Introduction

Down In Flames est un jeu de cartes tactique simulant les excitants combats aériens de la Seconde Guerre Mondiale.

A chaque partie, vous aurez l'occasion de voler sur l'un des plus célèbres avions de chasse de la Seconde Guerre Mondiale, d'engager des combats aériens au rythme effréné et de descendre vos adversaires. Bien entendu, vos adversaires feront de leur mieux pour se trouver dans vos six heures, alors faites attention ! Vous devez décider de la meilleure utilisation de chacune de vos cartes. Devrez-vous utiliser la carte pour attaquer ? Manœuvrer ? Ou devrez-vous la conserver pour une évasion rapide lorsque les balles commencent à fuser ? Bienvenue dans le ciel de ***Down In Flames!***

Mise en place

Il y a deux types de cartes dans le jeu, les cartes d'Action (que vous gardez en main) et les cartes Chasseur (que vous placez sur la table).

La carte de gauche est une carte d'Action « Ace Pilot ». La carte de droite est une carte Chasseur « Bf-109E Emil ».

Préparer les cartes

Mélangez les 110 cartes d'Action pour former un paquet duquel seront tirées les cartes et placez-le face cachée au milieu de la table.

Votre adversaire et vous devez commencer par vous mettre d'accord sur un total de points de victoire et une année pour votre bataille.

Exemple :
Un duel entre un Spitfire I britannique et un Bf-109E allemand constitue une bonne bataille d'introduction

Votre adversaire et vous choisissez secrètement une carte Chasseur dont la valeur en points et l'année n'excèdent pas la valeur en points et l'année sur lesquelles vous vous êtes mis d'accord préalablement. Chacun de vous révèle ensuite, simultanément, sa carte Chasseur.

Exemple :
Si vous tombez d'accord sur un combat à 12 points se déroulant en 1941, vous pourrez choisir le P-39D Airacobra russe.

Chaque joueur place sa carte Chasseur sur la table, en face de lui, et tire ensuite un nombre de cartes égal à la valeur de performance de son chasseur.

Choisir l'altitude

Après avoir examiné vos cartes d'Action, choisissez secrètement une altitude de départ pour votre chasseur en utilisant les marqueurs d'altitude. Choisissez parmi Très Basse, Basse et Moyenne. Une fois que tout le monde a sélectionné une altitude, révélez les marqueurs d'altitude.

Déterminez aléatoirement le premier chasseur à agir. C'est alors le tour du joueur qui en est le propriétaire, puis les joueurs alternent les tours ainsi de suite jusqu'à ce qu'un chasseur soit abattu ou que les deux joueurs aient accompli six tours.

Une fois que les deux joueurs ont effectué un tour, un tour de jeu a été accompli.

Plus d'avions et de joueurs

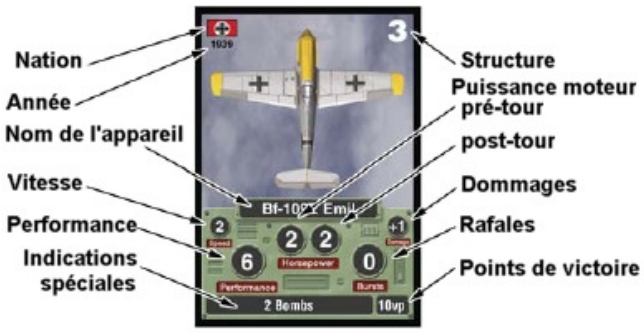
Down In Flames peut facilement être pratiqué avec plus de deux joueurs et plus de deux appareils dans un même combat aérien. Ces règles sont écrites pour des duels aériens n'engageant que deux appareils par simplicité. Pour des combats engageant plus de deux avions reportez-vous aux règles optionnelles.

Comment gagner

Abattez le chasseur ennemi pour remporter immédiatement la partie. Si aucun des chasseurs n'a été abattu après six tours de jeu, la partie se termine et le joueur qui a infligé le plus de dégâts au chasseur ennemi gagne.

Les cartes Chasseurs

Votre carte Chasseur représente votre appareil dans la bataille.



Nationalité et année – Le drapeau indique la nationalité du chasseur et l'année précise l'année quand il est entré en service. Ceci est utilisé pour des batailles historiques.

Durant la Seconde Guerre Mondiale, il y avait deux alliances, l'Axe (Allemagne et Japon) et les Alliés (Royaume-Uni, Russie, Pologne et les Etats-Unis). Si vous voulez jouer des batailles précises d'un point de vue historique, celles-ci devront opposer des appareils de l'Axe à des appareils alliés.

Nom – Le nom et le type du chasseur

Speed / Vitesse – Lors de la phase de vérification de la vitesse de votre tour, comparez votre vitesse à la vitesse du chasseur ennemi. Reportez-vous aux règles de Manœuvre de Vitesse pour davantage de détails

Performance – Le nombre de cartes dans votre main ne peut pas excéder votre valeur de Performance lorsque vous tirez des cartes pendant les phases de tirage de cartes pré-tour ou post-tour.

Exemple :
Vous jouez le Spitfire I britannique, qui possède une Performance de 6. Si vous avez déjà six cartes dans la main, vous ne pouvez pas tirer de cartes car votre main est pleine. Si vous n'aviez que cinq cartes, vous seriez autorisé à tirer une carte.

Horsepower / Puissance du moteur – Votre chasseur possède deux chiffres de Puissance Moteur. Tirez un nombre de cartes égal au chiffre de gauche (votre puissance de moteur pré-tour) au début de votre tour, et un nombre de cartes égal au chiffre de droite (votre puissance de moteur post-tour) à la fin de votre tour. Vous ne pouvez pas tirer une carte de cette façon si cela vous fait dépasser votre valeur de Performance.

Bursts / Rafales – Votre valeur de Rafales est le nombre de rafales que votre chasseur obtient à chaque tour lorsqu'il est en position Neutre. Lorsqu'il est en position d'Avantage, vous obtenez une Rafale en plus. Lorsque vous êtes en position de Poursuivant, vous obtenez trois Rafales en plus.

Exemple :
Le P-47D américain possède une valeur de Rafales de 2. Lorsqu'il est en position d'Avantage, il bénéficie de trois rafales, et de cinq rafales lorsqu'il est en position de Poursuivant.

Firepower / Puissance de Feu – Appliquez cette valeur au nombre de dégâts infligés par chacune des attaques de votre chasseur.

Exemple :
Le La-7 russe possède une Puissance de Feu de +1. S'il joue une carte « In My Sights » qui inflige un dégât, le La-7 infligera deux dégâts.

Airframe / Structure – Le nombre de dégâts que votre chasseur peut encaisser avant que sa carte soit retournée sur son côté « Endommagé » ou qu'il soit abattu.

Exemple :
Le P.11c polonais sera retourné sur sa face « Endommagé » lorsqu'il aura subit deux dégâts. Il sera abattu lorsqu'il aura subit un total de quatre dégâts ou davantage.

Notes spéciales sur les appareils

Gunner / Mitrailleur – Lors de votre phase d'action, votre chasseur a la possibilité d'utiliser les Rafales du Mitrailleur contre les chasseurs en position d'Avantage ou de Poursuivant par rapport à votre chasseur. La Puissance de Feu de votre chasseur ne s'applique pas aux dégâts causés par le Mitrailleur.

Exemple :
Le German Bf-110C allemand peut tirer une Rafale grâce à une carte « In My Sights » ou « Out of the Sun » contre un chasseur ennemi en position d'Avantage ou de Poursuivant par rapport à lui.

Les attaques par Mitrailleur sont modifiées par les cartes augmentant les dégâts infligés lors de la prochaine attaque d'un appareil.

Exemple :
Le joueur possédant un Bf-110C joue une carte, sur lui-même, pour infliger un dégât supplémentaire lors de sa prochaine attaque. La prochaine attaque qu'il lance est une attaque par Mitrailleur. L'attaque par Mitrailleur infligera un dégât supplémentaire.

Turbocharger / Moteur turbocompressé – Un

moteur turbocompressé permet à votre chasseur de choisir une altitude de départ Haute. Les chasseurs avec un moteur turbocompressé traitent les altitudes Hautes comme des altitudes Moyennes et les altitudes Très Hautes comme des altitudes Hautes.

Agile – Lors de chacun de vos tours, une fois durant votre phase d'action, vous pouvez jouer une carte d'Action depuis votre main comme il s'agissait d'une carte « Scissors » de manière à passer d'une position de Désavantage à une position d'Avantage. La carte que vous jouez peut être contrée par le joueur adverse comme s'il s'agissait d'une carte « Scissors ».

Exemple :
Le Polish P.11c polonais est Agile. Durant votre phase d'action, vous jouez une carte « In My Sights » et la déclarez comme carte « Scissors » pour passer d'une position de Désavantage à une position d'Avantage.

La qualité Agile ne vous autorise pas à jouer une carte en réaction et déclarer qu'il s'agit d'une carte « Scissors ».

Barrage – Lors de votre phase d'action, vous pouvez jouer les cartes « In My Sights » et « Out of the Sun » depuis votre main pour gagner l'effet : « Tactique : infligez un dégât supplémentaire lors de votre prochaine attaque de ce tour ».

Exemple :
Le Spitfire I anglais a l'indication « Barrage ». Lors de votre phase d'action, vous jouez deux cartes « In My Sights » et déclarez que votre prochaine attaque infligera deux dégâts supplémentaires.

Bombs / Bombes – Cette valeur n'est utilisée que lors des missions de campagne.

Points de Victoire – Utilisés pour équilibrer les missions et déterminer la victoire.

Exemple :
Le P.11c vaut trois points. S'il est abattu lors d'un combat aérien, le joueur gagne trois points de victoire.

Séquence de jeu

Lorsque c'est à vous de jouer, effectuez les phases suivantes durant votre tour :

- Tirage de cartes pré-tour
- Changement d'altitude
- Manœuvre de vitesse
- Actions
- Défausse
- Tirage de cartes post-tour

Tirage de cartes pré-tour

Tirez un nombre de cartes égal à la Puissance de moteur pré-tour de votre appareil. Vous ne devez pas tirer de carte si celle-ci porte le nombre de cartes dans votre main au dessus de la valeur de Performance de votre appareil.

Exemple :
Le P.11c a une Puissance de moteur pré-tour de 1, mais vous possédez déjà quatre cartes Action, vous ne pouvez donc pas tirer de carte.

Changement d'altitude

Vous pouvez choisir de rester à la même altitude, grimper d'un niveau ou plonger d'un niveau d'altitude.

Pour de plus amples détails sur l'altitude et le changement d'altitude, reportez-vous aux règles d'altitude.

Manœuvre de Vitesse

Sélectionnez un appareil ennemi sur lequel faire usage de votre avantage de vitesse. L'appareil ennemi doit se trouver à la même altitude que votre appareil.

Actions

Désignez un appareil ennemi situé à la même altitude que vous contre lequel vous allez jouer des cartes. Le cycle d'action et de réaction est en vigueur pour chaque carte jouée. Continuez à jouer des cartes autant de fois que vous le désirez.

Vous pouvez choisir d'abandonner votre position d'Avantage ou de Poursuivant sur un chasseur ennemi durant votre tour et revenir à une position Neutre.

Vous pouvez jouer des cartes contre plus d'un appareil ennemi durant cette phase.

Défausse de cartes

Vous pouvez vous défausser de n'importe quelles cartes restant dans votre main.

