

THE BURNING BLUE

La Bataille d'Angleterre, 1940

par Lee Brimmicombe-Wood



LIVRET DE REGLES

“Jamais dans un conflit humain autant ont dépendu de si peu...”

– Premier Ministre Winston Churchill, 20 août 1940

“...et pour si peu.”

– Officier Pilote Michael Appleby, qui gagnait 14/6d par jour

“Il devait parler de nos rations d'alcool.”

– Officier Pilote Michael Constable-Maxwell

Table des matières

1 Introduction	2	9 Raids	18	17 Autonomie	43
2 Matériel	4	10 Commandement & Contrôle ..	24	18 Aérodomes	45
3 Unités aériennes	6	11 Détection	28	19 Météo	46
4 Organisation	8	12 Entrer en Contact Visuel	31	20 La Royal Air Force	48
5 Séquence de jeu	9	13 Combat aérien	34	21 La Luftwaffe	51
6 Début de la partie	12	14 Ack-Ack	40	22 Victoire	52
7 Evènements Aléatoires	17	15 Barrage de ballons	41	23 Campagnes	53
8 Mouvement	17	16 Bombardement	42	Crédits & Index	55



© 2006 GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308, USA

www.GMTGames.com

Version 1.0 - 7 décembre 2005

1 INTRODUCTION

THE BURNING BLUE est un jeu de guerre aérienne qui se passe au dessus de la Grande Bretagne en 1940. Pendant la Bataille d'Angleterre, La Luftwaffe allemande lança des raids contre l'Angleterre qui furent contrés par le Fighter Command de la Royal Air Force.

1.1 Les joueurs

Deux joueurs sont nécessaires, un pour jouer les Allemands (le joueur de la Luftwaffe) et un autre pour jouer les Britanniques (le joueur de la RAF).

Le joueur de la Luftwaffe contrôle les raids de bombardiers et de chasseurs. L'objectif de la Luftwaffe est de larguer des bombes sur des cibles terrestres et de descendre les chasseurs ennemis.

Le joueur de la RAF contrôle les escadrilles du Fighter Command. L'objectif de la RAF est de désorganiser les bombardements ennemis en infligeant des pertes à leurs appareils et en repoussant les raids.

NOTE DE CONCEPTION : Le joueur de la RAF joue le rôle des contrôleurs du ciel, en dirigeant les escadrilles pour intercepter les raids approchant. Le joueur de la Luftwaffe est dans la position des commandants de Luftflotte, planifiant et exécutant leurs raids.

1.2 Règles

Ce livret de règles décrit les règles du jeu. Les règles emploient l'anglais plutôt que l'américain.

Les règles sont numérotées. Les références à d'autres règles sont indiquées [entre crochets]. Les notes de conception décrivent ce que simulent les règles. Certaines règles sont optionnelles et ne devraient être utilisées que si les deux joueurs sont d'accord car elles ajoutent plus de détail et de complexité.

1.3 Scénarios

Le livret de scénarios donne des conseils sur la manière d'apprendre et de commencer à jouer. Le livret de scénarios présente cinq scénarios prêts à jouer, chacun représentant une phase de la bataille. Historiquement, ces phases furent déterminées par les changements de cibles et de tactique de la Luftwaffe. Jouer un scénario recrée une heure ou deux de combat de cette phase.

1.4 Résumé d'une partie

Lisez ceci avant de lire les règles principales!

L'objectif du joueur de la Luftwaffe est de bombarder des cibles situées en Angleterre en lançant des raids aériens. Les raids sont des piles de pions Groupe qui se déplacent ensemble. Un raid comprend en général des Gruppen de bombardiers et leur escorte de chasseurs. Cependant, des raids ne contenant que des chasseurs, appelés Freie Jagd, se portaient en avant afin de nettoyer la route de tout chasseur de la RAF.

Un jeu complet de *THE BURNING BLUE* contient:

- 1 Carte
- 3 Planches de pions (684 pions au total)
- 1 Livret de règles (40 pages)
- 1 Livret de scénarios (48 pages)
- 1 Livret de feuilles d'enregistrement et de planification (8 pages)
- 1 paquet de 55 cartes de Détection
- 2 Ecrans d'aide de jeu
- 1 Tableau d'Affichage des Escadrilles
- 2 Tableaux de Raids
- 2 dés à six faces

L'objectif du joueur de la RAF est de désorganiser les bombardements de la Luftwaffe. Il peut ordonner aux escadrilles de décoller et de Patrouiller dans certaines zones aériennes ou les diriger afin d'intercepter les raids approchant.

Avant de jouer, le joueur de la Luftwaffe détermine ses forces aériennes. Puis il planifie son attaque en dessinant l'itinéraire de chaque raid sur la carte de planification.

Un tour de jeu représente cinq minutes. Les joueurs gardent trace du temps à l'aide d'une horloge imprimée sur la carte. Chaque tour commence par un jet de dés d'Évènements Aléatoires. Ensuite, le joueur de la RAF ordonne aux unités de 'décoller en urgence' — ces unités décollent à la fin du tour. Puis le joueur de la Luftwaffe forme des raids au dessus de la France. Initialement, ces raids sont non détectés mais à mesure qu'ils progressent le joueur de la RAF utilise le radar (RDF) et les observateurs au sol (Corps d'Observateurs) pour déterminer les forces et l'altitude des raids.

