

1. はじめに.....	2
2. セットに同梱されている物.....	2
3. カードの説明.....	2
3.1 独軍カード.....	2
3.1.1 戦闘機カード.....	3
3.1.2 爆撃機カード.....	3
3.1.3. エースカード.....	4
3.1.4. コマンドカード.....	4
3.1.5. イベントカード.....	4
3.2 英軍カード.....	5
3.2.1. 戦闘機カード.....	5
3.2.2. 防御兵器カード.....	6
3.2.3. エースカード.....	6
3.2.4. コマンドカード.....	7
3.3 英軍夜間カード.....	7
3.4 爆撃結果カード.....	7
3.5. 役割カード.....	8
4. ゲーム手順.....	8
5. ゲームの準備.....	8
6. 英軍防御兵器再配置フェイズ.....	9
7. 独軍攻撃目標・英軍迎撃目標配置フェイズ.....	10
7.1 独軍と英軍の配置順.....	10
7.2 独軍攻撃目標配置.....	10
7.2.1. 独軍カード交換.....	10
7.2.2. 独軍攻撃目標配置時の注意.....	10
7.2.3. 昼間攻撃と夜間攻撃.....	11
7.3 英軍迎撃目標配置.....	11
7.4 英軍夜間迎撃目標配置.....	11
8. 空戦フェイズ.....	11
8.1 組み合わせ決定.....	12
8.2 空戦結果適用.....	12
8.3 空戦ラウンド終了.....	12
8.4 夜間空戦.....	12
9. 防御兵器結果適用フェイズ.....	13
9.1 対空砲による迎撃.....	13
9.2 阻塞気球による迎撃.....	13
10. 爆撃結果適用フェイズ.....	14
11. 両軍カード補充・勝利判定フェイズ.....	14
11.1. 勝利判定.....	15
12. その他のルール.....	15
12.1. コマンドカード.....	15
12.2. イベントカード.....	15
12.2.1. 「アドラーアングリフ（荒鷲攻撃）」.....	15
12.2.2. 「ロンドン空襲指令」.....	16
12.3. エースカード.....	16
13. 追加ゲームモードについて.....	17
13.1. 役割持ち回りモード（3人用）.....	17
13.2. 役割固定モード（4人用） ※対戦＋協力戦.....	17

13.3. 役割固定モード（3人用）※対戦+協力戦.....	17
13.3. 協力戦モード（3人用）.....	17
13.3. 協力戦モード（2人用）.....	18

1. はじめに

このたびは「オペレーションミラージュ」の製品をお買い上げいただきありがとうございました。このゲームは1940年に繰り広げられたドイツ軍とイギリス軍による「バトルオブブリテン」の内、本格的な戦闘となった8～9月の戦いを再現したカードゲームです。プレイヤーは非手番の時ドイツ軍の航空指揮官を、手番の時イギリス軍の航空指揮官を受け持ちます。ゲームは英・独どちらかの山札がなくなるまで続け、山札のなくなった陣営が「敗北」となりゲーム終了となります。さあ、あなたも「歴史のIF」に挑戦してみてください！

2. セットに同梱されている物

●「バトルオブブリテンカードゲーム」には下記の物が同梱されています。もし不足・落丁等ある場合は巻末連絡先まで連絡ください。

1. 独軍カード：64枚
2. 英軍カード：45枚+英軍追加カード13枚
3. 英軍夜間カード：12枚
4. 都市爆撃結果カード：32枚
5. 独軍役割カード・英軍カード・独軍プレイヤーカード：9枚
6. ゲーム手順シート：8枚
7. 爆撃目標シート：2枚
8. 得点シート：4枚
9. 表示用マーカー：16個、ターンプレイヤーコマ：1個
10. ルールブック（本紙）
11. 6面体ダイス：2個（実際のプレイでは2～3個用意することを推奨します）

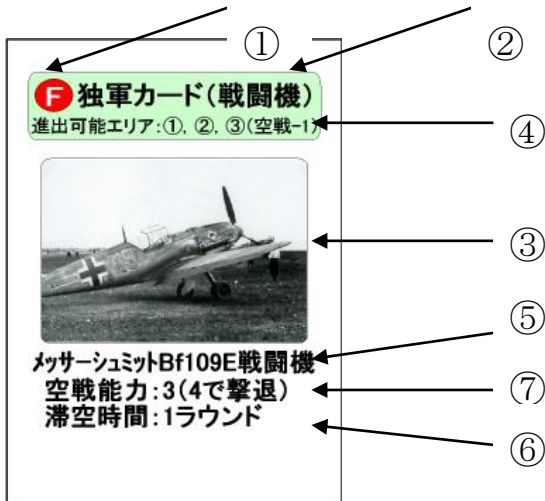
3. カードの説明

●「バトルオブブリテンカードゲーム」には、下記のカードが入っています。

3.1 独軍カード

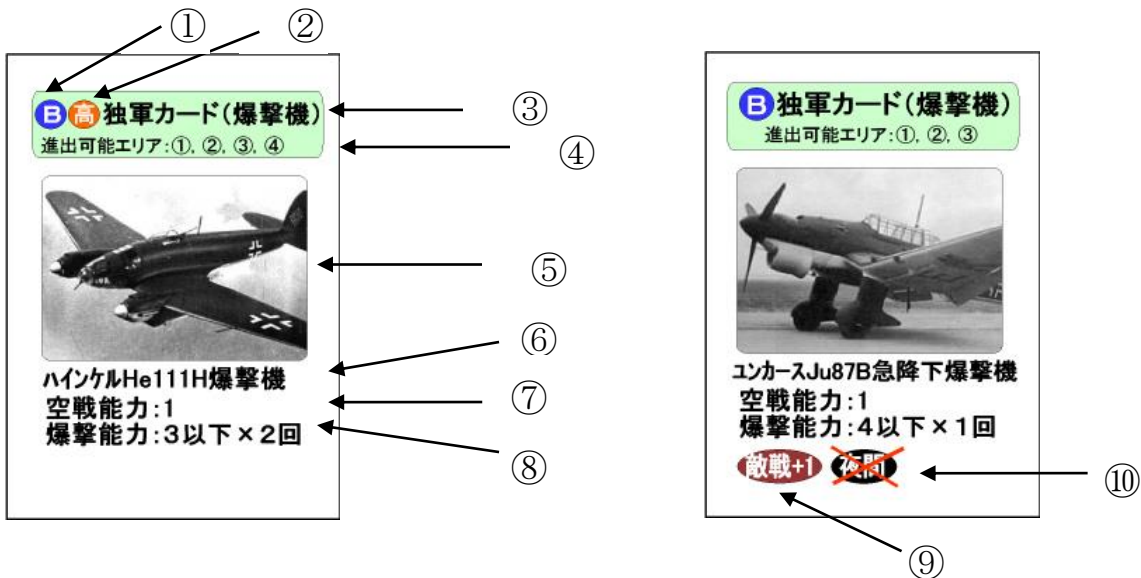
●ドイツ軍を扱ったカードです。戦闘機カード・爆撃機カード・エースカード・イベントカード・コマンドカードの5種類があります。