Tirage de cartes post-tour

Tirez un nombre de cartes égal à la Puissance de moteur post-tour de votre appareil. Vous ne devez pas tirer de carte si celle-ci porte le nombre de cartes dans votre main au dessus de la valeur de Performance de votre appareil.

Exemple :
Le P.11c a une Puissance de moteur post-tour de 0.

Endommager des chasseurs

Si votre appareil subit un nombre de dégâts qui excède sa valeur de Structure, il est « Endommagé ». Retournez la carte de votre appareil sur son côté « Endommagé ». Le côté « Endommagé » montre votre chasseur traînant de la fumée. Vous remarquerez que ses statistiques sont réduites lorsqu'il est endommagé. Si vous possédez plus de cartes que ne le permet sa nouvelle Performance, vous n'avez pas à vous défausser pour vous conformer à sa nouvelle Performance.

Si votre chasseur subit un nombre de dégâts qui égal ou excède la valeur de Structure sur son côté « Endommagé », il est abattu. Lorsque votre chasseur est abattu, retirez sa carte du jeu et défaussez toutes les cartes d'Action restant dans votre main.

Placez des marqueurs de dégât sur la carte de votre appareil pour garder une trace du nombre de dégâts qu'il a subi. Lorsque la carte de votre appareil est retournée sur son côté « Endommagé », transférez les

marqueurs de dégât sur le côté « Endommagé » de la carte de l'appareil. Lorsque vous subissez des dommages, continuez d'ajouter des marqueurs de dégât jusqu'à ce que l'appareil soit abattu.

Exemple :
Votre P.11c subit un dégât d'une attaque « In My Sights ». Vous placez un marqueur de dégât « 1 » dessus. Plus tard, il subit une autre attaque à un dégât ; vous retournez donc le marqueur sur sa face « 2 ». Il faut deux dégâts pour retourner votre chasseur P.11c sur son côté « Endommagé », vous retournez donc la carte du chasseur et placez le marqueur de dégât « 2 » dessus. Encore plus tard, votre chasseur subit deux dégâts supplémentaires, ce qui l'achève.

Points de victoire

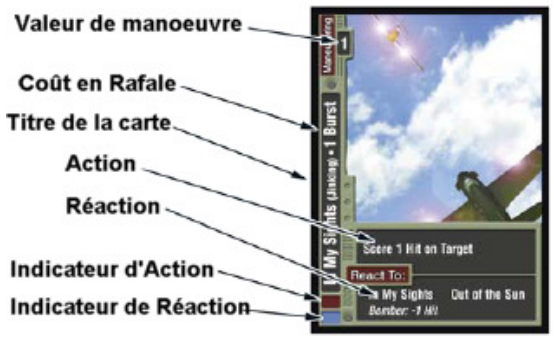
Lorsque vous abattez un chasseur, vous gagnez un nombre de points de victoire (PV) égal à sa valeur en points de victoire.

Si un appareil ennemi termine le jeu « Endommagé », vous marquez un nombre de points de victoire égal à la moitié de sa valeur en points de victoire normale (arrondie à l'entier inférieur).

Exemple :
Un P.11c à trois points de victoire termine la partie avec trois dégâts infligés contre lui, il a donc été retourné sur son côté « Endommagé ». Le joueur adverse marque un point de victoire.

Les cartes d'Action

Chaque carte d'Action peut être utilisée de plusieurs façons. Les cartes peuvent être utilisées pour modifier la position de votre chasseur (Manœuvrer), effectuer une attaque ou une autre action, et réagir à une carte jouée par votre adversaire. Déclarez comment vous utilisez une carte d'Action au moment où vous la jouez.



Down In Flames utilise un système unique d'action et de réaction. Il y a trois types de cartes d'Action différents : Attaque, Réaction et Attaque&Réaction.

Les barres rouges et bleues dans le coin inférieur gauche des cartes d'Action indiquent le moment auquel la carte peut être jouée.

Cartes d'Attaque (deux barres rouges)

Les cartes d'attaque permettent à votre appareil d'initier une action durant votre tour. Vous ne pouvez pas jouer ces cartes durant le tour d'un adversaire.

Cartes de Réaction (deux barres bleues)

Les cartes de réaction vous permettent de répondre à une carte jouée par un joueur ennemi contre votre appareil. Chaque carte de réaction permet de réagir à des cartes spécifiques (indiquées dans sa section de Réaction (**React To**)), y compris les autres cartes de réaction. Ceci conduit souvent à jouer plusieurs cartes à la suite.

Cartes Attaque & Réaction (barre rouge & barre bleue)

Ces cartes permettent à la fois d'initier une attaque et de réagir à certaines autres cartes.

Exemple :
Vous jouez une carte « In My Sights ». Votre ennemi contre votre carte avec « Barrel Roll ». Vous contrez le « Barrel Roll » avec un « Yo-Yo ». Votre ennemi vous contre avec un « Vertical Roll ». Vous ne possédez pas de carte pouvant contrer le « Vertical Roll ». Votre attaque « In My Sights » est annulée.

Cartes de Manœuvre

La plupart des cartes d'Action peuvent être jouées comme des cartes de Manœuvre durant le tour du joueur qui agit. La Manœuvre est utilisée pour modifier la position relative de votre chasseur par rapport au chasseur adverse.

La carte de Manœuvre peut modifier la position de votre appareil d'un nombre de positions (*ou crans [NdT]*) maximal noté dans le coin inférieur gauche. Vous pouvez choisir d'utiliser la carte

pour modifier votre position d'un nombre de crans inférieur au maximum. Déclarez de combien de crans vous voulez modifier votre position lorsque vous jouez la carte.

Exemples :
Une carte « Out of the Sun » avec une valeur de Manœuvre de 3 peut être utilisée pour modifier la position de votre chasseur d'un maximum de trois positions.

Une carte « Yo-Yo » avec une valeur de Manœuvre de 1 peut être utilisée pour modifier la position de votre chasseur d'une position.

Lorsque vous jouez une carte en tant que carte de Manœuvre, votre adversaire peut réagir en jouant une carte qui contre la carte de Manœuvre.

Exemple :
Vous jouez une carte « Ace Pilot » est jouée en tant que carte de Manœuvre. L'autre joueur peut jouer un « Tight Turn » en réaction, parce que les cartes « Tight Turn » peuvent contrer les cartes de Manœuvre.

Cartes de Tactique

Certaines cartes d'Action ont le mot « Tactic » dans leur section d'Attaque ou de Réaction. Une carte de Tactique est jouée sur votre propre appareil. Les autres joueurs ne peuvent pas jouer de cartes en réaction à celle-ci.

Exemple :
Durant votre tour, vous jouez une carte « Evasive » sur votre appareil pour qu'il soit plus difficile au joueur adverse de vous attaquer. Le joueur adverse ne peut pas contrer cette carte.

Si « Tactic » est noté dans la section d'Attaque de la carte, celle-ci est jouée durant votre phase d'action. Si « Tactic » est noté dans la section de Réaction de la carte, il sera également indiqué en réaction de quoi la carte peut être jouée.

Cartes « +1 Hits »

Certaines cartes de Tactique peuvent être jouées pour infliger un dégât supplémentaire lors de votre prochaine attaque de ce tour. Jouez ces cartes en même temps que vous jouez une carte « In My Sights » ou « Out of the Sun ».

Exemple :
Vous jouez une carte « In My Sights » pour un dégât. En même temps, vous jouez une carte « Tight Turn » et une carte « Yo-Yo ». Votre attaque infligera maintenant trois dégâts.

Jouer une carte

Vous initiez une action en jouant une carte. Le joueur adverse peut jouer une carte en réaction si le titre de votre carte apparaît dans sa section « React To ».

Exemples :
Vous jouez un « In My Sights ». Il peut jouer un « Barrel Roll » en réaction parce « In My Sights » est indiqué dans la section de Réaction du « Barrel Roll ».

Vous jouez un « In My Sights ». Il ne pourrait pas jouer une carte « Scissors » en réaction.

Si l'adversaire joue une carte en réaction, vous pouvez jouer une carte pour contrer la carte de l'adversaire, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ne joue pas de carte en réaction.

En tant que joueur actif, si vous jouez la dernière carte, votre action initiale est réussie. Si le joueur qui se défend joue la dernière carte, l'action initiale est annulée.

Défaussez toutes les cartes jouées une fois que l'action est résolue. Vous pouvez alors initier une nouvelle action.

Exemples :
Vous jouez un « In My Sights » sur un chasseur ennemi. Le joueur ennemi ne joue pas de carte en réaction. Le chasseur ennemi subit le nombre de dégâts noté sur la carte « In My Sights ».

Vous êtes en position de Désavantage et vous jouez un « Barrel Roll » contre le chasseur en position d'Avantage dans le but de passer en position Neutre. Le joueur ennemi joue un « Yo-Yo » en réaction. Vous ne jouez pas carte en réaction au « Yo-Yo ». Le « Barrel Roll » est annulé.

Vous êtes en position Neutre par rapport à un chasseur ennemi et vous jouez un « Ace Pilot » comme carte de Manœuvre. La carte a une valeur de manœuvre de 4, mais vous n'avez besoin que

d'une modification de deux positions pour être en position de Poursuivant, vous déclarez donc une « Manœuvre 2 ». Le joueur ennemi réagit avec un « Tight Turn ». Vous réagissez au « Tight Turn » avec un « Scissors ». Le joueur adverse réagit au « Scissors » avec un « Scissors ». Vous réagissez à son « Scissors » avec un « Barrel Roll ». L'ennemi ne réagit pas au « Barrel Roll ». La « Manœuvre 2 » est réussie et vous tourner les cartes des appareils de façon à indiquer que votre appareil poursuit l'appareil ennemi.

Règles détaillées concernant les cartes d'Action

Ace Pilot – (*As*) Peut être jouée en réaction à n'importe quelle carte jouée contre votre appareil, y compris d'autres cartes « Ace Pilot ». Cette carte modifiera également votre position jusqu'à quatre crans lorsqu'elle est jouée comme carte de Manœuvre.

Barrel Roll – (*Tonneau barriqué*) Comme action, cette carte changera la position de Désavantage ou de Poursuivi de votre appareil en Neutre. Cette carte peut être jouée en réaction à « Barrel Roll », « Scissors », « In My Sights » et à une Manœuvre. Cette carte ne peut pas être jouée comme carte de Manœuvre.

Evasive – (*Evasion*) Comme action, jouez cette carte sur votre appareil. Jusqu'au début du prochain tour de votre appareil, chaque carte « In My Sights » ou « Out of the Sun » jouée contre ce dernier coûte à l'appareil qui attaque une Rafale supplémentaire. Vous pouvez également jouer cette carte sur votre appareil après que le joueur adverse ait joué avec succès une carte « In My Sights » ou « Out of the Sun » contre vous (ou que vous ayez joué une carte « Redline »). Jouez cette carte pour subir deux dégâts de moins. Cette carte modifiera également votre position de deux crans lorsqu'elle est jouée comme carte de Manœuvre.

In My Sights – (*Dans mon viseur*) Comme action, cette carte peut être jouée pour infliger des dégâts sur un appareil ennemi. Chaque carte nécessite la dépense d'une ou plusieurs Rafales de votre appareil pour être jouée. Ces cartes peuvent également modifier votre position d'un, deux ou trois crans lorsqu'elle est jouée comme carte de Manœuvre. Il existe plusieurs versions de cette carte avec un sous-titrage différent. Ignorez le sous-titre lorsque vous jouez des cartes en réaction à cette carte.