Une fois que les raids de la Luftwaffe se sont formés, le joueur de la RAF peut ordonner aux escadrilles de se mettre en 'orbite' pour défendre une localisation ou 'Patrouiller' entre deux points. La Luftwaffe peut également faire orbiter tout Gruppen de chasseurs éligible.

Puis le joueur de la RAF déplace ses escadrilles, en essayant de les diriger là où il anticipe le mouvement de la Luftwaffe. Il peut modifier les ordres d'une unité si elle est à portée radio, en donnant un ordre de 'Vecteur' pour voler vers une localisation particulière, ou un ordre de 'Retour à la Base' pour revenir à la base.

Après le déplacement de la RAF, le joueur de la Luftwaffe fait progresser ses raids selon sa planification. Quand un raid entre dans son hexagone cible programmé, il bombarde l'objectif. Si il entre dans un hexagone contenant des barrages Ack-Ack ou de ballons, le joueur de la Luftwaffe vérifie quels effets entraînent ces défenses.

Pendant le mouvement, si une escadrille ou un raid en déplacement se retrouvent près d'une unité de chasseurs en orbite, celle-ci doit tenter d'entrer en Contact Visuel (repérer visuellement) les unités en

mouvement. Si le Contact Visuel réussit, l'attaque peut avoir lieu. Après le mouvement de la Luftwaffe, toute unité qui a un marqueur de Contact Visuel réussi peut prendre en chasse les unités qu'elle poursuit. Une fois que tous les mouvements sont terminés, les unités de la RAF, y compris les chasseurs en orbite qui n'ont pas effectué de Contact Visuel pendant le mouvement de la Luftwaffe, peuvent essayer d'entrer en Contact Visuel avec les raids ennemis. Un succès signifie qu'elles sont en Poursuite et le raid est marqué comme étant en Contact Visuel. Si elles sont suffisamment près d'un raid en Contact Visuel, elles l'attaquent et l'interceptent. L'Interception peut se transformer en combat, en attaque surprise 'bounce' ou en bataille avec des Traînardes de la force défensive. L'issue du combat peut se solder par des avions descendus et une 'Désorganisation'. Une fois que les unités de la RAF ont effectué leurs combats, les Freie Jagd Gruppen de la Luftwaffe peuvent essayer d'établir le Contact Visuel et d'attaquer.

Après tous les combats, les unités en décollage d'urgence prennent leur envol. Les joueurs vérifient si des changements concernant l'heure à laquelle leurs unités doivent atterrir ont lieu. Les unités de la RAF au sol peuvent réarmer et refaire le plein ou bien se préparer à décoller en urgence.

A la fin du tour de jeu, l'horloge est incrémentée de cinq minutes. Les joueurs continuent de jouer jusqu'à ce que toutes les forces de raids de la Luftwaffe aient terminé leur tâche et qu'elles soient retournées sur leurs aérodromes. Puis la victoire est déterminée en se basant sur la réussite des bombardements de la Luftwaffe sur ses cibles et sur le nombre d'appareils descendus.

1.5 Echelle

Les hexagones représentent 5 miles de distance (approx. 8 kilomètres). Les Points de Mouvement sont des multiples de 60 miles par heure (approx. 100 k/h). Les Tours de Jeu représentent une durée de 5 minutes. L'altitude est en 'Angels', qui sont des incréments de 1.000 pieds (approx. 300 mètres) au dessus du niveau de la mer, ce qui fait que 4 et 12 Angels sont respectivement à 4.000 et 12.000 pieds d'altitude. Dans le jeu, les Angels sont indiqués par intervalles de 2.000 pieds.

1.6 Glossaire

Ack-Ack. Canons Anti-Aériens, ou 'AA'. Ainsi appelés d'après la première lettre de l'alphabet phonétique britannique.

Angels. Altitude en milliers de Pieds au dessus du niveau de la mer.

Balbo. Une Aile d'au moins trois escadrilles de la RAF.

CAI. Corpo Aereo Italiano. Force aérienne expéditionnaire italienne.

Chain Home (CH, CHL). Nom de code désignant les stations de détection radar avancées de la RAF. Les stations de Chain Home (CH) servaient à la détection à longue portée, et le Chain Home Low (CHL) à la courte portée en altitude basse.

Fighter Command. Organisation de la RAF chargée des chasseurs assignés à la défense de la Grande Bretagne.

Flight. Petite formation de la RAF, d'un effectif équivalent à la moitié d'une escadrille.

Mauvais Temps. Terme désignant un temps couvert, du brouillard ou de la pluie.

Freie Jagd. 'Chasse libre', formation de chasseurs allemands se portant en avant, à la recherche de chasseurs de la RAF.

Geschwader. Organisation de la Luftwaffe comprenant généralement trois Gruppen. Tous les pions Groupe du jeu porte une désignation de Geschwader, selon leur fonction. JG signifie Jagdgeschwader (chasseurs Me109). KG signifie Kampfgeschwader (bombardiers moyens); StG signifie Stukageschwader (bombardiers en piqué); et ZG signifie Zerstörergeschwader (chasseurs Me110). L'exception est LG ou Lehrgeschwader, une formation expérimentale comprenant divers types d'appareils.