3.1.1 戦闘機カード



- ① 機種アイコン…戦闘機と爆撃機を表します。 **F** が戦闘機、 **B** が爆撃機を表します。
- ② 独軍カード種別…何の独軍カードかを表します。
- ③ 進出可能エリア…爆撃目標シートのどこまで進出できるかを表します。数字が書いてある場所までが進出可能な場所です。
- ④ 写真…その機体の画像です。特に意味はありません。
- ⑤ 名称…その機種の名称です。
- ⑥ 空戦能力…その機体の空戦時に使用する能力です。
- ⑦ 滞空時間…空戦時何ラウンドそのエリアに留まっていられるかを表します。

3.1.2 爆撃機カード



- ① 機種アイコン…戦闘機と爆撃機を表します。 **F** が戦闘機、 **B** が爆撃機を表します。
- ② 攻撃高度アイコン…その機体の主な攻撃高度を表します。その高度に対応した対空砲に撃墜されやすくなります（攻撃高度アイコンのない機体は対空砲の迎撃を受けにくくなります）
- ③ 独軍カード種別…何の独軍カードかを表します。
- ④ 進出可能エリア…爆撃目標シートのどこまで進出できるかを表します。数字が書いてある場所ま

でが進出可能な場所です。

- ⑤ 写真…その機体の画像です。特に意味はありません。
- ⑥ 名称…その機種の名称です。
- ⑦ 空戦能力…その機体の空戦時に使用する能力です。
- ⑧ 爆撃能力…「命中値×ダイスを振る回数」で表しています。1回命中すると「1ダメージ」です。
- ⑨ 敵戦+1アイコン…この機体は空戦時に敵戦闘機カードの空戦能力が+1されます(つまり空戦で撃墜されやすい機体を表しています)
- ⑩ 夜間不可アイコン…この機体は「夜間攻撃」が行えない事を表しています。

※爆撃機はすべて「滞空時間：2ラウンド」です。

3.1.3. エースカード



●エースパイロットを表したカードです。戦闘機カードにつけて使用します。

3.1.4. コマンドカード



●戦闘時等に補助的に使用するカードです。使用タイミングとその効果が記述されています。

3.1.5. イベントカード

独軍カード(イベント上)



「アドラーアングリフ(荒鷲攻撃)」
※このカードは直ちに公開する。
次の手番、全独軍プレイヤーは「航空基地」への攻撃を行わねばならない。英軍は「航空基地」に4枚配置可能。以後「夜間攻撃」が可能となる。

独軍カード(イベント中)



「ロンドン空襲指令」
※このカードは直ちに公開する。
次の手番、全独軍プレイヤーは「ロンドン」への昼間攻撃を行わねばならない。英軍はすべての手札を使用可能。以後、「ロンドン」を攻撃目標にできる。

●独軍カードにのみ存在するカードです。場

に出た次のプレイヤーターンにその効果が適用されます。

3.2 英軍カード

●イギリス軍を扱ったカードです。戦闘機カード・防御兵器カード・エースカード・コマンドカードの4種類があります。

3.2.1. 戦闘機カード

F 英軍カード(戦闘機)



ホーカーハリケーンMk. I 戦闘機
空戦能力:3
滞空時間:2ラウンド

F 英軍カード(戦闘機)

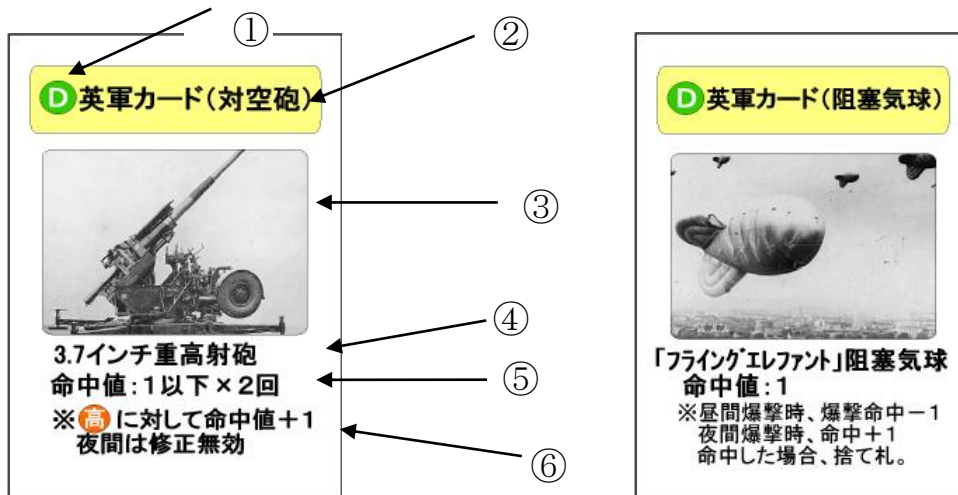


スーパーマリンスピットファイアMk. II 戦闘機
空戦能力:4(5で撃破)
滞空時間:2ラウンド

●表記内容は独軍戦闘機カードと同じです。尚、英軍戦闘機はどの爆撃目標エリアにも配置可能です。

●戦闘機カードにはゲームモードに合わせて山札に追加する追加カードがあります。詳細については「13. 追加ゲームモードについて」を参照してください。

3.2.2. 防御兵器カード



- ① 防御兵器アイコン…このカードが「防御兵器カード」であることを表しています。
- ② 英軍カード種別…何の英軍カードかを表します。
- ③ 写真…その兵器の画像です。特に意味はありません。
- ④ 名称…その兵器の名称です。
- ⑤ 迎撃命中値…その兵器の迎撃時に使用する命中値です。
- ⑥ 特殊効果…その兵器の特殊効果を記述しています。

3.2.3. エースカード



- 英軍側のエースカードです。独軍カードとその効果は全く同じものです。

3.2.4. コマンドカード

英軍カード(コマンド)



人類の歴史の中で、
かくも少ない人が、
かくも多数の人を
守ったことはない。
ウインストン・チャーチル、1940年8月20日 下院スピーチ

※指示なし。ターン終了時この
カードを捨て札にする。

英軍カード(コマンド)



報復爆撃

※いずれかを選択。
1. このカードを使用する。独軍
カードの山札から2枚捨て札。
2. ターン終了時このカードを
捨て札にする。
3. そのまま手札に保持する。

●戦闘補助的に使用するカードです。中には「役立たずの」非機能なカードもあります。

3.3 英軍夜間カード

●英軍を扱ったカードの内、夜間爆撃用に使用するカードです。夜間戦闘機カード・防御兵器カードの2種類があります。

英軍夜間カード(夜間戦闘機)



プリストルプレナムMk. I F夜間戦闘機

空戦能力:2
滞空時間:1ラウンド

※夜間都市爆撃時のみ
使用可能。

英軍夜間カード(対空砲)