Exemple :
Un « Barrel Roll » réagira à un « In My Sights », « In My Sights (Fuel Tank) » et « In My Sights (Jinking) ».

In My Sights (Fuel Tank) – (*Dans mon viseur (réservoir)*) La cible ne subit pas de dégâts comme avec les autres cartes mais sera détruite si le défenseur ne peut pas contrer l'attaque. Les cartes « Evasive » n'affectent pas cette destruction.

In My Sights (Jinking) – (*Dans mon viseur (esquive)*) Cette carte peut réagir aux cartes « In My Sights » et « Out of the Sun ».

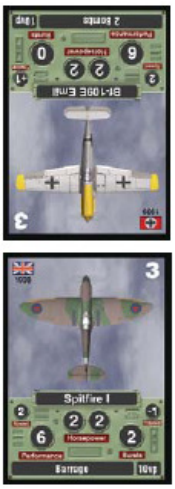
Out of the Sun – (*Surgi du soleil*) Cette carte est identique à la carte « In My Sights », excepté qu'elle se trouve en plus faible nombre dans le paquet. Cette carte modifiera également votre position jusqu'à trois crans lorsqu'elle est jouée comme carte de Manœuvre.

Redline – (*A la limite*) Jouez cette carte sur votre appareil à n'importe quel moment. Votre appareil subit un dégât et vous tirez ensuite trois cartes. Cette carte modifiera également votre position d'un cran lorsqu'elle est jouée comme carte de Manœuvre.

Scissors – (*Ciseaux*) Comme action, cette carte changera la position de Désavantage de votre appareil en position d'Avantage. Cette carte peut être jouée en réaction à « Scissors », « Yo-Yo » et « Tight Turn ». Cette carte modifiera également votre position d'un cran lorsqu'elle est jouée comme carte de Manœuvre.

Positions

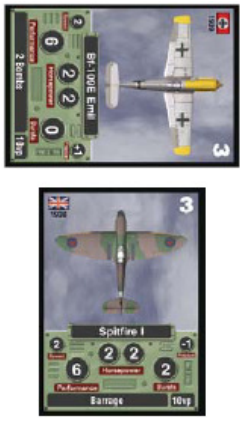
Voici les cinq différentes positions dans lesquelles peut se trouver votre chasseur…



Neutre

Tous les chasseurs commencent la partie en position Neutre. Le nez de votre chasseur est pointé en direction du nez d'un chasseur ennemi. Votre chasseur dispose de ses Rafales inhérentes quand il est en position Neutre.

Exemple : votre Spitfire I est en position Neutre par rapport au Bf-109E et bénéficie de deux Rafales.



Avantagé

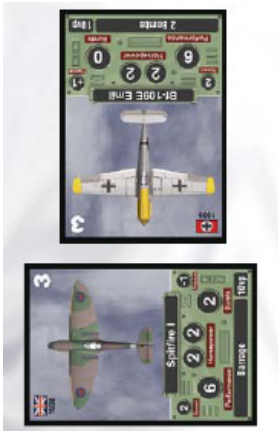
Le nez de votre chasseur est pointé en direction d'un côté d'un chasseur ennemi. Votre chasseur gagne une Rafale supplémentaire quand il est en position d'Avantage.

Exemple : votre Spitfire I est en position d'Avantage et obtient une Rafale supplémentaire contre le Bf-109E.

Poursuivant

Le nez de votre chasseur est pointé en direction de la queue d'un chasseur ennemi. Votre chasseur gagne trois Rafales supplémentaires lorsqu'il poursuit (ou juste deux Rafales supplémentaires si une Rafale a déjà été gagnée pour la position d'Avantage).

Exemple : votre Spitfire I poursuit le Bf-109E et gagne trois rafales supplémentaires.



Désavantagé

Le nez d'un chasseur ennemi est pointé en direction d'un côté de votre chasseur. Votre chasseur ne peut pas attaquer le chasseur qui a l'avantage sur lui avec des cartes « In My Sights » ou « Out of the Sun ».

Poursuivi

Le nez d'un chasseur ennemi est pointé en direction de la queue de votre chasseur. Votre chasseur ne peut pas attaquer le chasseur qui le poursuit avec des cartes « In My Sights » ou « Out of the Sun ».

Tight Turn – (*Virage serré*) Comme action, jouez

cette carte sur vous-même pour infliger un dégât supplémentaire lors de votre prochaine attaque de ce tour. Cette carte peut être jouée en réaction à « Tight Turn », « Barrel Roll », « In My Sights » et une Manœuvre. Cette carte ne peut pas être jouée comme carte de Manœuvre.

Vertical Roll – (*Tonneau vertical*) Comme

action, jouez cette carte sur vous-même pour changer l'altitude de votre appareil et lui faire atteindre l'altitude immédiatement plus haute ou plus basse. Cette carte peut également être jouée en réaction à « Vertical Roll », « Out of the Sun », « In My Sights » et « Yo-Yo ». Cette carte modifiera également votre position jusqu'à deux crans lorsqu'elle est jouée comme carte de Manœuvre.

Yo-Yo – (*Yo-yo*) Comme action, jouez cette carte sur vous-même pour enregistrer un dégât

supplémentaire lors de votre prochaine attaque de ce tour. Cette carte peut être jouée en réaction à « Yo-Yo », « Tight Turn », « Scissors », « Barrel Roll » et « Vertical Roll ». Cette carte modifiera votre position d'un cran si elle est jouée comme carte de Manœuvre.

Positionnement

Le Positionnement fait référence à la position relative qu'occupe votre chasseur par rapport à un chasseur ennemi. Pour gagner ou tenir une position sur un chasseur ennemi, votre chasseur doit se trouver au même niveau d'altitude que le chasseur ennemi.

Lorsque vous modifiez les positions, tournez le nez des deux chasseurs en direction l'un de l'autre ou au contraire détournez les l'un de l'autre pour indiquer leur nouvelle position relative.

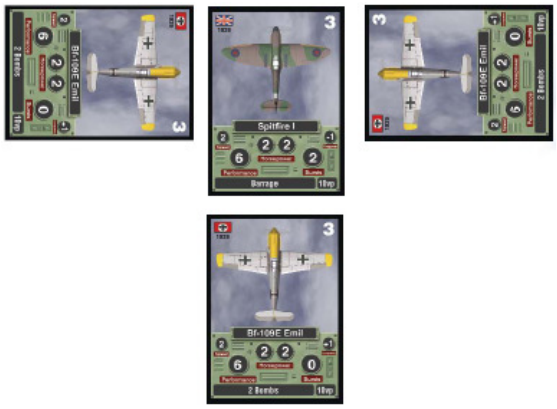
Neutre – Un chasseur qui n'est pas Engagé avec un autre chasseur est en position Neutre.

Engagé – Quand votre chasseur est en position d'Avantage, de Poursuivant, de Désavantage ou de Poursuivi, il est Engagé contre l'autre chasseur. Votre chasseur ne peut avoir une position d'Avantage ou de Poursuivant que sur un seul chasseur ennemi à la fois.

Deux chasseurs au maximum peuvent être en position d'Avantage sur un même chasseur ennemi en même temps. De plus, un chasseur ne peut être Poursuivi que par un chasseur ennemi à la fois. Si un chasseur en position Neutre tente de se mettre en position d'Avantage/Poursuivant par rapport à un chasseur ennemi, cette position du chasseur ennemi doit être inoccupée.

Exemple :
Deux Bf-109E sont en position d'Avantage par rapport à un Spitfire. Un troisième Bf-109E veut se joindre au combat. Il doit soit attaquer depuis une position Neutre ou jouer une carte de Manœuvre 2 ou plus de manière à se trouver dans les six heures du Spitfire (et ainsi être en position de Poursuivant) puisque les deux positions sont occupées.

Si votre chasseur est en position d'Avantage ou de Poursuivant par rapport à un chasseur ennemi, vous devez abandonner votre positionnement avant de pouvoir cibler un autre chasseur.



Exemple :
Un Bf-109G Gustav poursuit un P-47D. Le Gustav tire avec un « In My Sights » sur le P-47D. Le Gustav choisit ensuite d'abandonner sa position. Il Manœuvre autour d'un P-51D et tire avec un « Out of the Sun ». Il joue ensuite une carte « Vertical Roll » sur lui-même, abandonne sa position sur le P-51D et grimpe d'un niveau d'altitude.

Manœuvrer avec vitesse

La vitesse est utilisée lors de la phase Manœuvre de Vitesse. Si vous êtes en position de Poursuivi, de Désavantage ou Neutre, vous pouvez comparer votre Vitesse à celle de n'importe quel appareil situé à la même altitude que vous.

Pour chaque point de vitesse que votre appareil a de plus que l'appareil ennemi, vous obtenez une action de Manœuvre gratuite. Traitez chaque action de Manœuvre de Vitesse comme s'il s'agissait d'une carte « Manœuvre 1 » jouée de votre main.

Exemples :
Le Bf-109E Emil allemand a une vitesse de 2. Lors d'un combat aérien avec un Gladiator II britannique, qui a une vitesse de 1, l'Emil obtiendra une action Manœuvre de Vitesse de valeur 1 contre le Gladiator.

Si un P-51D américain, avec une vitesse de 3, vise un Ki.27 Nate japonais ayant une vitesse de 1, le P-51D reçoit deux actions Manœuvre de Vitesse de valeur 1 contre le Nate.

Si vous êtes en position de Poursuivant ou d'Avantage, vous devez comparer votre vitesse à celle de l'appareil ennemi en position de Poursuivi ou de Désavantage. Cependant, vous pouvez abandonner votre position de Poursuivant ou d'Avantage (et devenir Neutre) avant de choisir un autre appareil ennemi et de comparer les vitesses.

Vous ne pouvez utiliser la ou les action(s) de Manœuvre gratuite(s) gagnée(s) par la vitesse que contre l'appareil auquel vous avez comparé votre vitesse. Vous ne pouvez pas comparer votre vitesse à celle d'un appareil et utiliser ensuite ces actions de Manœuvre contre un appareil différent.

Altitude

Down In Flames utilise cinq niveaux d'altitude : Très Basse, Basse, Moyenne, Haute et Très Haute.

Effets de l'altitude sur la puissance du moteur

• **Très Basse :** +1 à la Puissance de moteur pré-tour & +1 à la Puissance de moteur post-tour
• **Basse :** +1 à la Puissance de moteur post-tour
• **Moyenne :** pas de changement
• **Haute :** -1 à la Puissance de moteur pré-tour
• **Très Haute :** -1 à la Puissance de moteur pré-tour & -1 à la Puissance de moteur post-tour

Changer d'altitude

Durant chacune des phases de changement d'altitude de vos chasseurs, il vous sera donné le choix de rester à votre altitude actuelle, de grimper à l'altitude immédiatement supérieure ou de plonger à l'altitude immédiatement inférieure.

Changez les marqueurs d'altitude si nécessaire. Les chiffres sur les marqueurs d'altitude indiquent les modifications que cela apporte aux Puissances de moteur pré-tour et post-tour d'un appareil à chaque niveau d'altitude.

A chaque fois que vous grimpez d'un niveau d'altitude, vous devez défausser l'une des cartes d'Action de votre chasseur. Ceci représente la perte d'énergie que rencontre un appareil lorsqu'il grimpe.