Groupe. Le plus haut niveau d'organisation au sein du RAF Fighter Command. Le jeu se centre sur le Groupe 11 qui défend le Sud-Est de l'Angleterre, et sur les Groupes 10 et 12 adjacents.

Gruppe. (pluriel : Gruppen) Formation de la Luftwaffe contenant jusqu'à 40 avions, bien que généralement constituée de 20 à 30 appareils. L'équivalent italien du Groupe est le Gruppo.

Jabo. Chasseurs assignés à une tâche de bombardement. Raccourcis de Jagdbomber.

Luftflotte. 'Flotte Aérienne', le plus haut niveau de commandement opérationnel dans la Luftwaffe. Trois Luftflotten furent déployées contre la Grande Bretagne, désignées Luftflotten 2, 3 et 5.

Luftwaffe. L'armée de l'air allemande.

Orbite. Ordre de voler de manière circulaire au dessus d'une localisation terrestre.

Ordre. Un ordre est une instruction donnée à une

unité pour qu'elle fasse quelque chose. Pour les unités de la Luftwaffe, les ordres supplantent toujours les Tâches.

Retour à la Base [Pancake]. Ordre de revenir à la base.

RAF. Royal Air Force.

RDF. Radio Direction Finding : Nom de code du système de détection par les radars de la RAF.

Retour [Recover]. Terme désignant l'atterrissage sur un aérodrome.

R/T. Radio-téléphone; communications vocales par radio. Existente en version Haute Fréquence (HF) et Très Haute Fréquence (VHF).

Aérodrome satellite. Les Secteurs de la RAF possèdent des aérodromes 'satellites' où les escadrilles peuvent être dispersées par sécurité ou en guise de défense avancée.

Décollage d'urgence [Scramble]. Terme de la RAF désignant un décollage précipité.

Secteur. Chaque Groupe de la RAF est divisé en 'Secteurs', baptisés selon l'aérodrome du Secteur responsable de son espace aérien.

Aérodrome de Secteur. Aérodrome de la RAF et quartier général responsables de la défense d'un Secteur.

Escadrille. Formation de la RAF comprenant 12 avions.

Staffel. (pluriel : Staffeln) Formation de la Luftwaffe comprenant entre 8 et 12 avions.

Contact Visuel [Tally]. Nom de code désignant le repérage visuel d'un ennemi.

Tâche. Une Tâche définit la mission d'une unité de la Luftwaffe dans un scénario.

Tableau d'Affichage. Tableau montrant le statut des escadrilles de la RAF au sol.

Vecteur. Ordre de la RAF pour diriger un unité vers un endroit particulier.

Vic. Formation tactique obsolète de la RAF comprenant trois avions volant en 'V'. Les escadrilles organisées en Vic étaient plus vulnérables en cas d'attaque.

Aile. Au moins deux escadrilles volant ensemble (cf.

Balbo).

2 MATERIEL

2.1 Dés

Le jeu utilise des dés à six faces. Certains jets de dés n'utilisent qu'un seul dé et d'autres utilisent la somme des deux dés pour générer un nombre compris entre 2 et 12. Certaines tables requièrent que les joueurs appliquent des modificateurs aux jets de dés. Ceux-ci sont ajoutés ou soustraits au résultat des dés pour en déterminer le total.

2.1.1 Jets secrets

A divers moments, le joueur de la Luftwaffe doit faire des jets de dés 'secrets'. Il doit cacher ces jets à la vue du joueur de la RAF. Cependant, il doit en appliquer les résultats et ne pas tricher.

2.2 La carte

La carte 22" x 34" du jeu représente le Sud de l'Angleterre ainsi qu'une portion du Nord de la France et de la Belgique.

2.2.1 Grille d'hexagones

Une grille d'hexagones a été superposée sur la carte afin de réguler la position et le mouvement des pièces du jeu. Chaque hexagone est numéroté. Quand une référence à un nombre à quatre chiffres est donnée, les deux premiers chiffres (00xx) indiquent la COLONNE d'hexagones sur la carte, et les deux derniers chiffres (xx00) indiquent la LIGNE d'hexagones.

Les distances sur la carte sont comptées en hexagones. Pour calculer une distance, tracez le plus court chemin possible entre un hexagone et un autre, et comptez le nombre d'hexagones que ce chemin contient.

EXEMPLE : Un hexagone adjacent se trouve à un hexagone de distance, l'hexagone d'après se trouve à deux hexagones de distance, et celui d'après se trouve à trois hexagones.

En plus des hexagones figurent des cases de mouvement comme la Baie de Seine ou Caen.

Ceux-ci servent de mouvement en dehors de la carte [8.1.6].

2.2.2 Eléments de terrain

Une légende décrit les éléments de la carte. Un dessin vert, marron ou gris indique de la terre. Le bleu indique de la mer. La ligne sombre entre la terre et la mer est la côte. Tout hexagone contenant une portion de côte, même petite, est un hexagone de côte. Notez que la Tamise, qui passe par Londres, est définie par des hexagones de côte.

Des hexagones possèdent divers symboles indiquant la présence de Ack-Ack, ou désignant des cibles comme des ports, des usines, des stations RDF, des aérodromes, etc.