40ミリ対空機関砲

命中値:1以下×2回

※夜間都市爆撃時のみ
使用可能。

●カードの見方は英軍戦闘機カード及び英軍防御兵器カードと同じです。

3.4 爆撃結果カード

●ドイツ軍が「ロンドン」または「ロンドン以外の都市」を爆撃した時の結果判定に使用するカードです。

爆撃結果カード

<ロンドン>

※シティ・オブ・ロンドンへ着弾。

4VP

1VP

※バーミンガム郊外へ着弾。

<ロンドン以外>

爆撃結果カード

<ロンドン>

※郊外へ着弾。

1VP

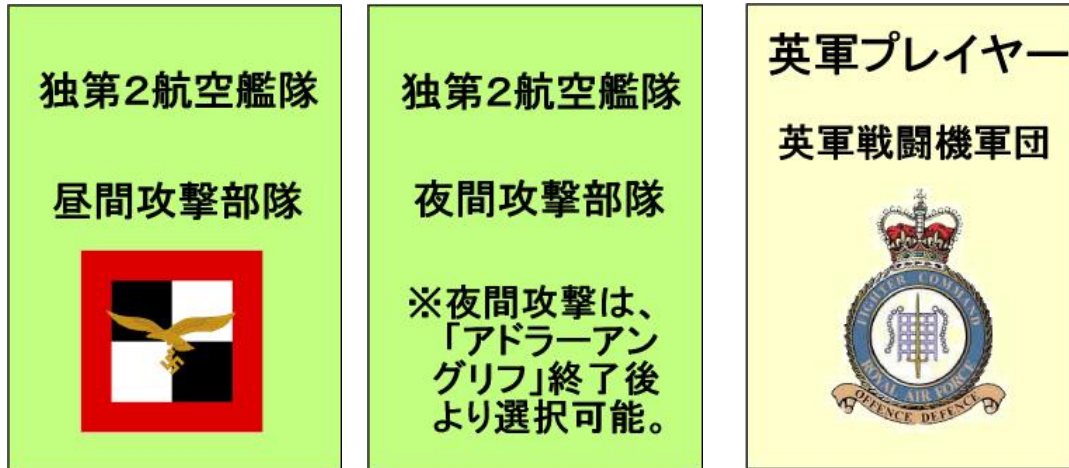
4VP + 英軍カード1枚。

※スーパードイツ社
キャムズル・アロミックス
スウェットシャツ製造工場へ着弾。

<ロンドン以外>

●カードは「ロンドン」と「ロンドン以外」の爆撃結果が両方記載されていて、その時爆撃した方の欄の結果を適用します。「ロンドン」は獲得VPのみ記載されていますが、「ロンドン以外」は獲得VPと、英軍カードを1枚除去+1VPを獲得の追加効果が記載されているカードもあります。

3.5. 役割カード



●独軍役割カードは4色に分かれていて昼間用・夜間用の2枚です。一方のカードを爆撃目標シート前に置き、余った方を自分の場に置いて部隊識別用に使います。英軍プレイヤーは英軍役割カードを自分の前に置き、「英軍プレイヤー」であることを示します。尚、第2航空艦隊・第3航空艦隊による違いは本ゲームでは特にありません。

4. ゲーム手順

●各手番は「プレイヤーターン」と呼びます。

1. 英軍防御兵器再配置フェイズ
2. 独軍攻撃目標・英軍迎撃目標配置フェイズ (独軍カード交換1枚可能。すべて爆撃機の時更に2枚交換可能)

※一番小さい数字の爆撃目標エリアから3～5を通して実施し、終了後次の爆撃目標エリアを判定していく。すべての爆撃目標エリアの判定終了後、6へ進む。

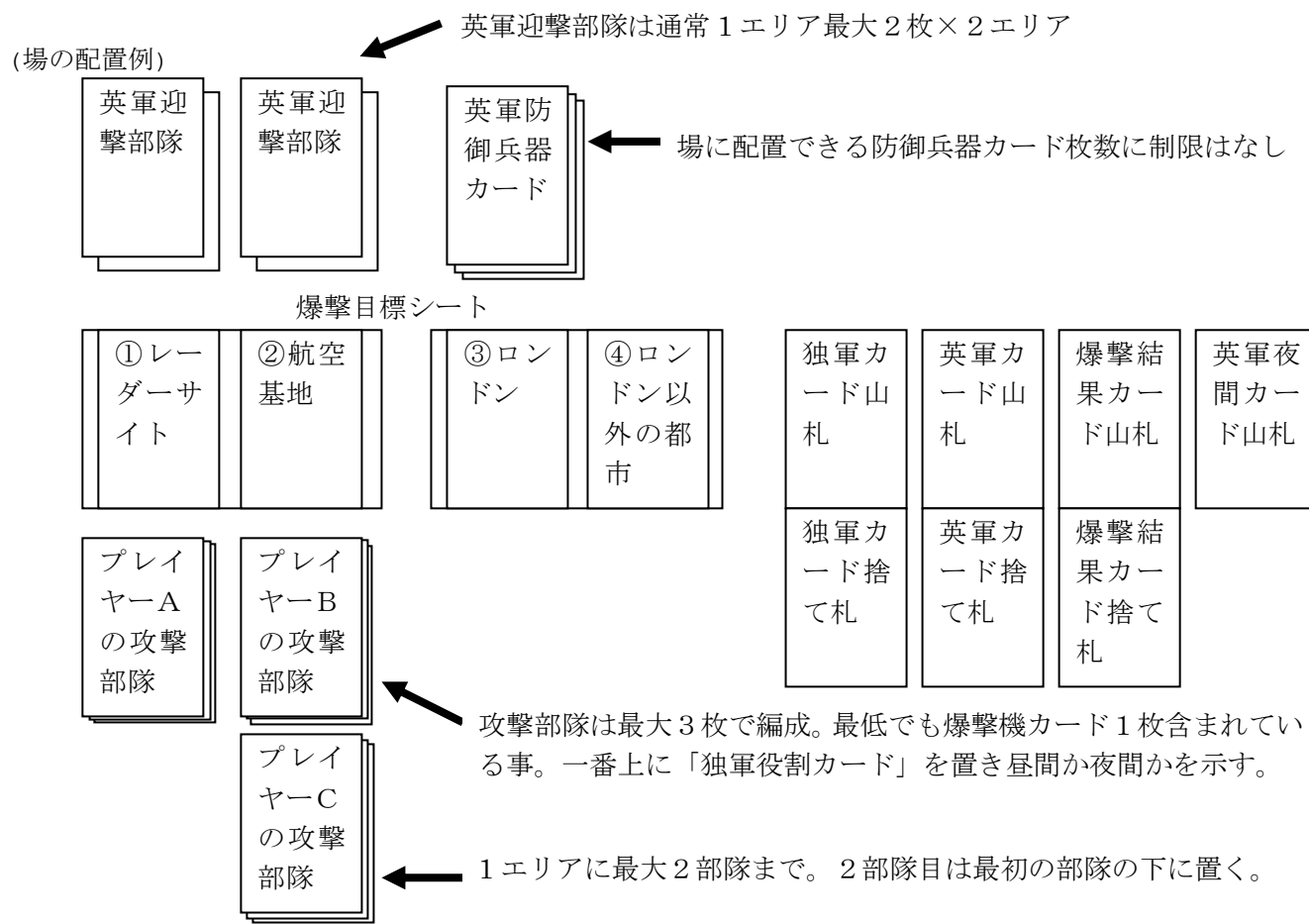
3. 空戦フェイズ (2ラウンド)
 - 3.1: 組み合わせ決定 (英→独の順にカードを出して決定)
 - 3.2: 空戦結果適用 (戦闘機同士は同時適用・戦闘機 VS 爆撃機は戦闘機の結果を先に適用)
 - 3.3: 1ラウンド目は3.1へ戻る。2ラウンド目なら終了
4. 英軍防御兵器結果適用フェイズ (対空砲・阻塞気球)
5. 独軍爆撃結果適用フェイズ
6. 両軍カード補充・勝利判定フェイズ