Exemple :
Vous avez cinq cartes dans les mains et vous déclarez que votre appareil grimpe lors de votre phase de changement d'altitude. Vous devez vous défausser d'une carte. Si vous n'aviez pas de carte en main, vous n'auriez pas été capable de grimper.

A chaque fois que vous plongez d'un niveau d'altitude, votre chasseur tire une carte. Ceci représente l'énergie que gagne un appareil lorsqu'il plonge.

Exemple :
Votre chasseur est doté d'une Performance de 6 et vous avez six cartes en main. Vous déclarez que votre chasseur plongera durant votre phase de changement d'altitude. Vous pouvez tirer une carte même si vous aurez sept cartes en main après cela, ce qui dépasse la valeur de Performance de votre chasseur.

Décrochage

Si votre chasseur a une Puissance de moteur de 0 et est réduit à une Puissance de moteur de –1 à cause de l'altitude, vous devez vous défausser d'une carte (si vous n'avez aucune carte dans les mains, votre chasseur doit immédiatement plonger d'un niveau et tirer une carte).

Si vous effectuez une action qui nécessite que vous vous défaussiez (comme grimper) et que vous n'avez pas suffisamment de cartes en main pour payer le coût de la défausse, vous ne pouvez pas accomplir l'action.

Réagir à un changement d'altitude

Si votre chasseur est en position d'Avantage ou de Poursuivant par rapport à un autre chasseur et que l'ennemi choisit de changer son altitude, vous pouvez réagir à son changement d'altitude en changeant votre altitude pour le suivre.

Si vous êtes en position d'Avantage, vous devez vous défausser d'une carte. Si vous êtes en position de Poursuivant, vous n'avez pas à vous défausser.

De plus, si vous grimper, défaussez-vous d'une carte. Si vous plongez, tirez une carte.

Exemples :
Un chasseur en position de Désavantage décide de grimper durant son tour (soit durant sa phase de changement d'altitude ou en jouant une carte « Vertical Roll ». Le chasseur qui est en position d'Avantage par rapport à lui peut choisir de suivre. Le chasseur en position d'Avantage doit défausser une carte pour suivre. Ceci représente la difficulté de suivre les mouvements du chasseur ennemi. Les deux chasseurs doivent ensuite se défausser d'une carte pour représenter la perte d'énergie rencontrée en grimpant.

Un chasseur Poursuivi décide de plonger durant son tour. Le chasseur qui le poursuit peut choisir de suivre. Le chasseur Poursuivant n'a pas besoin de défausser une carte pour suivre. Les deux chasseurs tirent une carte pour représenter le gain d'énergie rencontré en plongeant.

Chaînes d'appareils engagés

Les chasseurs peuvent se positionner les uns par rapport aux autres de manière à former une chaîne. En commençant par le début de la chaîne, les chasseurs décident, dans l'ordre de la chaîne, d'avant en arrière, s'ils vont suivre un changement d'altitude.

Exemple :
Si le Mustang décide de changer d'altitude, le Gustav doit décider de le suivre ou pas. Si le Gustav change d'altitude pour maintenir sa position, alors le Thunderbolt décide s'il va changer d'altitude pour maintenir sa position par rapport au Gustav. Si le Gustav ne change pas d'altitude, il perd sa position par rapport au Mustang, mais reste en position de Désavantage par rapport au P-47D.

Bombardiers

Contrairement aux chasseurs, les bombardiers n'interagissent avec les autres appareils que lorsqu'ils sont attaqués. Les bombardiers ne possèdent pas de facteur de Performance, de Puissance de moteur, de Rafales et de Dommages. A la place, ils possèdent des facteurs de Tourelle de Défense et de Tourelle de Soutien.

Comme les chasseurs, les bombardiers possèdent un facteur de Vitesse, qui est utilisé lorsque les chasseurs tentent d'acquérir une meilleure position par rapport à eux.

Altitude des bombardiers

Chaque carte de bombardier indique l'altitude à laquelle celui-ci va voler durant la mission. Les bombardiers ne peuvent pas changer d'altitude durant une mission.

Formations de bombardiers

Au début d'une mission, arrangez vos bombardiers en formation. Tous les bombardiers doivent faire face à la même direction et être placés adjacents à au moins un autre bombardier, horizontalement ou verticalement, s'ils volent à la même altitude.

Les bombardiers ne peuvent pas changer leur formation durant la mission. Si un trou se forme dans la formation parce qu'un bombardier a été abattu, les chasseurs qui attaquent peuvent utiliser cette position.

Des bombardiers à des altitudes différentes établissent des formations différentes.

Voici trois exemples de formations de bombardiers…

#1:

#2:

#3 :

Choisir un bombardier à attaquer

Vous pouvez déclarer votre intention de choisir un bombardier ennemi spécifique situé à votre altitude lors de votre phase de Manœuvre de Vitesse et/ou lors de votre phase d'action

Vous devez utiliser un point de vitesse ou vous défausser d'une carte d'Action avec une valeur de manœuvre d'au moins 1 pour choisir un bombardier spécifique. Si vous ne le faites pas, le joueur adverse obtient de choisir le bombardier à votre place.

S'il n'y a qu'un seul bombardier dans la rangée la plus en arrière de la formation, vous pouvez librement choisir ce bombardier.

Exemple :
Dans l'exemple de formation n°3 ci-dessus, vous pouvez librement choisir d'attaquer le Do-17Z, situé le plus en arrière. Vous auriez à dépenser un point de vitesse ou à vous défausser d'une carte de Manœuvre pour choisir tout autre bombardier de la formation.

Les chasseurs peuvent attaquer des bombardiers depuis une position Neutre, ou gagner des positions d'Avantage ou de Poursuivant sur les bombardiers comme normalement. La disposition des bombardiers en formation peut empêcher certaines possibilités de positionnement pour les chasseurs attaquants. Un chasseur peut toujours attaquer un bombardier depuis la position Neutre.

Une fois que votre chasseur a résolu sa dernière carte d'attaque, il abandonne sa position et retourne en position Neutre par rapport au bombardier. Contrairement aux engagements contre un autre chasseur, les chasseurs ne conservent pas leur position sur les bombardiers.

Vitesse

Lors de la phase de Manœuvre de Vitesse, vous pouvez sélectionner un bombardier et manœuvrer autour de lui comme s'il s'agissait d'un chasseur. Vous pouvez choisir d'utiliser un point d'avantage de vitesse pour sélectionner un bombardier spécifique à attaquer. Chaque point d'avantage de vitesse supplémentaire peut être utilisé pour se positionner autour du bombardier.

Exemples :
Votre chasseur a une vitesse de 3. Il y a une formation de deux bombardiers (l'un devant l'autre) avec une vitesse de 1 à votre altitude. Vous avez un avantage de vitesse de deux points. Vous choisissez librement le bombardier qui suit. Vous utilisez un point de vitesse pour passer en position d'Avantage et un autre point pour être en position de Poursuivant.

Quatre bombardiers volent en formation carré (comme dans l'exemple de formation n°2). Vous ne dépensez pas de point de vitesse pour choisir un bombardier. Le joueur adverse décide que vous attaquerez le bombardier situé à l'avant gauche. Vous utilisez un point de vitesse pour passer en position d'Avantage mais vous ne pouvez pas utilisez le second point pour adopter une position de Poursuivant parce qu'il y a un bombardier à cet endroit.

Cartes de Manœuvre

Vous pouvez sélectionner des bombardiers et vous positionner par rapport à eux avec des cartes de Manœuvre en utilisant les mêmes règles que la Vitesse. Il coûte un point de manœuvre pour choisir un bombardier, chaque point supplémentaire est ensuite utilisé pour manœuvrer autour de lui.

Exemples :
Votre chasseur avait un avantage de vitesse d'un point, vous l'avez donc utilisé pour choisir un bombardier. Vous jouez une carte de manœuvre de valeur 1 pour passer en position d'Avantage. Vous jouez une autre Manœuvre de valeur 1 pour passer en position de Poursuivant.

Vous jouez une carte Manœuvre de valeur 3. Vous utilisez un point pour choisir un bombardier, puis deux points pour le Poursuivre.

Exemple :
Dans cette formation, les chasseurs ne peuvent pas adopter une position de Poursuivant par rapport au bombardier de front tant que le bombardier de queue n'a pas été détruit.

Tourelles des bombardiers

Vos bombardiers ne sont pas dotés d'une main de cartes comme les chasseurs. A la place, ils tirent des cartes dans une main temporaire lorsqu'ils sont attaqués. Une fois que toutes les attaques menées par un chasseur ont été résolues, défaussez toutes les cartes restant dans la main de votre bombardier.

Lorsqu'un chasseur ennemi tente pour la première fois de se positionner par rapport à l'un de vos bombardiers ou d'abattre celui-ci, tirez un nombre de cartes égal à son facteur de Tourelle de Défense plus les facteurs de Tourelle de Soutien des bombardiers qui lui sont adjacents horizontalement ou verticalement.

Exemples :
Deux B-24D Liberator volent en formation, l'un derrière l'autre. Un chasseur vise le Liberator de tête. Le bombardier tire sept cartes, cinq pour la Tourelle de Défense du bombardier et deux de plus pour la Tourelle de Soutien du bombardier qui le suit.

Trois Ju-87B Stuka volent côté à côte. Si un chasseur ennemi attaquait le Stuka d'une des extrémités, vous tireriez trois cartes. Si le Stuka situé au milieu était attaqué, vous tireriez quatre cartes.

Cartes d'Action des bombardiers

Votre bombardier peut jouer des cartes, une à la fois, en réaction aux actions d'un chasseur ennemi.

Les bombardiers ne sont autorisés à jouer que des cartes « In My Sights », des cartes « Out of the Sun », des cartes qui accordent un dégât supplémentaire ou des cartes avec l'indication « Stop Fuel Tank ».

Exemple :
Deux B-24D Liberator volent côte à côte lorsque vous les attaquez avec votre Bf-109E Emil. Vous avez une vitesse de 2 alors que le Liberator a une vitesse de 1, ce qui vous donne la possibilité de choisir un bombardier ou de gagner une position. Comme les deux bombardiers sont identiques, vous laissez le joueur adverse choisir le bombardier et tirer ses sept cartes. Le bombardier ne peut pas réagir à une action de sélection. Vous utilisez ensuite votre point de vitesse pour vous placer en position d'Avantage par rapport au bombardier. Le bombardier réagit en jouant une carte « Out of the Sun ». Vous réagissez avec un « Vertical Roll ». Votre Emil est maintenant en position d'Avantage par rapport au bombardier. Vous jouez une carte « Yo-Yo », en utilisant la valeur de Manœuvre 1 de la carte pour modifier votre positionnement et passer en position de Poursuivant. Le bombardier réagit en jouant un « In My Sights 2 Bursts » pour deux dégâts. Vous ne possédez pas d'autre carte défensive et subissez donc deux dégâts. Vous poursuivez maintenant le bombardier. Enfin vous jouez un « In My Sights 3 Bursts » pour trois dégâts. Le bombardier encaisse les dommages mais répond avec une carte « In My Sights 2 Bursts » pour deux dégâts. Vous encaissez les dommages. Il reste encore au bombardier une carte « In My Sights », mais il ne peut pas la jouer parce que vous ne jouez plus de carte à laquelle ce bombardier pourrait réagir.