2.2.3 Repères au sol

Toute icône de ville, de port, d'usine, de station de Chain Home RDF, d'aérodrome de Secteur ou d'aérodrome hors Fighter Command imprimée sur la carte est un repère au sol. Les hexagones de côte, y compris la Tamise, sont des repères au sol. Les aérodromes satellites et les stations de Chain Home Low RDF Ne sont PAS des repères au sol.

NOTE DE CONCEPTION : Les repères au sol sont des références de navigation pour la Luftwaffe. Les aérodromes de Secteur, avec leur tarmac, faisaient de bons repères au sol alors que les aérodromes satellites, qui n'étaient souvent pas plus que des étendues herbeuses, non. Les repères au sol de ville ont été placés là où il y a des éléments caractéristiques ou des endroits bien connus.

2.2.4 Zones météo

Les limites historiques des Groupes et Secteurs de la RAF, ainsi que les limites dessinées sur la mer, définissent les Zones Météo [6.3.2]. Les Cases Météo (marquées par un symbole de nuage) servent à placer les pions de météo de chaque zone [19.1].

2.2.5 Cases de stockage

Des cases de stockage imprimées sur la carte portent la mention 'Hex A' et 'Hex B'. Si un hexagone devient encombré, les joueurs peuvent déplacer leurs pions dans ces cases et placer dans l'hexagone un pion marqué avec la lettre correspondant à la case. De plus, il y a des cases pour stocker les escadrilles formées en Ailes [20.2].

2.2.6 Aérodromes de la Luftwaffe

Chaque aérodrome de la Luftwaffe a une étiquette listant les Gruppen de chasseurs qui y sont basés [4.2]. De plus, il y a deux cases listant toutes les unités de bombardiers rattachées aux Luftflotten 2 et 3.

2.2.7 Echelle de Points de Victoire

L'échelle numérotée de 0 à 9 sert à enregistrer les Points de Victoire (VP) marqués par la Luftwaffe [22]. La Réaction de la RAF [20.1] est également notée ici. Les pions marqués x1 et x10 sont placés dans les cases de l'échelle pour indiquer les dizaines et les unités du total. Les pions x1 possèdent un côté '+0.5' pour prendre en compte les fractions.

EXEMPLE : Si le pion x10 se trouve dans la case '3' et que le pion x1 se trouve dans la case '6', le total est de 36. Si le pion x1 est retourné du côté de la fraction, le total est de 36,5.

Si les Points de Victoire vont dans les valeurs négatives, retournez le pion x10 du côté 'x -10' qui indique un score négatif.

2.2.8 Autres mentions

L'horloge [5.3], le Tableau des Patrouilles de la Manche [21.1], l'Echelle de Représentation Aérienne [12.1.5], le Soleil [13.3.3, 19.2.6] et les Vents de Travers [19.2.7] servent à garder trace de diverses fonctions du jeu.

2.3 Pièces du jeu

Dégrapez les pions des planches.

2.3.1 Unités aériennes

Les unités aériennes représentent des formations d'appareils.



2.3.2 Marqueurs d'ordres

Les marqueurs d'ordres servent à afficher les ordres actuels d'une unité ou d'un raid ainsi que son hexagone cible [10.2.5] sur la carte.



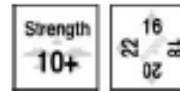
2.3.3 Pions météo

Les pions météo illustrent le temps qu'il fait dans une Zone Météo.



2.3.4 Pions de raid

Les pions de raid servent à sélectionner les forces de raid de la Luftwaffe d'un scénario.



2.3.5 Marqueurs

Les différents marqueurs indiquent le statut des unités qui sont sur la carte.

2.4 Tables et tableaux du jeu

Des tables sont fournies pour s'y référer et pour résoudre certaines fonctions du jeu. Leur utilisation est expliquée dans les règles.

2.5 Tableau de Raids

Le Tableau de Raids est une série de cases correspondant chacune à un pion de raid hostile. Celles-ci servent de 'cases de stockage' pour les unités des raids [9.1.1] et pour les cartes de Détection [11.2.1].

2.6 Tableau d'Affichage des Escadrilles

Le Tableau d'Affichage des Escadrilles affiche un certain nombre de pistes, représentant chacune un aérodrome de la RAF. Le Tableau d'Affichage sert à indiquer le statut des escadrilles qui sont sur les aérodromes [18.1.3].

2.7 Carte de planification

La carte de planification est une copie réduite de la carte du jeu qui sert à programmer les raids avant que la partie ne débute [9.2].

2.8 Feuilles d'enregistrement

Il y a des feuilles d'enregistrement séparées pour les joueurs de la RAF et de la Luftwaffe. Elles servent à enregistrer le statut des unités aériennes [3.2.2].

2.9 Cartes de Détection

Le paquet de 55 cartes de Détection sert à détecter et à entrer en Contact Visuel avec les unités [11.2.1, 12.1.1].

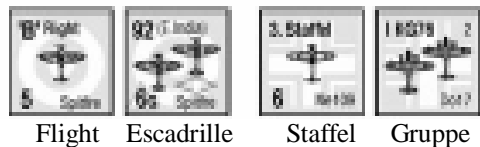
3 UNITES AERIENNES

Les unités aériennes représentent des formations d'appareils. Les pions d'unité peuvent être empilés pour former des 'Ailes' (RAF) ou des 'raids' (Luftwaffe).