5. ゲームの準備

- 場に爆撃目標シート、得点シートを広げます。
- 全員、任意の「独軍役割カード」2枚 (同じ色のカード)を決めます。

- 最初に独軍カードの内、イベントカード2枚を抜いてよくシャッフルします。
- 全員にシャッフルした独軍カードを5枚ずつ配ります。
- 余った独軍カードを2等分し、下の方にする山の一番上にイベント「ロンドン空襲指令」を置きます。
- 上の山にイベント「アドラーアングリフ」を入れ、シャッフル後、下の山の上に重ねます。
- 次に手番プレイヤーを決めます。最近イギリス製品を買った人またはジャンケン等にて決定します。
- 手番プレイヤーに「英軍役割カード」とターンプレイヤーコマを渡します。
- 次に手番プレイヤーが英軍カードをシャッフルし、英軍カードを6枚引きます。もし1枚も戦闘機カードがなかった場合、戦闘機カードが1枚以上含まれるまでシャッフルして引き直します。

(注意) このセットアップ時以降のルールは「英軍待ち回り制モード(4人用)」のルールとなります。第2版より2人プレイや3人プレイが可能になっています。また「英軍役割固定モード(4人用)」も追加されています。それらについては「13. 追加ゲームモードについて」を参照してください。



6. 英軍防御兵器再配置フェイズ

- 英軍プレイヤーは、爆撃目標エリアに配置されている防御兵器(対空砲・阻塞気球)カード1枚を他のエリアに移動させる事ができます。動かさなくても構いません。

7. 独軍攻撃目標・英軍迎撃目標配置フェイズ

7.1 独軍と英軍の配置順

- 「独軍攻撃目標・英軍迎撃目標配置フェイズ」は、爆撃目標エリア「レーダーサイト」の状態により、独軍と英軍の配置順が変化します。
- 「レーダーサイト」がダメージを受けていない場合、英軍プレイヤーの次の独軍プレイヤーから順に爆撃目標エリアに配置していきます。独軍プレイヤーが配置完了したら、英軍プレイヤーが配置を行います。
- 「レーダーサイト」が1ダメージを受けている場合、まず英軍プレイヤーが1枚を爆撃目標エリアに配置し、次に独軍プレイヤーが1人爆撃目標エリアに配置します。
- 「レーダーサイト」が2ダメージ以上を受けている場合、英軍プレイヤーが先に爆撃目標エリアに配置し、次に独軍プレイヤーが爆撃目標エリアに配置していきます。

7.2 独軍攻撃目標配置

- 独軍攻撃目標配置は、最初に英軍プレイヤーの左隣の独軍プレイヤーから配置していき、時計回りに配置を行っていきます。

7.2.1. 独軍カード交換

- 配置順が回ってきた独軍プレイヤーはまず手札を1枚交換するかどうかを選択できます。
- カードの交換を選択したプレイヤーは不要な独軍カード1枚を山札の一番下に裏向きに入れ、山札から独軍カード1枚を引きます。
- カード交換を行った上でも手札に爆撃機カードがない場合、全プレイヤーに手札を公開の上、更に不要な独軍カード2枚を山札の一番下に裏向きに入れ、山札から独軍カード2枚を引きます。それでも爆撃機カードが手札にないプレイヤーはそのプレイヤーターンは攻撃に参加できません。

7.2.2. 独軍攻撃目標配置時の注意

- 尚、爆撃機カードが1枚でもある場合は必ず攻撃隊を配置しなくてはなりません。意図的に攻撃隊を配置しないことは禁止とします。
- もし、カード交換が行われている時に「イベントカード」が引かれた場合、ただちに場に出します。イベントカードは、「両軍カード補充・独軍イベント確認フェイズ」にて判定します。
- 配置順になった独軍プレイヤーは、手札から3枚までのカードを「攻撃部隊」として選び、爆撃目標エリアの下に「独軍役割カード」を一番上して重ねて場に配置します。この時、「攻撃部隊」の編成には下記の条件を守る必要があります。
 1. 攻撃部隊には必ず「爆撃機」カードを最低1枚含めなくてはなりません。もし「爆撃機」カードが1枚もない攻撃部隊は自動的に「攻撃失敗」として手札に戻してください。
 2. 戦闘機及び爆撃機カードに記載されている進出可能エリア以外には配置する事はできません。もし配置されていたなら、対象の戦闘機または爆撃機カードは手札に戻してください。
(例) b f 109 E と J u 8 7 は「④ロンドン以外の都市」には配置できません。
 3. 「③ロンドン」は、イベントカード「ロンドン空襲指令」が場にでるまで目標にできません。
 4. 「エースカード」は3枚の枚数制限に入りません。最大2枚の「エースカード」をつけ最大5枚で攻撃部隊を編成できます。
 5. 同一爆撃目標エリアには「2部隊」までしか配置できません。既に爆撃目標エリアに別の部隊が配置していたら、その部隊の下に配置します。

7.2.3. 昼間攻撃と夜間攻撃

- 「独軍役割カード」には「昼間攻撃部隊」と「夜間攻撃部隊」があります。
- 「昼間攻撃」はゲーム開始時から選択可能です。すべての最終的に爆撃目標エリアへ使用可能です。（「ロンドン」はゲーム開始時は選択できません）
- 「夜間攻撃」はイベントカード「アドラーアングリフ」適用後に使用可能になります。「夜間攻撃」は「ロンドン」と「ロンドン以外の都市」のみ選択できます。
- 同一爆撃目標エリアには昼間・夜間含めて「2部隊」までしか配置できません。また「夜間」は最大2部隊までしか選択できません。既に「夜間」が2部隊配置されていたら、最後の独軍プレイヤーは必ず「昼間」を選択しなければなりません。
- 「夜間攻撃」時、独軍は戦闘機カードは使用できません。もし誤って「夜間攻撃部隊」に入れてしまった場合、ただちに手札に戻してください。

