ルフトヴァッフェ航続力表記載のターン数を、帰還時間から引く。
3. 編成地点がそのユニットの航空基地から4ヘクス離れるごとに、またはその間の移動ボックスごとに、帰還時間から1ターン（5分）を引く。
4. 帰還地点がそのユニットの航空基地から4ヘクス離

れるごとに、またはその間の移動ボックスごとに、
帰還時間から1ターン（5分）を引く。

空襲を通じて、ユニットが戦闘に参加するターンごとに、帰還時間から1ターン（5分）が引かれる。このため、戦闘機ユニットを安全に帰還させるためには、十分な航続力の「予備時間」を確保しておいた方がいい。

Caen 基地の戦闘機ユニットは、航続力の目的では、Cherbourg を基地にするとみなすことができる。

空襲部隊の移動の要約

爆撃機を含む空襲部隊は、3MPで移動する。

フライエヤークトとヤーボ空襲部隊は、移動フェイズに3MPまたは4MPで移動する。追撃または緊急離脱命令が出された場合には、4MPで移動する。

空襲部隊は、プロット済みの進路上でその移動を終えなければならない。追撃〔1 2. 2〕または緊急離脱〔1 0. 3. 4〕命令を受けた場合には、ユニットはプロットした進路から離れることができる。

ユニットがプロットした高度を変更した場合〔9. 2. 3〕には、移動終了までその新たな高度を保つよう努めなければならない。

プロットした進路から離れたフライエヤークト空襲部隊は、その進路に戻るよう努める必要がある。移動する前に、プロットした進路上のいずれかのヘクスを選択し、その上に命令カウンターを置く。このカウンターが、空襲部隊の目標ヘクスとなる〔1 0. 2. 5〕。目標ヘクスに到達した時点で、プロット済みの進路沿いの移動を再開する。命令カウンターを置く時点で、フライエヤークトは新たな高度をプロットすることができる。この場合、フライエヤークトはその新たな高度に達するまで、各移動フェイズに上昇または降下のために、最低でも1MPを消費しなければならない。

The Burning Blue 訳語表

Ack-Ack : 対空砲	Late : 遅延
Ack-Ack concentration : 対空砲集中地点	Late afternoon : 夕方
Air field : 航空基地	Late morning : 午前
Air picture : 航空写真	Leg : 飛行区間
Alternate target : 代替目標	Lost : 迷走
Ammo : 弾薬	Low-level raiders : 低空空襲部隊
Arc : 電弧	Luftflotte : 航空艦隊
Available : 使用可能	Mid afternoon : 午後
Away from headwind : 追い風	Mid morning : 朝
Balloon barrage : 阻塞気球	Mist : 濃霧
Bomber : 爆撃機	Navigation : 航路
Bombing unit : 爆撃ユニット	Non-functional : 機能停止状態
Bounce : バウンス	Observer corps : オブザーバー軍団
Break up : 分離	Orbit : 旋回
Broken cloud : 断続的な雲	Out of command : 指揮外
Capacity : 容量	Overcast : 厚い雲
Ceiling : 上昇限度	Patchy cloud : 部分的な雲
Close escort : 近接護衛	Pancake : 緊急離脱
Cohesion : 結集	Patrol : 哨戒
Confusion : 混同	Patrol line : 哨戒線
Convoy : 護送船団	Poor : 劣悪
Crosswind : 横風	Pursuit : 追撃
Dawn : 日の出	Primary airfield : 主配属航空基地
Decoy : 誤認	Radio clear : 無線状況良好
Degraded : 不鮮明	Raid : 空襲部隊
Dence haze : 霧	Raid matching : 空襲部隊のマッチング
Detection : 発見	Readiness : 準備状態
Detection range : 探知距離	Ready : 準備完了
Dive bombing : 急降下爆撃	Rearm : 再武装
Dogfight : ドッグファイト	Recovery : 帰還
Dusk : 薄暮	Reform : 再編
Early afternoon : 昼	Refuel : 燃料補給
Erly warning : 早期警戒	Rendezvous : 合流
Endurance : 航続力	Response : 対応
Euprobungsgruppe : 作戦試験グループ	R/T : 無線
Fend off : 分離	R/T relay location : R/T 中継所
Fighter controller : 戦闘機管制官	Split up : 分割
Fighter command : 戦闘機コマンド	Strafing : 機銃掃射
Form up : 編成	Straggler : 落伍機
Forward airfield : 前進航空基地	Stuka : シュトゥーカ
Freie Jagd : フライエヤークト	Surge rate : 出撃率
Geschwader : 航空団	Tally : 視認
Good : 良好	Time of day : 日時
Good atmospheric : 空電状況良好	Top cover escort : 上空援護護衛
Green : 低練度	Tote board display : トートボードディスプレイ
Haze : 薄霧	Up sun : 太陽側
Headwind : 向かい風	Vector : 方位
Hidden raid : 秘匿空襲部隊	Vic : V字隊形
Hositive raid counter : 敵性空襲部隊カウンター	Victory point threshold : 勝利ポイント範囲
Intercept : 要撃	Visibility range : 視程距離
Jabo : ヤーボ	Waypoint : 中継地点
Landmark : 陸標	Weather contingency : 天候の回避