3.1 Définitions

3.1.1 Unités

Une unité représente une formation d'appareils. Les unités de la RAF sont bleues, les unités de la Luftwaffe sont jaunes, les unités italiennes sont vertes.



Il y a deux types d'unité de la RAF : Le Flight et l'escadrille, et deux types d'unité de la Luftwaffe : Le Staffel et le Gruppe. Une escadrille contient deux Flights; un Gruppe trois Staffeln. Un pion d'escadrille/Gruppe est illustré avec deux avions, un pion de Flight/Staffel n'en possède qu'un.

NOTE DE CONCEPTION : Les escadrilles de la RAF de 12 appareils pouvaient se séparer en deux Flights de 6. Les Gruppen de la Luftwaffe d'environ 20 à 30 appareils pouvaient se diviser en Staffel de 8 à 12.

3.1.2 Piles

Les pions d'unité peuvent être empilés entre eux et bougent ensemble comme si ils ne faisaient qu'une unité. Sauf si le contraire est spécifié, partez du principe que les règles qui s'appliquent à une seule unité s'appliquent également aux piles, et vice versa.

3.1.3 Cibles

Une unité ennemie peut faire l'objet de Détections, de Contacts Visuels, de Poursuites, d'attaques ou de combats. De telles unités sont appelées 'cibles'.

3.1.4 Placement

Les unités de la RAF en vol sont placées sur la carte. Si elles sont au sol sur un aéroport, placez les sur le Tableau d'Affichage des escadrilles [18.1.3].

Les unités de la Luftwaffe en vol ne sont pas placées sur la carte. A la place, elles sont placées sur le Tableau des Raids [9.1.1] et sont représentées sur la

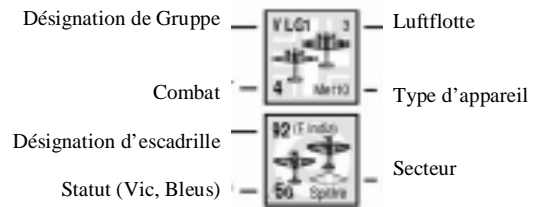
carte par des pions de raid hostiles. Les unités de Patrouille au dessus de la Manche sont placées sur le Tableau des Patrouilles de la Manche [21.1].

Les unités sont placées face visible sauf lors d'une Interception, quand elles sont retournées.

3.2 Caractéristiques des unités

3.2.1 Caractéristiques

Chaque pion d'unité aérienne possède les caractéristiques suivantes.



Désignation. Identification de l'unité [4.1].

Type d'appareil. Les unités ne comprennent qu'un seul type d'appareil [3.2.3]. (EXCEPTION : *Erprobungsgruppe 210* [3.2.5].)

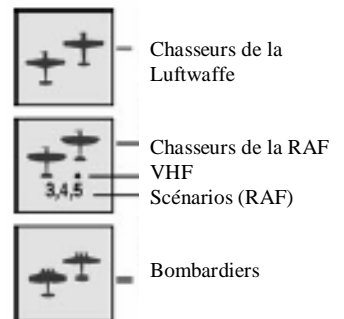
Luftflotte. (que les unités de la Luftwaffe) Ceci désigne à quelle Luftflotte l'unité appartient [4.2]. Les unités marquées '3/2' sont utilisées par la Luftflotte 3 dans certains scénarios et dans les Luftflotten 3 et 2 dans d'autres [4.2.1].

Combat. Potentiel de combat aérien de l'appareil. Seuls les chasseurs possèdent un potentiel de combat; les bombardiers n'en ont pas.

Statut. (que les unités de la RAF) Les pions possédant un triangle derrière le potentiel de combat utilisent le Vic. Les pions imprimés avec un 'G' derrière le potentiel de combat sont des Bleus [3.2.4].

Secteur. (que les unités de la RAF) Le losange indique le secteur auquel l'unité est rattachée. Il correspond à la couleur des relais de R/T imprimés sur la carte [10.1.2].

Verso. Le verso du pion montre des silhouettes indiquant si c'est une unité de chasseurs ou de bombardiers. La présence d'une ou de deux silhouettes indique la taille de l'unité [3.1.1]. Les pions de la RAF peuvent également porter des chiffres listant les scénarios dans lesquels le pion est utilisé. Un losange au dessus du numéro du scénario indique l'utilisation de la VHF dans ce scénario [10.1.2].



3.2.2 Feuille d'enregistrement

Il y a des feuilles distinctes pour la RAF et la

Luftwaffe. Les joueurs ont l'autorisation d'en faire des copies pour leur usage privé.

Il y a cinq feuilles d'enregistrement pour la RAF : une pour chaque scénario. Utilisez la feuille d'enregistrement du scénario choisi. Il n'y a qu'un seul type de feuille d'enregistrement pour la Luftwaffe, qui sert dans tous les scénarios.

La feuille d'enregistrement liste toutes les unités d'un joueur. Il y a des zones pour le type d'appareil et l'identification de chaque unité. Figurent également les informations suivantes :

Raid. (que les unités de la Luftwaffe) Identifiant du raid auquel l'unité est assignée [9.1.1].

Aérodrome [Airfield]. (que les chasseurs) Aérodrome auquel l'unité est assignée [18.1.2].