7.3 英軍迎撃目標配置

- 英軍迎撃目標配置は、英軍プレイヤーが手札より最大4枚のカードを配置します。
- 英軍プレイヤーは、手札の英軍カードの内「コマンドカード」以外のカードを配置することができます。
- 英軍プレイヤーは可能な限り最大限の英軍カードを使用するようにしてください。但しカードの中身は問いません（戦闘機カードを出せる所に対空砲を出す等の行為は可能）。
- 英軍プレイヤーは手札の英軍カードを1爆撃目標エリアに最大2枚まで配置可能です。但し「レーダーサイト」が2ダメージ以上受けた直後のターンの時は、1爆撃目標エリアに1枚までしか配置できなくなります。
- 「エースカード」は4枚の枚数制限に入りません。1爆撃目標エリアに最大2枚の「エースカード」をつけ最大4枚で迎撃部隊を編成できます。
- 英軍カードは、すべての爆撃目標エリアに配置することができます。
- 英軍迎撃目標配置が完了した時点で、「レーダーサイト」の損害マーカーはすべて除去されます。

7.4 英軍夜間迎撃目標配置

- 独軍が「ロンドン」「ロンドン以外の都市」に「夜間攻撃」を行った場合、英軍プレイヤーは「英軍夜間カード」を2枚引き、「ロンドン」「ロンドン以外の都市」に割り振ります。どちらかに2枚置いてもそれぞれに1枚ずつ置いても構いません。尚、昼間用英軍カードが何枚置かれていても、英軍夜間カードの配置への制約にはなりません。
- 英軍夜間カードの配置は、レーダーサイトの状態に関わらず、全独軍プレイヤーの配置後に行うことになります。
- 「夜間攻撃部隊」に対し、英軍カードの戦闘機カードは迎撃できません。但し英軍カードの防御兵器カードは迎撃することが可能です。

8. 空戦フェイズ

- 英軍戦闘機カードと独軍カードが両方置かれているエリアで空戦が発生します。
- 英軍カードが防御兵器カードしかない場合、空戦は発生しません（防御兵器カードは空戦の後に解決します）
- 空戦は各爆撃目標エリア毎に解決していきます。
- 空戦は最大2ラウンド行われます。1ラウンド終了時にどちらかのカードがなくなればその時点で空戦は終了します。
- 空戦の解決は数字の小さい爆撃目標エリアから、独軍2部隊いるエリアでは上に配置されている部隊

から解決していきます。(①レーダーサイト→②航空基地→③ロンドン→④ロンドン以外の都市の順です)

●英軍プレイヤーは複数枚配置及び独軍2部隊(イベント時は最大3部隊)配置された爆撃目標エリアで、英軍カードを独軍部隊の編成を確認後、どの部隊に何枚配置するかを自由に選択できます。

8.1 組み合わせ決定

●まず英軍と独軍で戦闘機カード及び爆撃機カード1枚ずつの「組」を作ります。

●まず英軍側が戦闘機カードを1枚提示します。これに対し独軍側が任意のカードを1枚提示します。これで「組」の完成です。

●どちらかの陣営でカードが余った戦闘機カードは、できた「組」に「後続支援機」として任意に振り分けられます。余ったカードを振り分けなくても構いません。また爆撃機カードは「後続支援機」にできません。「後続支援機」でない余ったカードはそのラウンドは攻撃されず、攻撃できない状態になります

8.2 空戦結果適用

●「組」が完成したら、空戦結果を判定しただちに適用します。

●戦闘機同士の「組」の場合、その結果を双方に同時に適用します。

●戦闘機VS爆撃機の場合、戦闘機の結果を先に適用し、対象の爆撃機が撃墜されなかったら爆撃機の結果を適用します。

●空戦はダイスを振り、出目がその機体の空戦能力以下なら敵機を撃墜します。ただちにカードを除去し、独軍機を撃墜したなら英軍ポイントに、英軍機を撃墜したなら独軍ポイントに得点シートに1ポイント加算してください。

●戦闘機同士の場合、双方の結果を同時に適用しますから「相打ち」になるケースもあります。

●独戦闘機カードに「～で撃退」と記述されているカードがあります。その目を出すと英戦闘機カードは手札に戻され、以後そのプレイヤーターンの戦闘には参加できなくなります。

●英戦闘機カードに「～で撃破」と記述されているカードがあります。その目を出すと独軍プレイヤーはダイスを振り、1～3なら対象の独軍カードは手札に戻され、4～6なら撃墜となり、そのカードを除去します(英軍プレイヤーは英軍ポイント1を加算)。

●「後続支援機」は空戦結果の適用対象外になります。

●「後続支援機」も通常通りダイスを振り結果判定を行います。「後続支援機」のいる組では通常攻撃機と「後続支援機」のどちらか有利な方の結果を適用できます。

8.3 空戦ラウンド終了

●上記8.2が終了したら、1ラウンド終了となります。

●もし、独軍・英軍のどちらかのカードが場になくったらそこでラウンドは終了です。また2ラウンド目が終了した場合も終了です(両軍機が残っていても)。

●独戦闘機カードの中には「滞空時間1ラウンド」と記述している機体があります。これらの機体は1ラウンド目終了後に場に残っていたら手札に戻さなければなりません。

●1ラウンド目終了後に両軍機が残っていたら空戦ラウンドは続行します。再び「組」を作成することから始まります。

●空戦終了時に残っていた両軍戦闘機カードはただちに手札に戻ります。

8.4 夜間空戦

●もし爆撃目標エリアに「夜間攻撃部隊」がいて、英軍側の英軍夜間カードに「夜間戦闘機」がいたな

ら「夜間空戦」が発生します。

- 「夜間空戦」は通常空戦と同様に判定します。すなわち「組」の決定・空戦結果適用と続きます。
- 「夜間空戦」は下記の点が昼間の空戦と違います。
 1. 攻撃を受けた爆撃機カードは反撃できません。
 2. 夜間戦闘機は滞空時間が1ラウンドなので、夜間空戦は1ラウンドで終了します（当時の夜間戦闘機はレーダーの探知距離が短く、低速だった為、迎撃できる機会が少なかった為です）。

9. 防御兵器結果適用フェイズ

- 空戦終了後に独爆撃機カードが残っていて、その爆撃目標エリアに防御兵器カードがあった場合、防御兵器カードによる迎撃結果を適用します。
- 防御兵器カードは「対空砲」と「阻塞気球」の2種類があります。防御兵器の結果適用は対空砲・阻塞気球同時に行いますが、迎撃方法が若干違うので分けて説明します。