Restrictions aux cartes de réaction des bombardiers

Lorsqu'un chasseur joue une carte en réaction à une carte jouée par votre bombardier, votre bombardier ne peut pas réagir.

Exemple :
Un chasseur ennemi joue une carte « Out of the Sun » contre votre bombardier. Vous jouez une carte « In My Sights » en réaction, pour endommager le chasseur, le joueur joue un « Tight Turn » pour éviter les dommages. Vous ne pouvez pas jouer de carte en réaction au « Tight Turn ».

Votre bombardier ne bénéficie que de l'effet « Bomber » (*Bombardier*) dans la section de Réaction (React To) d'une carte d'Action.

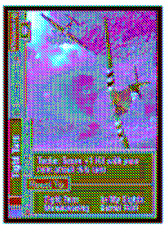
Exemple :
Votre bombardier joue une carte « In My Sights (Jinking) » qui a l'effet « Bomber : -1 dégât ». La section de Réaction de cette carte indique qu'elle annulera les cartes « In My Sights » et « Out of the Sun », mais votre bombardier ne bénéficie pas de ces effets.

Cartes de dégâts réduits des bombardiers

Certaines cartes d'Action jouées par un bombardier réduiront les dégâts infligés sur celui-ci. Certaines de ces cartes indiquent aussi qu'elles stopperont une carte « Fuel Tank ». Votre chasseur peut jouer une carte en réaction à des dégâts contre lui-même mais ne peut pas empêcher le bombardier de réduire les dégâts que celui-ci subit ou stopper une attaque « Fuel Tank ».

Exemple :
Un chasseur joue une carte « In My Sights » pour trois dégâts et deux « Tight Turn » pour deux dégâts supplémentaires contre un bombardier. Le bombardier joue une carte « In My Sights, Bomber : -1 Hit ». Le bombardier ne subira que quatre dégâts et le chasseur doit jouer une carte en réaction ou subir un dégât.

Cartes « Bomber : +1 Hit »



Vos bombardiers peuvent également jouer des cartes qui infligent à un appareil un dégât supplémentaire lors de sa prochaine attaque. De telles cartes sont jouées en même temps que les cartes « In My Sights » ou « Out of the Sun ».

Exemple :
Un bombardier tire deux cartes « Tight Turn » et une carte « Out of the Sun ». Un chasseur tente de manœuvrer autour du bombardier. Le bombardier réagit en jouant les trois cartes sur le chasseur. Le chasseur doit esquiver l'attaque « Out of the Sun » avec ses deux dégâts supplémentaires provenant des cartes « Tight Turn » ou subir les dommages.

Chasseurs-bombardiers

Un chasseur-bombardier est un chasseur transportant des bombes. Lorsqu'une carte de campagne montre un chasseur se dirigeant vers une cible, le chasseur est chargé de bombes. Traitez un chasseur-bombardier exactement comme un bombardier. Utilisez sa Puissance de moteur pré-tour comme Tourelle de Défense et sa Puissance de moteur post-tour comme Tourelle de Soutien. Placez un marqueur « Loaded » sur l'appareil pour indiquer qu'il est joué comme un chasseur-bombardier.

Sélectionnez l'altitude de départ des chasseurs-bombardiers comme normalement. Les chasseurs-bombardiers ne peuvent pas changer d'altitude durant la mission.

Si des chasseurs-bombardiers se trouvent à la même altitude que des bombardiers, regrouper les chasseurs-bombardiers et les bombardiers en une formation.

Le joueur propriétaire peut choisir de se débarrasser des bombes d'un chasseur-bombardier au début de n'importe lequel de ses tours. S'il le fait, retirez l'appareil de la formation, défaussez le marqueur « Loaded » et tirez immédiatement une main complète de cartes pour le chasseur. Traitez le chasseur comme un chasseur normal pour le reste de la mission.

Jouer une campagne

Les campagnes vous permettent de relier entre elles une série de batailles aériennes pour former l'une des offensives aériennes historiques de la Seconde Guerre Mondiale. Vous et votre adversaire choisissez chacun l'un des deux camps, l'Axe ou les Alliés, que vous incarnerez durant la campagne.

Feuille de marque

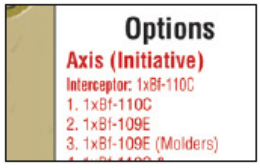
Inscrivez le nom de la campagne et les informations concernant les missions sur la feuille de marque. Utilisez la feuille de marque pour garder une trace de vos missions et pour retrouver les informations importantes concernant la campagne. Photocopiez cette feuille si nécessaire pour jouer aux campagnes.

Durée

Chaque campagne consiste en une ou plusieurs missions. Le nombre de missions nécessaires pour résoudre une campagne et le nombre de tours pour chaque mission sont indiqués près du titre de la campagne.

Exemple: Cette campagne est constituée de quatre missions et de six tours par mission.

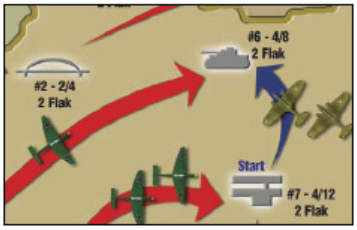
Déterminez l'initiative



Votre campagne spécifiera quel camp bénéficie de l'initiative pour la première mission. Ceci est indiqué dans la zone des options.

L'initiative pour chacune des missions suivantes est basée sur le statut de la cible à la fin de la mission précédente. Une cible pourra avoir l'un des trois statuts suivants : Intacte, Endommagée ou Détruite.

Flèches d'attaque



Sur les cartes de campagne, les flèches rouges indiquent les attaques possibles pour l'Axe et les flèches bleues indiquent les attaques possibles pour les Alliés.

La queue de chaque flèche indique d'où l'attaque est lancée et la pointe de la flèche indique la cible de l'attaque.

Première mission

Pour votre première mission, vous devez sélectionner une flèche d'attaque débutant par l'indication « Start ». Les indications de départ de l'Axe sont en rouge et les indications de départ des Alliés sont en bleu.

Exemple :
Dans la campagne Poland 1939, il y a cinq missions initiales parmi lesquelles le joueur de l'Axe doit choisir : #1, #2, #3, #4 et #6.

Quand vous effectuez des missions plus profondément en territoire ennemi, celles-ci vous rapporteront davantage de points de victoire.

Images d'appareils

Les images d'appareils associées aux flèches d'attaque vous indiquent les bombardiers attaquants faisant automatiquement partie de la mission. Intégrez à la mission une carte d'Appareil pour chaque image apposée. Les deux joueurs peuvent ensuite ajouter des appareils supplémentaires à la mission grâce aux Options. Le défenseur reçoit aussi gratuitement le chasseur indiqué comme étant leur intercepteur.

Les images des appareils utilisés dans une campagne sont présentées dans la partie inférieure de la feuille de campagne.

Voler sur plusieurs appareils

Vous piloterez occasionnellement plusieurs appareils. Reportez-vous à la section des règles optionnelles se rapportant au vol sur plusieurs appareils.

Contrôler une cible

Si le statut de la cible à la fin de votre mission d'attaque est Endommagée ou Détruite, vous « Contrôlez » cette cible et pouvez lancer des missions futures depuis le point de départ de la flèche amie associée à cette cible.

Lorsque vous endommagez ou détruisez une cible, placez dessus le marqueur approprié.

Vous ne pouvez pas attaquer une cible ayant déjà sur elle l'un de vos marqueurs Détruit.

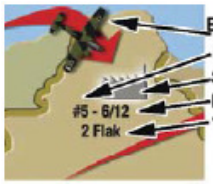
Si le statut de la cible à la fin de votre mission est Intacte, vous ne contrôlez pas la cible et ne pouvez pas l'utiliser pour lancer des missions futures. Si vous regagnez l'initiative dans une mission ultérieure, vous pouvez tenter d'attaquer la cible une nouvelle fois.

Tant l'Axe que les Alliés peuvent attaquer des cibles. Si la cible est Contrôlée par un camp, elle peut toujours être attaquée par l'autre camp. Si une cible Contrôlée est attaquée et que la mission s'achève par un résultat Endommagée ou Détruite, retirez l'ancien marqueur de Contrôle et remplacez-le par le nouveau.

Initiative

Si le statut de la cible à la fin de votre mission d'attaque est Détruite, vous conservez l'initiative et pouvez sélectionner la prochaine mission. Si l'issue de votre mission est Intacte ou Endommagée, votre adversaire gagne l'initiative pour la prochaine mission.

Valeurs de Bombardement des cibles et points de victoire



Chaque cible indique le nombre de bombes nécessaires pour que la mission atteigne un résultat Endommagé ou Détruit.

Le chiffre devant la barre oblique indique le nombre de bombes nécessaires pour parvenir à un résultat Endommagé. Le chiffre derrière la barre oblique indique le nombre de bombes nécessaires pour atteindre un résultat Détruit. Si le nombre de bombes lâchées sur la cible n'égale pas au moins la valeur Endommagée de la cible, la cible est Intacte.

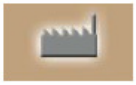
Exemple :
Un aérodrome a des valeurs Endommagé/Détruit de 5/10. Si de zéro à quatre bombes sont lâchées dessus, la cible est Intacte. Si de cinq à neuf bombes sont lâchées dessus, la cible est Endommagée. Si dix bombes ou davantage sont lâchées dessus, la cible est Détruite.

Types de cibles

Chaque campagne présente plusieurs types de cibles, qui sont les objectifs des missions.

Chars – Une formation de véhicules blindés, soit en mouvement ou engagée dans un combat avec vos forces.

Infanterie – Une formation de troupes terrestres, soit en mouvement ou engagée dans un combat avec vos forces.



Usine – Une importante installation de fabrication.

Pont – Un pont crucial le long d'une route ou d'une voie ferrée.

Aérodrome – Un aérodrome utilisé par les chasseurs ou les bombardiers.

Cargo – Un cargo maritime transportant du matériel de guerre crucial.

Porte-avions – Une force opérationnelle navale basée autour d'un porte-avions.

Chemin de fer – Une section importante de voie ferrée.

Options

Chaque joueur est autorisé à sélectionner une, et une seule, de ces options à chaque mission. Chaque option ne peut être sélectionnée qu'une seule fois par campagne.

Ce qui suit est la liste des options disponibles durant une campagne. Chaque feuille de campagne indique les options disponibles pour cette campagne.

Certaines options contredisent les règles du jeu. Dans de telles situations, l'option est prioritaire.

Altitude : déclarez au début d'une mission si tous vos bombardiers commenceront à une altitude plus basse ou plus haute d'un niveau que l'altitude normale.

Bombs (*Bombes*) **:** réduisez la valeur de bombardement de chacun des bombardiers ennemis ou augmentez la valeur de bombardement de chacun des bombardiers amis.

Defense : réduisez la valeur de Tourelle de Défense de chacun des bombardiers ennemis ou augmentez la valeur de Tourelle de Défense de chacun des bombardiers amis.

Fighter/Bomber (*Chasseur/Bombardier*) **:** vous gagnez le nombre indiqué de chasseurs ou de bombardiers pour la mission. Les chasseurs gagnés de cette manière ne transportent pas de bombes.

Exemple :
« 1xSpitfire » signifie que vous recevez un chasseur Spitfire I
Flak : réduisez la valeur de Flak ennemie ou augmentez votre valeur de Flak.