Aérodrome avancé [Fwd Airfield]. (que les unités de la RAF) Aérodrome avancé auquel l'unité est assignée (si c'est le cas) [18.1.2].

Statut [Status]. (que les unités de la RAF) Indique si l'unité utilise la formation Vic (Vc) ou si elle est composée de Bleus (Gr), et le type de son Radiotéléphone (HF ou VHF) [3.2.4, 10.1.2].

Tâche [Task]. (que les unités de la Luftwaffe) Tâche de l'unité, qui détermine ce qu'elle fait lors d'un raid [9.1.2].

Pertes [Casualties]. Le nombre d'appareils que l'unité a perdu est noté à cet endroit [13.4.3].

Désorganisation [Disruption]. La quantité de Désorganisation infligée à l'unité est notée à cet endroit [13.5.1].

Altitude. (que les unités de la Luftwaffe) L'altitude de l'unité programmée pour le raid est notée à cet endroit [9.2.3].

Munitions [Ammo]. (que les chasseurs) Cette case indique si l'unité est complètement armée. Si la case est vide, l'unité a un chargement de munitions complet. Si elle est cochée, elle a peu de munitions [13.5.2].

Bombes [Bombs]. (que les unités ayant une Tâche de bombardement) Cette case indique si l'unité est chargée en bombes. Si elle est vide, l'unité transporte des bombes. Si elle est cochée, elle a largué ses bombes [16.1].

Heure de Retour [Recovery Time]. (que les chasseurs) Ici est notée l'heure à laquelle l'unité doit être revenue à sa base [17.1].

La feuille d'enregistrement de la RAF liste le Secteur de chaque escadrille [4.3.3].

La feuille d'enregistrement de la Luftwaffe possède un certain nombre de cases pour noter des informations sur le raid, tels que son identifiant, sa cible, sa cible secondaire et l'heure de formation [9.2.1]. Il y a également une case supplémentaire pour noter des remarques sur le raid. Le joueur de la Luftwaffe peut y noter le numéro du scénario, les pions de raid sélectionnés et l'heure en haut de la feuille [6.2, 6.4.2].

3.2.3 Type d'appareil

Les types d'appareil possèdent les caractéristiques suivantes listées dans les Tables des Caractéristiques des Appareils [Aircraft Data Charts] sur l'aide de jeu :

Classe [Class]. Classe d'appareil, soit chasseur soit bombardier.

Autonomie [Endurance]. Autonomie en terme de Tours de jeu. L'autonomie en heures et en minutes est également indiquée (entre parenthèses) [17.1].

Plafond [Ceiling]. Altitude maximale à laquelle l'appareil peut voler, en Angels [8.1.4].

3.2.4 Statuts de la RAF

La Table d'Ordre de Bataille de la RAF [RAF Order of Battle Table] du scénario indique si les unités de la RAF utilisent le Vic (Vc) ou sont des Bleus (Gr). Cette information est également présente sur les pions [3.2.1]. Les effets des statuts de Vic et de Bleus ne s'appliquent pas lors des Combats Tournoyants [13.6.1].

NOTE DE CONCEPTION : Beaucoup d'escadrilles de la RAF étaient organisées en 'Vics' de trois appareils, ce qui augmentait leur vulnérabilité en cas d'attaque.

Les défenseurs non Désorganisés en Vic subissent une pénalité au Potentiel de Combat [13.4.1].

NOTE DE CONCEPTION : Certaines escadrilles qui tournaient dans la zone principale des affrontements n'étaient pas prêtes au combat et furent décimées.

Une escadrille de la RAF listée comme étant composée de Bleus [Green] subit des pénalités en Interception et au combat.

3.2.5 ERPROBUNGSGRUPPE 210

NOTE DE CONCEPTION : Le Erprobungsgruppe 210 (Groupe Opérationnel Expérimental 210) était une unité expérimentale de bombardiers et de chasseurs comprenant des appareils Me110 et Me109 qui opéraient ensemble.



Le *Erprobungsgruppe 210* (ou *Erpro 210*) se compose d'un mélange de Me110 et de Me109. Utilisez les valeurs du *Erpro 210* sur la Table des Caractéristiques des Appareils au lieu des valeurs correspondant au Me110 ou au Me109.

Quand le Groupe se déploie en Staffeln [3.3.2], choisissez l'une des deux options suivantes : il peut se déployer en trois Staffeln d'*Erpro 210*, OU en deux Staffeln de Me110 et un Staffeln de Me109.

3.3 Petites unités

3.3.1 Flights de la RAF

NOTE DE CONCEPTION : *Les escadrilles de la RAF étaient quelques fois éclatées en unités de la taille d'un Flight. Bien souvent, c'était pour effectuer une Patrouille légère quelque part.*

Le joueur de la RAF peut déployer une escadrille au sol en deux Flights lors de la Phase de Décollage d'Urgence. Deux pions Flight (marqués Flight 'A', Flight 'B', etc.) remplacent l'escadrille ainsi déployée. Gardez la trace des pertes, de la Désorganisation, des munitions et de l'autonomie de chaque Flight sur un morceau de papier. Les Flights possèdent les caractéristiques de leur unité parente, y compris les statuts de Vic et de Bleus [3.2.4], mais possèdent un Potentiel de Combat plus faible.