9.1 対空砲による迎撃

- まず、「対空砲」を任意の爆撃機に割り当てます。この場合英軍プレイヤーが狙う爆撃機を選べます。複数枚の対空砲がそのエリアに置かれていたなら同一機体に複数枚割り当ててもバラバラに割り当てても構いません。
- 「対空砲」は「1以下×2回」の迎撃能力を持ちます。ダイスを2回振り、1つでも命中値以下を出せば対象の機体を撃墜できます。
- 1枚の「対空砲」カードは1枚の爆撃機カードにしか使えません。2回分を1枚ずつに分けて使用する事はできません。
- 「対空砲」には「高」と「低」のアイコンが記述されています。これは「高空用」か「低空用」かを表していて、それぞれに対応する爆撃機に対して命中値が上がります。
(例)ハインケル He-111Hは「高」なので、「高」のついた対空砲で狙うと「2以下×2回」になります。
- 夜間攻撃時も対空砲による迎撃は可能です。英軍カードの対空砲はもしそのエリアに昼間・夜間両方の部隊がいた場合、最初に昼間で、次いで夜間に迎撃が行えます。但し夜間の場合、「高」「低」による修正は無効になります。
- 英軍夜間カードの「対空砲」も英軍カードの「対空砲」と同様に扱います。但し「高」「低」による修正はありません。

9.2 阻塞気球による迎撃

- 「阻塞気球」とは英軍が重要拠点上空に打ち上げた防御用気球です。気球は地上とワイヤでしっかりと固定され、移動することはありません。「阻塞気球」は爆撃機の障害物となり、本体及びワイヤに接触すると機体が損傷し時には破壊されてしまいます。また視認可能な昼間だと爆撃コースを遮断する形となり、目標への爆撃命中率を低下させる効果もありました。
- まず、「阻塞気球」を任意の爆撃機に割り当てます。この場合英軍プレイヤーが狙う爆撃機を選べます。複数枚の対空砲がそのエリアに置かれていたなら同一機体に複数枚割り当ててもバラバラに割り当てても構いません。
- 「阻塞気球」は昼間なら1以下、夜間なら2以下の迎撃能力を持ちます。ダイスを1回振り、命中値以下を出せば対象の機体を撃墜できます。但し命中したなら「阻塞気球」は除去されます。
- 昼間攻撃時には仮に命中しなくても「爆撃機の命中値-1」の効果を対象にした爆撃機に与えます。
- 英軍夜間カードの「阻塞気球」も英軍カードの「阻塞気球」と同様に扱います。但し昼間の効果は当然ながら記述されていません。また昼間用と違い英軍夜間カードの「阻塞気球」は除去されず山札に戻りだけです。

10. 爆撃結果適用フェイズ

- 空戦・防御兵器の迎撃で生き残った爆撃機は目標に対し爆撃を実行し結果をただちに適用します。
- 各爆撃機は「命中値×ダイスを振る回数」の爆撃能力を持ちます。指定回数分ダイスを振り、命中値以下を出した数だけのダメージを目標に与えます。
- 「レーダーサイト」を攻撃した場合、与えたダメージによって次のプレイヤーターンの英軍と独軍の配置順が変化します。また2ダメージ与える毎に独軍側のポイントを1ポイント加算してください。
- 「航空基地」を攻撃した場合、1ダメージにつき山札の英軍カードを1枚引き除去します。1ダメージにつき独軍側のポイントを1ポイント加算していただきます。
- 「ロンドン」を攻撃した場合、昼間攻撃なら1ダメージにつき「爆撃結果カード」を1枚引きます。爆撃結果カードの「ロンドン」側に書かれている分だけ独軍側のポイントを加算してください。夜間攻撃なら2ダメージにつき「爆撃結果カード」を1枚引き、爆撃結果カードの「ロンドン」側に書かれている分だけ独軍側のポイントを加算してください。
- 「ロンドン以外の都市」を攻撃した場合、昼間攻撃なら1ダメージにつき「爆撃結果カード」を1枚引き、夜間攻撃なら2ダメージにつき「爆撃結果カード」を1枚引き、爆撃結果カードの「ロンドン以外」側に書かれている分だけ独軍側のポイントを加算してください。この時「ポイント+英軍カード1枚」と記述しているカードがあります。これはポイント獲得後、更に山札の英軍カードを1枚引き除去し、1ポイント獲得するという意味です。
- 「レーダーサイト」「ロンドン(夜間)」「ロンドン以外(夜間)」攻撃時、もし複数攻撃部隊が存在して最初の部隊の命中したダメージが奇数になった場合、次の部隊に余ったダメージが繰り越されます。
(例)「レーダーサイト」に最初にA、後ろにBの部隊が置かれ、爆撃結果の適用フェイズとなった。
Aの爆撃でレーダーサイトに3ダメージを与え、Bの爆撃は1ダメージしか与えられなかった。
しかし、Aの1ダメージ分が繰り越されるのでA・B共に2ダメージずつとなり1ポイントずつを獲得した。
- もし「爆撃結果カード」が途中でなくなった場合、以後「ロンドン」及び「ロンドン以外の都市」は爆撃目標エリアとして選択できなくなります。
- 爆撃結果カードは引かれたらそのまま捨て札となります。捨て札は山札には戻らない為、同じ効果は2度と発生しません。

11. 両軍カード補充・勝利判定フェイズ

- すべての爆撃目標エリアの処理が終了した後、独軍・英軍は双方場に残っているカードを手札に戻します。また使用された英軍夜間カードは山札に戻してシャッフルしておきます。尚、英軍カードの防御兵器カードは場に残しておきます。
- 場から防御兵器カード以外のカードがなくなった後、まず独軍プレイヤーが英軍プレイヤーの直後のプレイヤーから順に手札5枚になるまで山札より独軍カードを1枚ずつ補充します。手札が5枚ある独軍プレイヤーはカード補充をできません。
- もし、カード補充が行われている時に「イベントカード」が引かれた場合、ただちに場に出します。そして次のターンにその指示に従ってください。既に独軍配置時のカード交換にて場に出ているイベントカードも含まれます。
- もし、2枚のイベントカードが同時に場に出た場合、次のターンには「アドラーアングリフ」を適用することとし、更に次のターンに「ロンドン空襲指令」を適用することとします。
- 次に英軍プレイヤーが手札にある不要なコマンドカードを捨て札にします。保持できるカードは捨て札にしなくても構いません。次に手札6枚になるまで英軍カードを山札から補充します。6枚ある場合補充しません。
- すべての手順終了後、英軍プレイヤーカードとターンプレイヤーコマを左隣の次のプレイヤーに渡します。

11.1. 勝利判定

- カード補充の時点で両軍が「勝利条件」を満たしているか確認します。
- もし、どちらかの軍の山札がなくなっていた場合、山札がなくなっていない側の軍が「勝利」となり、その時点でゲームが終了します。
- 勝利となった軍の勝利ポイント（VP）が1番多いプレイヤーが勝者となります。尚、同点の場合は「同率勝者」となります。もし勝者を1人としたい場合はその時点の英軍プレイヤーから近いプレイヤーを「勝者」とします。
- 両軍の山札がなくなった場合、英・独両軍のVPを加算して一番多いプレイヤーが「勝者」となります。
- 尚、ゲーム途中で「航空攻撃」や英軍コマンドカード「報復爆撃」の結果、どちらかの軍の山札がなくなるケースがありますが、必ず「両軍カード補充・独軍イベント確認フェイズ」までプレイしてください。（選択ルール）
- もし、英独両軍同時に山札なしになった場合、英軍ポイントを2倍にしてみてください。これは高得点を獲得しやすい独軍ポイントより獲得ポイントが低くなりがちな英軍ポイントの救済措置です。このルールは選択ルールです。採用するかどうかは事前に決めておいてください。