Fuel (*Carburant*) *:* retirez tous les chasseurs ennemis avant de commencer le dernier tour de la mission.

Gunner (*Mitrailleur*) **:** réduisez la valeur de mitrailleur de chacun des chasseurs ennemis et augmentez la valeur de mitrailleur de chacun des chasseurs amis.

Late (*Retard*) **:** les chasseurs ennemis sélectionnent leur altitude et leurs cartes initiales comme normalement. Durant le premier tour, ils ne peuvent accomplir aucune action, ni être la cible d'action, de carte ou d'effet.

Pilot Names (*Noms de pilotes*) **:** ajoutez le marqueur du pilote nommé à l'appareil indiqué. Si son appareil est abattu, le joueur adverse gagne un nombre de points de victoire égal à sa valeur.

Press (*Pression*) **:** en sélectionnant cette option, vous perdez le nombre de points de victoire indiqué.

Rest (*Repos*) **:** en sélectionnant cette option, vous gagnez le nombre de points de victoire indiqué.

Shortage (*Pénurie*) **:** infligez des dégâts sur chaque appareil ennemi au début de la mission.

Sun At Your Back (*Soleil dans le dos*) **:** chacun de vos chasseurs commence avec des cartes supplémentaires.

Support (*Soutien*) **:** réduisez la valeur de Tourelle de Soutien de chacun des bombardiers ennemis ou augmentez la valeur de Tourelle de Soutien de chacun des bombardiers amis.

Vital Mission (*Mission cruciale*) **:** vous marquez le double de points de victoire que vous auriez normalement marqués pour la mission.

Vents : déclarez au début d'une mission si vous allez ajouter ou soustraire des tours à la mission.

Sélectionnez le Schéma de Flak

Au début d'une mission, après que les deux joueurs aient révélé leur option, le défenseur choisit secrètement un Schéma de Flak pour la mission. A la fin de la mission, l'attaquant choisit un Schéma de Bombardement pour chacun des bombardiers qu'il lui reste. La Flak inflige des dégâts avant que les bombardiers lâchent leurs bombes.

Il y a trois types de Schéma de Flak parmi lesquels choisir : Dispersé, Normal et Serré.

Dispersé – Un Schéma de Flak Dispersé inflige à chacun des bombardiers un nombre de dégâts égal à la moitié de la valeur de Flak de la cible.

Normal – Un Schéma de Flak Normal inflige aux bombardiers un nombre de dégâts égal à la valeur de Flak de la cible. Un Schéma de Flak Normal n'infligera de dégâts sur un bombardier que si le bombardier choisit un Schéma de Bombardement Normal ou Serré.

Serré – Un Schéma de Flak Serré inflige aux bombardiers un nombre de dégâts égal à deux fois la valeur de Flak de la cible. Un Schéma de Flak Serré n'infligera de dégâts sur un bombardier que si le bombardier choisit un Schéma de Bombardement Serré.

Exemples :
La cible possède un facteur de Flak de 2 et le joueur a choisi un schéma Dispersé. Chaque bombardier subira un dégât.

La cible possède deux Flak et le joueur a choisi un schéma de Flak Normal. Les bombardiers avec un schéma de bombardement Dispersé ne subiront pas de dégâts mais les bombardiers avec un schéma Normal et Serré subiront deux dégâts.

La cible possède deux Flak et le joueur a choisi un schéma de Flak Serré. Les bombardiers avec un schéma de bombardement Dispersé et Normal ne subiront pas de dégâts mais les bombardiers avec un schéma Serré subiront quatre dégâts.

Pour sélectionner un schéma de Flak, placez le marqueur de schéma de Flak approprié sur la feuille de campagne, face cachée. Ne laissez pas l'attaquant prendre connaissance de votre choix tant qu'il n'a pas révélé ses schémas de bombardement à la fin de la mission.

Appliquez, aux valeurs de Flak et de Bombardement, tous les modificateurs liés aux Options avant de réduire ces valeurs de moitié (Dispersé) ou de les doubler (Serré).

Exemple :
Une Option donne deux Flak supplémentaires pour une mission. La cible possède une valeur de Flak de 2. La cible infligera deux dégâts en utilisant un schéma Dispersé, quatre dégâts en utilisant un schéma normal ou huit dégâts en utilisant un schéma Serré.

Résoudre la mission

A l'exception des règles concernant les bombardiers et les chasseurs-bombardiers détaillées précédemment, résolvez une mission de campagne de la même manière qu'un combat aérien normal.

Si tous les appareils en attaque sont abattus, la mission prend fin. Si tous les appareils en défense sont abattus, procédez à la phase de Schéma de Bombardement.

Sélectionnez le Schéma de Bombardement

Le joueur attaquant doit indiquer un Schéma de Bombardement pour chacun de ses bombardiers qui a atteint la cible.

Toutes les bombes sont larguées en même temps et toutes les bombes atteignent la cible. Un bombardier Endommagé largue moins de bombes, comme indiqué sur le côté Endommagé de sa carte d'Appareil.

Un Schéma de Bombardement Normal infligera à la cible un nombre de dégâts égal à la valeur de bombardement sur la carte du bombardier.

Exemple :
Un B5N2 Kate transporte quatorze bombes lorsqu'il n'est pas endommagé. Avec un Schéma de Bombardement Normal, il touchera la cible avec quatorze bombes. Si le Kate est Endommagé, son Schéma de Bombardement Normal lui fera toucher la cible avec huit bombes.

Un Schéma de Bombardement Serré infligera à la cible un nombre de dégâts égal au double de la valeur de bombardement sur la carte du bombardier.

Exemple :
Un B5N2 Kate transporte quatorze bombes lorsqu'il n'est pas endommagé. Avec un Schéma de Bombardement Serré, il touchera la cible avec vingt-huit bombes. Si le Kate est Endommagé, son Schéma de Bombardement Serré lui fera toucher la cible avec seize bombes.

Un Schéma de Bombardement Dispersé infligera à la cible un nombre de dégâts égal à la moitié de la valeur de bombardement sur la carte du bombardier.

Exemple :
Un B5N2 Kate transporte quatorze bombes lorsqu'il n'est pas endommagé. Avec un Schéma de Bombardement Serré, il touchera la cible avec sept bombes. Si le Kate est Endommagé, son Schéma de Bombardement Serré lui fera toucher la cible avec quatre bombes.

Résoudre la Flak

Une fois que le joueur en attaque a annoncé ses Schémas de Bombardement, le joueur en défense révèle son marqueur de Schéma de Flak.

Chaque bombardier inflige une quantité de dégâts basé sur les Schémas de Flak et de Bombardement

sélectionnés. Les dégâts causés par la Flak ne peuvent pas être évités ou stoppés.

Exemple :
Le B5N2 Kate approche, non endommagé, avec quatorze bombes, sur une cible avec deux Flak. Le joueur à qui appartient le Kate choisit un Schéma de Bombardement Normal. Le joueur en défense, à qui appartient la cible, révèle qu'il avait choisi un Schéma de Flak Dispersé. Le Kate se voit infliger un dégât par la Flak, puis largue ses quatorze bombes.

Bombarder la cible

Après que les bombardiers se soient vu infliger les dégâts causés par la Flak, infligez à la cible le nombre approprié de dégâts causés par les bombes d'après leur Schéma. Une fois que la cible est bombardée, la mission se termine.

Déterminer le succès de la mission

Si la cible est Intacte, l'attaquant gagne 0 point de victoire et le défenseur gagne un nombre de points de victoire égal à la valeur nécessaire pour détruire la cible.

Si la cible est Endommagée, l'attaquant gagne un nombre de points de victoire égal à la valeur nécessaire pour endommager la cible et le défenseur gagne 0 point de victoire.

Si la cible est Détruite, l'attaquant gagne un nombre de points de victoire égal à la valeur nécessaire pour détruire la cible et le défenseur gagne 0 point de victoire.

Un joueur gagne un nombre de points de victoire égal au nombre de points de victoire des appareils ennemis qu'il a abattu.

Exemple :
Un chasseur ennemi abat un Bf-110C pendant la mission. A la fin de la mission, le joueur allié gagnera dix points de victoire pour avoir détruit ce chasseur.

Les Alliés obtiennent un résultat « Détruit ». Les points de victoire que rapporte cette cible, notés sur la carte de campagne, sont ajoutés aux points de victoire pour l'appareil ennemi abattu afin de déterminer le nombre de points de victoire final.

Tableau des points de victoire

Le tableau des points de victoire de la campagne indique le nombre de points de victoire qu'il faut gagner pour atteindre les différentes issues.

Pour déterminer le total des points de victoire gagnés à chaque mission, soustrayez les points de victoire de l'Axe aux points de victoire des Alliés.

Exemples :
Le joueur de l'Axe détruit un chasseur pour trois points de victoire et obtient un résultat Détruit pour dix points de victoire supplémentaires. Le joueur Allié détruit deux chasseurs pour vingt points de victoire. Le joueur Allié terminerait la mission en tête avec un total de sept points de victoire.

Le joueur de l'Axe enregistre trente points de victoire durant une mission et le joueur allié en enregistre vingt. Dans l'ensemble, la mission a une issue de dix points de victoire.

Déterminer l'issue de la campagne

Une fois que la dernière mission a été effectuée, additionnez les points de victoire enregistrés à chaque mission et comparez le total au tableau des points de victoire de la feuille de campagne.

Exemple :
Après avoir joué la campagne « Daylight Bombing 1944 », les points de victoire de la campagne s'élèvent à 180 pour les Alliés et 60 pour l'Axe, pour un différentiel total de 120. En se reportant à la table de Victoire, les joueurs peuvent voir que ceci résulte en une victoire (mineure) alliée.

Règles optionnelles :

Ailiers

Vous pouvez choisir de mettre ensemble deux chasseurs amis pour former un binôme Leader/Ailier. Désignez l'un des chasseurs comme étant le Leader et l'autre comme étant l'Ailier. Si l'Ailier commence son tour à une altitude différente du Leader, il doit modifier son altitude de façon à se rapprocher du Leader. Si le Leader est engagé (Poursuivant, Avantagé, Désavantagé ou Poursuivi) avec un ou plusieurs appareils ennemis, l'Ailier ne peut jouer de cartes

que contre l'appareil engagé. Le Leader gagne un point supplémentaire de Puissance moteur pré-tour et un point supplémentaire de Puissance moteur post-tour.

Jeu par équipes

Ce jeu peut se pratiquer à plus de deux joueurs. Jouez en deux équipes ayant le même nombre de points de victoire. Les équipes jouent chacune à leur tour, dans l'ordre des joueurs. L'équipe avec l'initiative commencera toujours à chaque début de tour et l'ordre des joueurs alternera entre les équipes après ça. Les joueurs sont libres de choisir le joueur de l'équipe qui agit à chacune de leurs phases.

Exemple :
Un combat aérien implique deux joueurs de l'Axe et trois joueurs alliés. L'équipe de l'Axe gagne l'initiative et décide de commencer à chaque tour. L'équipe de l'Axe choisit l'un des joueurs de l'Axe pour qu'il effectue son tour. L'équipe des Alliés choisit ensuite un joueur Allié pour qu'il effectue son tour. Le joueur de l'Axe restant effectue ensuite son tour. L'équipe des Alliés choisit ensuite l'un des deux joueurs alliés restant pour qu'il effectue son tour. Le dernier joueur allié effectue ensuite son tour.