Une escadrille ne peut se déployer qu'une seule fois. Pas plus d'un Flight d'une même escadrille ne peut décoller lors d'un même Tour de jeu. Les Flights se rassemblent lors de la Phase Administrative quand toutes les unités se sont reformées et occupent la même case du même aérodrome. Une escadrille reformée a le total des pertes subies par ses Flights.

Le nombre de Flights contenus dans la planche de pions est la limite au nombre de Flights autorisé en jeu à un instant donné.

3.3.2 Staffeln de la Luftwaffe

NOTE DE CONCEPTION : *Bien que la Luftwaffe opérait habituellement en Gruppen, certaines missions utilisaient des unités de la taille d'un Staffeln.*

Les unités Staffeln apparaissent comme résultat des Tables des Raids Historiques [Historical Raids Tables] et des pions de Patrouille de la Manche [Channel patrol chits] [6.4.1, 6.4.4]. Egalement, quand il planifie un raid, le joueur de la Luftwaffe peut déployer des Gruppen en Staffeln. Il peut faire cela dans deux circonstances :

- (a) Le raid a plusieurs objectifs et le joueur de la Luftwaffe a besoin de déployer un ou plusieurs Gruppen de bombardiers en Staffeln afin d'attaquer toutes les cibles [6.4.3].
- (b) Un raid est prévu de se diviser entre plusieurs cibles à attaquer et le joueur de la Luftwaffe désire déployer des Gruppen de chasseurs pour fournir une escorte à chaque nouvel élément du raid [9.2.5].

Un Groupe se déploie en Staffeln à l'installation du jeu; en substituant trois pions de Staffeln au Groupe. Le nombre de Staffeln contenu dans la planche de pions est la limite au nombre de Staffeln autorisé en jeu à un instant donné. Les Staffeln ne peuvent pas se ré-assembler.

EXCEPTION : *Dans les Tables d'Ordre de Bataille, deux Gruppen de Me110 — II ZG76 et III ZG76 — sont en fait des unités de la taille d'un Staffeln. Ils sont traités comme des Staffeln et ne peuvent être déployés.*

4 ORGANISATION

Les unités aériennes sont organisées selon leurs formations historiques. Concernant la définition des termes organisationnels, consultez le Glossaire [1.6].

4.1 Organisation des unités aériennes

Les pions d'unités aériennes représentent des escadrilles et Gruppen historiques. Chaque pion de la RAF possède une désignation d'escadrille, alors que chaque Groupe de la Luftwaffe est désigné par son Groupe et son Geschwader. Les Gruppen italiens sont identifiés par leur numéro de Gruppo.

EXEMPLE : *234 Sqn. est l'Escadrille 234.*

EXEMPLE : *II JG26 représente le Groupe II, Jagdgeschwader 26.*

Certaines escadrilles de la RAF possèdent des noms listés dans les Tables d'Ordre de Bataille et abrégés sur leur pion.

NOTE DE CONCEPTION : *Les escadrilles de la RAF de la série des 600 faisaient voler des réservistes, et étaient baptisées selon leur ville ou leur comté d'origine. Les escadrilles canadiennes, polonaises et tchèques étaient baptisées selon la nationalité de leurs pilotes. Le reste des escadrilles baptisées étaient pour la plupart des escadrilles 'bonus', nommées selon les territoires impériaux qui les commandaient plutôt que les pilotes qui y officiaient.*

4.2 Organisation de la Luftwaffe

NOTE DE CONCEPTION : *Les forces de la Luftwaffe qui faisaient face au Sud de l'Angleterre étaient réparties entre la Luftflotte 2 à l'Est, avec des aérodromes de chasseurs dans le Pas de Calais, et la Luftflotte 3 à l'Ouest.*

Les Tables d'Ordre de Bataille de la Luftwaffe listent les Gruppen disponibles au joueur de la Luftwaffe. Les tables sont subdivisées par Luftflotten : Luftflotte 2 et Luftflotte 3.

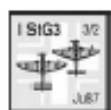
Chaque Groupe est listé dans les tables, ainsi que le type d'appareils qu'il utilise et l'aérodrome auquel il est assigné. Les chasseurs sont assignés aux aérodromes et les bombardiers sont assignés aux cases d'aérodromes de bombardiers imprimées sur la carte

(ces cases représentent de manière abstraite tous les aérodromes de bombardiers des Luftflotten).

Lors de la préparation des raids, seules les unités de la Luftflotte indiquée par le pion de raid peuvent être employés [6.4.3]. Par souci pratique, les Gruppen de chasseurs de la Luftwaffe ont leur désignation imprimée sur la carte près de leur aérodrome [2.2.6].

4.2.1 Luftflotte 3/2

NOTE DE CONCEPTION : Après la seconde phase de la Bataille d'Angleterre, le Reichsmarschall Göring concentra ses forces de chasseurs et ses Stukas dans la zone du Pas de Calais.



Certains Gruppen, marqués '3/2' sur leur pion [3.2.1], sont rattachés à la Luftflotte 3 dans les scénarios 1 et 2, mais dans les scénarios 3, 4 et 5, ils peuvent être rattachés à la Luftflotte 3 ou à la Luftflotte 2. Le joueur de la Luftwaffe décide des rattachements quand il prépare ses raids. Si ils sont rattachés à la Luftflotte 2, ces Gruppen sont assignés à de nouveaux aérodromes, comme indiqué dans la Table d'Ordre de Bataille de la Luftflotte 3/2 dans le livret de scénarios.