12. その他のルール

12.1. コマンドカード

- コマンドカードは他の戦闘用カードを補助する目的が主なカードです（中には非機能カードもありますが）。
- コマンドカードは使用するタイミングが決まっていますその時に初めて手札から場に出してください。戦闘開始時に戦闘機等につけておく必要はありません。
（例）英軍コマンドカード「横一列攻撃」は、ハリケーンが爆撃機を迎撃する時に使用してください。戦闘機と空戦をしている時に出してはいけません。
- 使用したコマンドカードはただちに捨て札となります。

12.2. イベントカード

- イベントカードは独軍カードにのみ入っているカードです。「アドラーアングリフ（荒鷲攻撃）」と、「ロンドン空襲指令」の2枚があります。

12.2.1. 「アドラーアングリフ（荒鷲攻撃）」

- 独空軍総司令ヘルマン・ゲーリングは、独空軍に対し敵航空基地への総攻撃を命じた。それが、「アドラーアングリフ」です。独空軍は英航空基地に甚大な被害を与えたものの、自身の損害も大きかったのです…。
- このカードを引いたプレイヤーはただちにこのカードを場に出します。そして次のターンはこのカードの効果を適用します。
- もし、後述する「ロンドン空襲指令」と同時に「両軍カード補充・勝利判定フェイズ」に場に出ているのなら、次のターンは「アドラーアングリフ」の効果を適用し、次の次のターンに「ロンドン空襲指令」の効果を適用します。
- 「アドラーアングリフ」の効果が適用されたターンは下記の様に処理します。
 1. 両軍同時に場に出します。独軍は英軍の次のプレイヤーから順番に「航空基地」に昼間攻撃部隊を配置していきます。
 2. 英軍は手札の内、4枚まで使用可能な英軍カードを配置しなければなりません。

3. 直前のターンに「レーダーサイト」がダメージを受けていても、このイベントが適用されているプレイヤーターンはその効果はすべて「無効」となり、「レーダーサイト」は復旧します。
 4. 英軍コマンドカード「待ち伏せ攻撃」はイベント適用ターンには使用できません。
- 上記1～4以外は通常通りターンを進めていきます。ターン終了後このイベントの効果はなくなります。
 - 「アドラーアングリフ」終了後、独軍プレイヤーは「夜間攻撃」を選択できるようになります。

12.2.2. 「ロンドン空襲指令」

- ヒトラー総統はHe 111爆撃機のロンドン誤爆に対する英空軍のベルリン報復爆撃に激怒し、ただちに独空軍に対し、それまで許可していなかったロンドンへの空襲を行う事を命じた…。それが「ロンドン空襲指令」です。ロンドン空襲の結果ロンドンの被害は大きかったですが、航空基地攻撃で疲弊していた英戦闘機部隊は息を吹き返し、結局は独軍に英本土上陸を中止させる程の被害を独空軍に与えたのです。
- このカードを引いたプレイヤーはただちにこのカードを場に出します。そして次のターンはこのカードの効果を適用します。
- 「ロンドン空襲指令」の効果が適用されたターンは下記の様に処理します。
 1. 両軍同時に場に出します。独軍は英軍の次のプレイヤーから順番に「ロンドン」に昼間攻撃部隊を配置していきます。
 2. 英軍は手札の内、使用可能なすべての英軍カードを配置しなければなりません。
 3. 直前のターンに「レーダーサイト」がダメージを受けていても、このイベントが適用されているプレイヤーターンはその効果はすべて「無効」となり、「レーダーサイト」は復旧します。
 4. 英軍コマンドカード「待ち伏せ攻撃」はイベント適用ターンには使用できません。
- 上記1～4以外は通常通りターンを進めていきます。ターン終了後このイベントの効果はなくなります。
- 「ロンドン空襲指令」終了後、独軍プレイヤーは「ロンドン」を爆撃目標に選択できるようになります。

12.3. エースカード

- エースカードは、独軍カード・英軍カード両方にあります。
- エースカードは必ず戦闘機カードと共に場に配置しなければなりません。
- エースカードは、英軍・独軍双方共、場に配置する枚数制限に入りません。例えばエースカード1枚を部隊につければ独軍部隊なら4枚、英軍部隊なら3枚そのエリアに配置できます。
- 空戦発生時、エースカードを出したプレイヤーはどの戦闘機カードにつけているかを明示します。
- 空戦時、エースカードがついている戦闘機カードは空戦能力が+1されます。逆にエースカードがついている戦闘機カードを攻撃する場合、空戦能力は-1されます。
- (例) bf 109Eにエースカードをつけた場合、「空戦能力：4（5で撃退）」になります。ハリケーンMK. IIでエースカードがついているbf109Eを攻撃した場合、「空戦能力：2（3で撃破）」になります。英独双方がエースカードをつけている戦闘機カードで空戦を行った場合、空戦能力は元のままになります。
- エースカードのついている戦闘機カードが撃墜された場合、ダイスを振り独軍なら「1」以下、英軍なら「2」以下で脱出成功となり、手札に戻ります。それ以外の目ならエースカードも捨て札になります。
- エースカードが捨て札になった場合、相手プレイヤーは1VPを獲得します。

13. 追加ゲームモードについて

●第2版において、今までの「4人専用役割持ち回りモード」から以下のゲームモードを追加することになりました。

1. 役割持ち回りモード（3人用）
2. 役割固定モード（4人用：英軍1人+独軍3人、3人用：英軍1人+独軍2人）
3. 英軍NPC~協力戦モード（2人・3人用）

13.1. 役割持ち回りモード（3人用）

- 通常ゲームモードの3人用ルールになります。
- セットアップ時に「3人プレイ用追加カード」を英軍カードに追加してください。
- 英軍カード配置時、4人ルール時には最大4枚（1エリア最大2枚まで）しか配置できませんでしたが、このモード時には「戦闘機カード2枚+対空砲または阻塞気球カード1枚」の最大3枚かつ1エリア最大2枚のカードを配置することができます。
- イベントカード発動時は配置ルールはイベントカードに合わせてください。
- それ以外のルールは通常ルールと変わりません。