Les joueurs ne sont pas obligés de garder le même ordre des joueurs à chaque tour.

Exemple :
Au tour suivant, l'Axe joue toujours en premier, mais l'ordre dans lequel les joueurs de chaque équipe effectuent leur tour peut changer.

Voler sur plusieurs appareils

Chaque joueur peut piloter plusieurs appareils. Traitez chaque appareil comme s'il était piloté par un joueur différent avec sa propre place dans l'ordre des joueurs et sa propre main de cartes.

Des marqueurs indiquent votre affiliation à l'Axe ou aux Alliés avec un chiffre. Pour garder une trace de vos différents appareils, placez un marqueur sur votre appareil et le marqueur correspondant devant vous. Il y a deux exemplaires de chaque marqueur numéroté.

Ces marqueurs ont une face avec des lettres pleines et une face avec juste le contour des lettres. Pour chaque appareil qui effectue son tour, retournez le marqueur pour indiquer qu'il a agit ce tour.

Vous pouvez aussi utiliser les marqueurs « Acted » (*A agi*) et « Not Acted » (*N'a Pas Agi*) pour repérer quel appareil a agi durant le tour.

Jouer une carte d'Action

Lorsque plusieurs appareils ennemis sont engagés avec d'autres, vous devez désigner quel appareil ennemi est visé par vos cartes d'Action.

Exemple :
Il y a deux chasseurs ennemis en position d'Avantage par rapport au votre lorsque vous jouez une carte « Scissors ». Vous devez indiquer contre lequel des deux chasseurs vous jouez la carte. Votre carte « Scissors » n'affectera pas le positionnement de l'autre chasseur.

Jouer des Rafales contre des appareils différents

Vous pouvez utiliser les Rafales inhérentes de chacun de vos appareils une fois par tour. Vous ne pouvez gagnez qu'une Rafale pour la position d'Avantage et deux Rafales supplémentaires pour la position de Poursuivant, à chaque tour, quel que soit le nombre d'appareils sur lesquels vous êtes Avantagé ou Poursuivant. Les Rafales sont utilisées dans l'ordre suivant : inhérentes, celle gagnée par la position d'Avantage et enfin celles gagnées par la position de Poursuivant. Pendant votre tour, vous ne pouvez jamais utiliser plus de Rafales que votre nombre de Rafales inhérentes, plus trois.

Exemple :
Votre chasseur a 0 Rafale inhérente. Vous êtes en position d'Avantage sur une cible pour gagner une Rafale supplémentaire. Vous tirez avec une carte « 1 Burst In My Sights ». Vous abandonnez la position et visez un autre appareil. Il ne reste plus de Rafale à votre chasseur. Si vous prenez l'Avantage sur la nouvelle cible, vous ne gagnerez pas de Rafale parce que vous avez déjà gagné et utilisé une Rafale grâce à une position d'Avantage lors de ce tour. Vous devez Poursuivre une cible pour gagner deux Rafales supplémentaires. Une fois que votre chasseur a Poursuivi une cible, gagné et utilisé deux Rafales supplémentaires, il ne peut pas gagner d'autres Rafales durant votre tour.

Chacun pour soi

Ce type de partie est semblable aux parties multi-joueurs sauf qu'il oppose tous les joueurs les uns aux autres.

Déterminez aléatoirement l'ordre des joueurs au début de chaque tour de jeu.

Cartes d'Action Pacifique / Europe

Les 110 cartes d'Action sont constituées de 55 cartes montrant des appareils du théâtre pacifique et de 55 cartes montrant des appareils du théâtre européen. Si vous possédez le jeu de cartes en deux exemplaires, vous pouvez séparer les cartes pour former un paquet Pacifique et un paquet Europe, de manière à ce qu'ils correspondent aux appareils utilisés dans une bataille historique.

Plusieurs paquets de cartes d'Action

Si vous avez plus d'un exemplaire de cartes d'Action, vous pouvez les combiner en un plus gros paquet.

Augmenter l'échelle d'une campagne

Si vous désirez jouer des campagnes de plus grande envergure, tout ce qui compose une campagne peut avoir une plus grande échelle. Au début d'une campagne, décidez si vous voulez que celle-ci fasse deux fois, trois fois etc. sa taille normale. Appliquez ce multiplicateur au nombre d'appareils reçus pour chaque missions, aux intercepteurs, aux appareils reçus par le biais des options et aux valeurs des cibles Endommagées/Détruites. Une fois que tous les points de victoire sont déterminés pour une mission, divisez le chiffre obtenu par le modificateur de la campagne (arrondir à l'entier inférieur).

Exemple :
Vous jouez la campagne « Poland 1939 » et décidez de la faire trois fois plus grande que normalement. Pour la première mission, le joueur de l'Axe décide d'attaquer la cible #3, l'aérodrome. Le joueur de l'Axe sélectionne l'option #1 et le joueur Allié choisit l'option #2.

Pour une campagne normale (à l'échelle 1:1) – l'Axe recevrait un Stuka et un Bf-110C, le joueur Allié recevrait deux P.11c (un pour l'option et un pour l'intercepteur) et les chasseurs de l'Axe ne seraient pas présents au premier tour. Il faudrait à la cible quatre bombes pour être Endommagée et huit bombes pour être Détruite.

Pour une campagne à l'échelle 3:1 – l'Axe recevrait trois Stuka et trois Bf-110C, le joueur Allié recevrait six P.11c et les chasseurs de l'Axe ne seraient pas présents au premier tour. Il faudrait à la cible douze bombes pour être Endommagée et vingt-quatre bombes pour être Détruite.

Dans les deux cas, la cible possède une valeur de Flak de 2. A la fin de la mission, l'Axe a enregistré 30 points de victoire et les Alliés 13. Les deux totaux sont divisés par 3, ce qui donne un résultat de 10 PV et de 4 PV, pour un résultat net de –6PV.

Equilibrer les points de victoire et la valeur des chasseurs

Dans un combat aérien normal (pas une campagne), si un camp commence la bataille avec moins de points de victoire d'appareils que l'autre camp, il gagne la différence en points de victoire au début de la bataille.

Exemple :
Au début d'un combat aérien, l'Axe a dix points de victoire et les Alliés douze points de victoire. L'Axe commence le combat aérien en ayant gagné deux points de victoire.

Cartes bonus pour altitude de départ

Si un chasseur démarre à altitude Très Basse, il commence avec deux cartes supplémentaires. Si un chasseur démarre à altitude Basse, il commence avec une carte supplémentaire. Ces ajustements s'appliquent également au tirage de cartes initial des chasseurs-bombardiers qui se débarrassent de leurs bombes.

Marqueurs de pilote expérimenté

Dans le cadre de la sélection initiale de ses appareils, un joueur peut sélectionner des pilotes génériques ou des pilotes de la même nationalité que ses appareils.

Certains pions de pilote ont un drapeau gris en guise de nation. Il s'agit de pilotes génériques pouvant être placés dans les appareils de n'importe quelle nation. La valeur en points de victoire de chaque pilote est imprimée sur son pion, juste au dessous du drapeau. Ceci est utilisé pour équilibrer les batailles et marquer des points de victoire. Les pions de pilote modifient les facteurs des appareils comme suit :

A+1 (ou +2) – Augmentez la valeur de Structure (*Airframe*) de l'appareil de 1 (ou 2) sur les deux côtés de la carte.

Exemple :
Un Spitfire I a besoin de trois dégâts pour être Endommagé et de six dégâts pour être Détruit. Avec la capacité « A+1 », l'appareil devient Endommagé au bout de quatre dégâts et Détruit au bout de sept dégâts.

Ag – Un appareil non Agile obtient la capacité Agile tant qu'il n'est pas retourné sur sa face Endommagé.

AP1 (ou 2) – Débutez le combat aérien avec un (ou deux) marqueur(s) « Ace Pilot » sur le chasseur. Chacun d'eux peut être utilisé une fois comme une carte « Ace Pilot ».

B+1 – Augmentez le facteur de Rafales (*Burst*) de l'appareil de 1.

Cl – Lorsqu'il grimpe (*Climb*), l'appareil défausse une carte de moins que normalement.

Di – Lorsqu'il plonge (*Dive*), l'appareil tire une carte supplémentaire.

F+1 – Augmentez le facteur de Puissance de Feu (*Firepower*) de 1.

H+1/+1 – Augmentez les valeurs de Puissance moteur (*Horsepower*) pré-tour et post-tour de l'appareil de 1.

H+0/+1 – Augmentez la valeur de Puissance moteur (*Horsepower*) post-tour de l'appareil de 1.

M0(1) – L'appareil traite les cartes de Manœuvre 0 comme des cartes de Manœuvre 1.

P+1 (ou +2) – Augmentez la valeur de Performance de l'appareil de 1 (ou 2).

Re – L'appareil ne subit pas de dégât lorsqu'il joue une carte « Redline ».

S+1 – Augmentez la valeur de Vitesse (*Speed*) de l'appareil de 1.

Crédits

Conception du jeu .....Dan Verssen
Développement du jeu ..... Holly Verssen
Dessin du panneau de commandes .... Martin Scott
Dessin des appareils .....Dan Verssen
Recherches ..... Roger Horky
Livret de règles ..Kevin Verssen and Kira Verssen
Suggestions au livret de règles ..... Tony Van
Traduction française .....Arnauld Della Siega

Remerciement spécial à Chris Richardson qui nous a aidé, nous et notre compagnie, au fil des ans. Il a toujours été un grand ami et son aide est beaucoup appréciée.

Exemple d'un tour de combat aérien

Ce combat aérien de démonstration se fera entre un Corsair F4U de l'US Marine et un A6M5 Zekke du Japon Impérial, dans le ciel au dessus de l'Océan Pacifique, en 1943.

Nos appareils commencent la partie dans une position Neutre l'un par rapport à l'autre. Nous recevons chacun un nombre de cartes d'Action égal au facteur de Performance de notre appareil. Dans le cas présent, chaque joueur reçoit sept cartes. Nous choisissons secrètement notre altitude de départ. N'importe quelle altitude de Très Basse à Moyenne peut être sélectionnée. Nous révélons nos marqueurs d'Altitude. Les deux appareils commencent à altitude Moyenne. Ceci donne aux deux appareils de la flexibilité, pour grimper et plonger au fur et à mesure du déroulement du combat aérien.

Nous déterminons aléatoirement qui commence – cette fois-ci c'est le Corsair.

1er tour – Corsair

Voici un rappel de la séquence de jeu :

- Tirage de cartes
- Changement d'altitude
- Manœuvre de vitesse
- Actions
- Défausse
- Tirage de cartes

Je ne peux pas tirer de cartes parce que je détiens déjà un nombre de cartes égal à ma Performance.

Je peux maintenant choisir de modifier mon altitude. Je peux rester à une altitude Moyenne, plonger d'un niveau pour atteindre l'altitude Basse ou grimper d'un niveau pour me trouver en altitude Haute. Comme un avion ne peut jouer des cartes que contre un appareil se trouvant à la même altitude que lui, je vais rester à altitude Moyenne.

Je compare donc la Vitesse de mon Corsair à la Vitesse du Zeke. J'ai une Vitesse de 3, et lui de 2. Ceci me donne un avantage d'un point, ce qui signifie que je bénéficie d'une tentative gratuite de Manœuvre 1 à jouer contre lui. Il ne s'agit pas d'une carte de ma main.

Je déclare : « J'ai un avantage de Vitesse d'un point alors je tente de Manœuvrer sur toi de 1 ».

Il répond : « Tight Turn » et joue une carte « Tight Turn ».

C'est réaction valable parce que, dans sa section de Réaction (« React To »), la carte « Tight Turn » indique « Maneuvering » comme l'une des cartes qu'elle annulera.

Je recherche ensuite dans mes carte une carte qui indique « Tight Turn » dans sa section de Réaction.

J'annonce « Yo-Yo » et je joue une carte « Yo-Yo ».

Il décide de ne pas jouer de carte et me dit : « Vas-y, manœuvre moi ».

Toutes les cartes jouées sont défaussées et il tourne son appareil de façon à ce que son côté soit face à mon nez.

Je suis maintenant en position d'Avantage par rapport à lui et lui en position de Désavantage par rapport à moi. Ceci signifie que j'obtiens une Rafale supplémentaire pour lui tirer dessus et qu'il ne peut pas me tirer dessus.

J'entre maintenant dans la phase d'Action de mon tour.

Je joue ma carte « Scissors » pour utiliser sa capacité de Manœuvre 1 et annonce « Manœuvre de 1 pour me mettre en position de Poursuite ».

Le fait que la carte soit une carte « Scissors » n'est pas important. Comme j'utilise sa capacité de Manœuvre, elle est annoncée et traitée comme une carte de Manœuvre.

Il joue un « Tight Turn » pour annuler ma carte de Manœuvre et annonce « Tight Turn ».

J'annonce « Tight Turn » en réponse et joue ma carte « Tight Turn ».

Il répond en jouant une carte « Scissors ».

Je pourrais répondre avec différentes cartes mais je choisis de ne pas le faire. J'ai besoin de commencer à lui causer des dommages et je n'ai pas envie d'user toutes mes cartes.

Nous défaussons toutes les cartes et les deux appareils restent positionnés comme ils l'étaient.

Je bénéficie de deux Rafales, une pour le facteur de Rafale inhérent de mon Corsair et une pour être en position d'Avantage. Je possède une carte « In My Sights 1 Burst » qui cause un dégât et une carte « In My Sights 2 Bursts » qui cause trois dégâts. A cet instant, je n'ai pas suffisamment de Rafales à ma disposition pour utiliser les deux cartes, donc je vais jouer la carte « In My Sights 2 Bursts » pour trois dégâts.

Il ne suffit que de trois dégâts pour retourner son appareil du côté Endommagé, il s'agit donc d'une attaque sérieuse contre lui.

Il joue une carte « Ace Pilot ». Les cartes « Ace Pilot » sont en faible nombre dans le paquet et très dures à annuler. Seule une autre carte « Ace Pilot » annulera un « Ace Pilot ».

Je ne réagis pas et défausse ma carte « In My Sights ».

A ce stade, je pourrais tenter de manœuvrer sur lui une nouvelle fois avec ma carte « In My Sights » mais je vais la conserver pour plus tard.

Ceci termine la phase d'Action de mon tour.

Je peux maintenant choisir de défausser des cartes de ma main. Comme je n'en détiens que trois et que mon facteur de Puissance Moteur le plus à droite me permettra d'en tirer trois, je ne dépasserai toujours pas mon facteur de Performance, qui est de 7. Il n'y a par conséquent aucune raison de me défausser.

Je peux donc tirer trois cartes pour ma Puissance de moteur.

Ceci termine mon premier tour. A ce stade, les choses semblent bonnes pour moi. J'ai une poignée de cartes et je suis en position d'Avantage par rapport à lui.

1er tour – Zekke

Comme il ne détient que trois cartes, il peut en tirer deux (le chiffre de sa Puissance Moteur le plus à gauche). Il possède maintenant cinq cartes.

Il tente ensuite de me faire perdre ma position d'Avantage en grimpant durant sa phase de changement d'altitude. Il annonce qu'il grimpe à une altitude Haute, échange son marqueur « Medium » pour un marqueur « High » et se défausse d'une carte. A chaque fois que vous grimpez d'un niveau, vous devez vous défausser d'une carte. Ceci représente la perte de vitesse que rencontre un appareil lorsqu'il grimpe.

Notez l'inscription « -1/-0 » sur le marqueur de Haute Altitude. Ceci signifie qu'un appareil à altitude Haute tire une carte de moins durant sa phase de tirage de cartes pré-tour, mais ne subit pas de pénalité durant la phase de tirage post-tour.

J'ai maintenant un choix difficile à faire. Je peux rester à altitude Moyenne et perdre ma position ou essayer de le suivre. Si je le suis, je devrais me défausser d'une carte à cause de l'ascension et d'une de plus parce que je suis en position d'Avantage. Si j'étais en position de Poursuivant (mon nez vers sa queue), je n'aurais pas à me défausser de la carte supplémentaire.

Je choisis de le suivre à une altitude Haute et de maintenir ma position. J'échange mon marqueur « Medium » pour un « High » et défausse un « Vertical Roll » et un « Barrel Roll ».

Il compare ensuite les Vitesses. Comme mon avion a la même vitesse ou est plus rapide que le sien, il n'obtient pas de tentative de Manœuvre gratuite.

Il commence alors à jouer des cartes en jouant une carte « In My Sights » et annonce « Scissors ». Si un avion est Agile et en position de Désavantage, il peut jouer une carte durant son tour comme s'il s'agissait d'une carte « Scissors » pour tenter de changer sa position et passe de Désavantagé à Avantagé.

Je réagis en jouant une carte « Scissors ».

Il réagit avec un « Yo-Yo ».

Je n'ai pas de carte qui pourrait réagir à un « Yo-Yo ». Les cartes sont défaussées et nous déplaçons les avions parce qu'il est en position d'Avantage. Pas bon !

Il bénéficie maintenant d'une Rafale (0 pour son appareil et 1 parce qu'il est en position d'Avantage). Il joue un « Tight Turn » sur lui-même et annonce que cela lui permettra d'infliger un dégât supplémentaire lors de sa prochaine attaque du tour. Comme il joue la carte sur lui-même, je ne peux pas réagir.

Il joue enfin sa dernière carte, un « In My Sights 1 Burst » pour un dégât. Néanmoins, la carte est plus dangereuse qu'elle n'y paraît. Elle infligera un dégât, plus un dégât pour le bonus de dommages de son Zeke, plus un supplémentaire pour le bonus gagné par le biais de la carte « Tight Turn ». Il infligera trois dégâts avec sa Rafale.

Je réagis en jouant une carte « Barrel Roll ».

Il ne lui reste plus de carte et donc ne peut pas réagir.

Il ne se défausse pas.

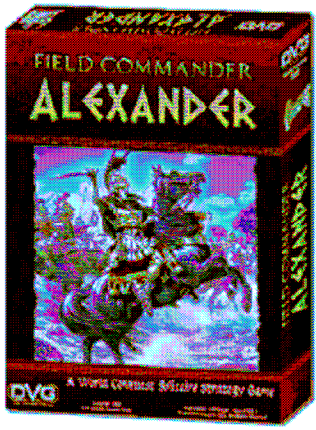
Il tire deux cartes.

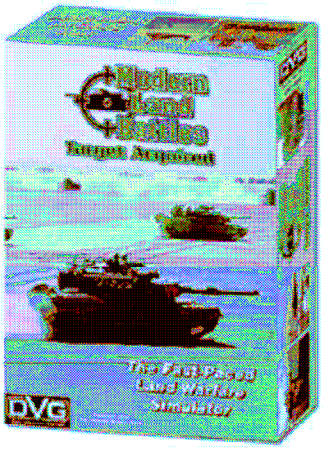
Ceci clôt son premier tour. Je dois mettre quelque chose en oeuvre rapidement ou il va se jouer de mes cartes et commencer à m'infliger des dommages.

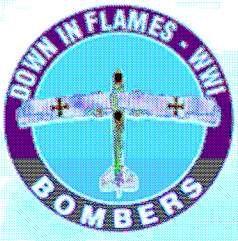
Index

Ace Pilot (*As*) 7
Cartes d'Action 5
Actions 4
Avantage 8
Agile sur les cartes de chasseur 3
Images d'appareil sur une carte de campagne 15
Airframe (*Structure*) sur les cartes de chasseur 3
Altitude 1, 4, 10, 22
Flèches sur une carte de campagne 15
Cartes d'Attaque 5
Equilibrer points de victoire et valeurs chasseurs .. 21
Barrage sur les cartes de chasseur 3
Barrel Roll (*Tonneau barriqué*) 7
Bombarder la cible 19
Cartes d'Action des bombardiers 13
Altitude des bombardiers 11
Formations des bombardiers 11
Positionnement des bombardiers 12
Tourelles des bombardiers 13
Schéma de bombardement 18
Bombs (*bombes*) sur les cartes de chasseur 3
Bursts (*rafales*) sur les cartes de chasseur 2
Initiative dans la campagne 15, 16
Augmenter l'échelle d'une campagne 21
Cibles dans une campagne 15, 16
Campagnes 14
Jouer une carte 6
Chaînes d'appareils engagés 11
Crédits 22
Endommager les chasseurs 4
Désavantagé 8
Défausser des cartes 4
Engagé 9
Evasive (*évasion*) 7
Cartes de chasseur 2
Firepower (*puissance de feu*) sur les chasseurs 2
Flak 17, 18
Chacun pour soi 21
Fuel Tank (*réservoir*) 7
Gunner (*mitrailleur*) sur les cartes de chasseur 3
Marqueurs de dégâts 4
Horsepower (*puissance du moteur*) sur chasseurs ... 2
In My Sights (*dans mon viseur*) 7
Introduction 1
Jinking (*esquive*) 7
Chasseurs-bombardiers 14
Manœuvres 5, 12
Appareils multiples 20
Nom sur les cartes de chasseur 2
Nation sur les cartes de chasseur 2
Neutre 8, 9
Règles optionnelles 19
Options dans une campagne 16
Out of the Sun (*surgi du soleil*) 7
Performance sur les cartes de chasseur 2
Feuille de marque 15
Positionnement 8, 9
Préparer les cartes 1
Tirage de cartes post-tour 4
Tirage de cartes pré-tour 4
Réagir à un changement d'altitude 11
Cartes de Réaction 5
Barres rouges et bleues sur les cartes d'Action 5
Redline (*à la limite*) 7
Résoudre une mission dans une campagne 18
Exemple d'un tour de combat aérien 23, 24
Scissors (*ciseaux*) 7
Choisir un bombardier à attaquer 12
Séquence de jeu 4
Mise en place 1
Marqueurs de pilote expérimenté 21
Indications spéciales sur les cartes de chasseur 3
Manœuvre de vitesse 4, 9, 12
Speed (*vitesse*) sur les cartes de chasseur 2
Décrochage 10
Cartes de tactique 6
Poursuivi 8
Poursuivant 8
Cibles sur une carte de campagne 15, 16
Jeu par équipes 20
Tight Turn (*virage serré*) 9
Turbocharger (*moteur turbocompressé*) 3
Types de cible dans une campagne 16
Vertical Roll (*tonneau vertical*) 9
Points de victoire 3, 5, 16, 19
Gagner la partie 2
Année sur les cartes de chasseur 2
Yo-Yo 9

Some of our other fine DVG games...







To see more, please visit us on the web at:

www.dvg.com