13.2. 役割固定モード（4人用） ※対戦+協力戦

- 通常ゲームモードでは手番プレイヤーが英軍を担当していましたが、このモードでは1人が英軍を担当し、他のプレイヤー3人が独軍を担当します。英軍担当が固定化されるので、ターンプレイヤーコマは独軍プレイヤー間で回します（独軍ターンプレイヤーカードで回してもよいです）。
- 英軍プレイヤーは得点シートは使用しません。英軍勝利=勝利なので。独軍プレイヤーは独軍VPは集計し独軍内での勝敗は競います（独軍も得点シートを使用せず、独軍勝利=独軍プレイヤー全員勝利にしても構いません）。
- 英軍プレイヤーカードは常にそのプレイヤーの所に置き、独軍内での手番順を表す「独軍ターンプレイヤーカード」とターンプレイヤーコマを独軍プレイヤー間で回します。
- ゲームルールは通常ルールをそのまま使います。英軍追加カードは使用しません。

13.3. 役割固定モード（3人用） ※対戦+協力戦

- 役割固定モードの3人用バージョンです。
- セットアップ時及び英軍配置のルールは「役割持ち回りモード（3人用）」のルールに準じます。
- 勝敗に関するルールは役割固定モード（4人用）に準じます。
- イベントカード発動時は配置ルールはイベントカードに合わせてください。

13.3. 協力戦モード（3人用）

- 英軍をNPC化し、プレイヤー全員が独軍となるモードです。
- セットアップ時に「3人プレイ用追加カード」及び「3人協力戦NPC用追加カード」を英軍カードに追加してください。
- 英軍(NPC)は英軍カード配置時に以下の法則に則り英軍カードを配置します。尚配置枚数は「戦闘機カード+対空砲または阻塞気球カードの最大3枚かつ1エリア最大3枚のカードを配置することができます」。
 1. 英軍は「②（空軍基地）→①（レーダーサイト）→④（ロンドン以外）→③（ロンドン）の優先順位で配置します。
 2. 「独軍が先に配置時（レーダーサイトダメージ0）」、上記優先順位に則り独軍が置いたエリアにその時点

で一番空戦力の高い戦闘機カードから1枚ずつ配置します。戦闘機カードがないならランダムに対空砲・阻塞気球カードを1枚配置します。

3. 「英→独の順に交互に配置（レーダーサイトダメージ1）」の場合、まず英軍は②（空軍基地にその時点で一番空戦力の高い戦闘機カード（なければランダムに対空砲・阻塞気球カードを1枚配置）を1枚配置します。独軍1枚配置後、独軍が配置したエリアにその時点で一番空戦力の高い戦闘機カード（なければランダムに対空砲・阻塞気球カードを1枚配置）を1枚配置します。この手順をもう1回繰り返します。
 4. 「英→独の順に配置（レーダーサイトダメージ2以上）」の場合、まず英軍は②（空軍基地）にその時点で一番空戦力の高い戦闘機カード（なければランダムに対空砲・阻塞気球カードを1枚配置）を1枚配置します。次いで①（レーダーサイト）に1枚配置、最後に④（ロンドン以外）に1枚配置します。
- 英軍は空戦開始時にそのエリアでターン順が早いプレイヤーに対し、まず一番空戦力の高い1枚を迎撃させます。もし複数枚をそのエリアに割り当てていた場合「1番目→2番目→1番目（イベント時は3番目）」といった形で戦闘機カード（または対空砲・阻塞気球カードの場合ランダムに選択）を1枚ずつ迎撃を割り当てます。
 - イベントカード発動時は配置ルールはイベントカードに合わせてください。
 - エースカードやその他補助カードも優先順位の高い、ターン順の早いプレイヤーに対して1枚ずつ割り当てていきます。
 - 各プレイヤーは独軍ポイントのみ集計し、勝敗を競います。または独軍ポイントを集計せず、「独軍勝利＝全員勝利」としても構いません。
 - 英軍プレイヤーカードは使用しません。独軍内での手番順を表す「独軍ターンプレイヤーカード」とターンプレイヤーコマを独軍プレイヤー間で回します。

13.3. 協力戦モード（2人用）

- 協力戦モード（3人用）の2人用バージョンです。
- セットアップ時に「3人プレイ用追加カード」及び「3人協力戦NPC用追加カード」「2人協力戦NPC用追加カード」を英軍カードに追加してください。
- それ以外のルールは「協力戦モード（3人用）」のルールに準じます。

13.4. 高難易度モード

- 今回の第2版で、英軍カードにオプションとして、4枚のスピットファイアカードを追加しました。「なんか英軍弱いなあ、楽勝じゃん！」と感じたらお好みでこの1~4枚の高難易度追加カードを追加してみてください。特に協力戦時の難易度はかなり上がるかと思えます。

(デザイナーズノート)

シミュレーションゲームテーマのカードゲーム「バトルオブブリテンカードゲーム」いかがだったでしょうか？シミュレーションゲームでよくあるテーマのカードゲームというのは意外とないんですよね？実はこのテーマのゲームは防空戦シリーズを作っている itako2 氏に何回か打診したんですが、何か拘りがあるようで決して首を縦に振らなかったんで「じゃ、自分で作ってみるか？」と思い立ったわけです。作るにあたって頭に浮かんだのがバッティングゲーム。「レーダーサイト」の効果をこのバッティングゲームのプロットに当てはめ、戦闘ルールを極力簡略化して比較的プレイしやすい時間で終了するようにしてみました。

ゲームについての簡単なアドバイスを少し。このゲーム、「英軍有利」なゲームバランスになっています。独軍で勝利を得るには「レーダーサイト」+「航空基地」への攻撃を繰り返す事です。特に「レーダーサイト」への攻撃は得点効率的に後半攻撃しなくなりやすく、そのまま英軍優勢な展開になりやすいです。英軍側で勝利を目指すには独戦闘機&爆撃機をひたすら撃墜するしかないので一発逆転が起きにくく、戦闘時のダイス目等運の要素が少し高くなっています。まあ勝敗に拘らず「バトルオブブリテン」の雰囲気を感じられたらと思います。

(第2版について)

約10年ぶりに「バトルオブブリテンカードゲーム」が復活しました。今回は2人用・3人用ルールと以前から構想した「役割固定モード」ルールも採用してみました。昔のゲームの為、ダイス目による運の要素が多いことからテストプレイをしても、勝敗に結構偏りがでてしまい最終的なバランスは微妙だったりします。まあ、普通にプレイできるレベルにはなっていると思うので、大きな不満は出ないかと思っはいるのですが…。あと ITAKO2 氏が過去に製作した「空戦シリーズ」もリメイクしようかと構想しております。

「バトルオブブリテンカードゲーム」制作スタッフ
企画・原案・ゲームデザイン：平景虎
テストプレイ：ITAKO2、珠素多螺、シルフェ
製作：オペレーションミラージュ／グループ乾坤一擲
2009年11月29日初版発行。
2020年11月15日第2版発行

とりあえず不明な点がありましたら、メール等でどしどしお問い合わせください。

E-MAIL: oneman@yk.netlaputa.ne.jp

関連ブログ: <http://kagetora.seesaa.net/> (平景虎の徒然デザイン日記)

グループ乾坤一擲HP: <http://kenconnitteki.web.fc2.com/>