EXEMPLE : II JG27 est rattaché à la Luftflotte 3, aérodrome de Cherbourg dans les scénarios 1 et 2. Dans les scénarios 3, 4 et 5, il peut opérer depuis Cherbourg pour les raids de la Luftflotte 3 ou depuis son aérodrome alternatif de Montreuil si il est utilisé dans un raid de la Luftflotte 2.

Sur la carte, les mentions Luftflotte 3/2 Gruppen sont imprimées en rouge. Elles apparaissent deux fois, à la fois dans les localisations de la Luftflotte 3 et celles de la Luftflotte 2.

4.2.2 Renforts de la Luftflotte 2

NOTE DE CONCEPTION : Pour renforcer la Luftflotte 2, des Gruppen furent transférées d'Allemagne et de Norvège. La force expéditionnaire italienne participa au combat vers la fin de la bataille.



I JG77, I KG30 et II KG30 n'apparaissent pas dans les scénarios 1 et 2 mais sont assignés à la Luftflotte 2 dans les scénarios 3, 4 et 5, comme indiqué dans les Tables d'Ordre de Bataille. Leur pion porte un astérisque près du numéro de leur Luftflotte pour s'en souvenir et ils sont imprimés en rouge sur la carte.

Les unités italiennes ne sont utilisées que dans le scénario 5 et sont assignées à la Luftflotte 2. Elles sont imprimées en vert sur la carte.

4.3 Organisation de la RAF

La RAF est organisée en unités de commandement connus sous le nom de Groupes. Les Groupes sont divisés en sous-unités de commandement appelées Secteurs.

4.3.1 Ordre de bataille de la RAF

Chaque scénario possède une Table d'Ordre de Bataille de la RAF distincte qui liste les escadrilles disponibles. La table est subdivisée en Groupes et Secteurs. Chaque Secteur liste l'aérodrome de Secteur et le nom de tous ses aérodromes satellites. Chaque escadrille de ce Secteur est listée, ainsi que son type d'appareils et son aérodrome auquel elle est assignée.

4.3.2 Groupes

Il y a trois Groupes dans le jeu : Groupe 10, Groupe 11 et Groupe 12, chacun couvrant une portion distincte de l'Angleterre. La carte affiche des limites imprimées entre les Groupes. Tous les Secteurs inclus dans une limite appartient à ce Groupe (EXCEPTION : dans le scénario 1, le Secteur de Debden est dans le Groupe 12, pas dans le Groupe 11).

4.3.3 Secteurs

Il y a dix Secteurs dans le jeu, chacun ayant un aérodrome de Secteur. La carte affiche les limites des Secteurs. Ils ont à la fois un intérêt historique et servent à définir les Zones Météo [2.2.4, 6.3.2].

Chaque aérodrome de Secteur possède un nombre d'aérodromes 'satellites' comme indiqué dans la Table d'Ordre de Bataille de la RAF. Ces aérodromes font partie du Secteur même si ils se situent en dehors des limites imprimées du Secteur.

EXEMPLE : Le Secteur de Biggin Hill comprend l'aérodrome de Secteur de Biggin et les satellites de Gravesend et de West Malling.

Chaque unité de la RAF est sous le commandement d'un aérodrome de Secteur, comme indiqué dans la Table d'Ordre de Bataille de la RAF. Cet assignement à un Secteur ne change jamais pendant la partie.

4.3.4 Quartiers généraux

Il y a trois quartiers généraux illustrés sur la carte : Le QG du Fighter Command à Stanmore, Le QG du Groupe 11 à Uxbridge et le QG du Groupe 10 à Box. Ceux-ci sont présents par intérêt historique et n'ont aucun effet sur le jeu.

5 SEQUENCE DE JEU

Les joueurs choisissent un scénario, puis installent le jeu. La partie est divisée en Tours de Jeu lors desquels les joueurs déplacent leurs unités et mènent des combats. Chaque Tour est divisé en phases durant lesquelles diverses actions se produisent.

La séquence de jeu est la suivante. Là où plusieurs actions sont listées pour une même phase, effectuez les dans l'ordre indiqué.

5.1 Séquence d'avant jeu

Les joueurs effectuent les étapes suivantes pour mettre en place le jeu :

PHASE DE L'HEURE. Jetez les dés pour déterminer l'heure et la position du soleil. Placez le marqueur de Représentation Aérienne [Air Picture], les marqueurs de VP et de Réaction de la RAF [6.2].

PHASE DE DETERMINATION DE LA METEO. Déterminez la météo de toutes les Zones Météo. Jetez les dés pour les Vents de Travers [6.3].

PHASE DE PLANIFICATION DE LA LUFTWAFFE. [Cf. chapitre 6.4] Le joueur de la Luftwaffe : détermine les forces de raid en tirant des pions de raid et en constituant ses raids [6.4.1-6.4.3]. Tire un pion de Patrouille de la Manche [Channel patrol] et sélectionne les unités de Patrouille au dessus de la Manche [6.4.4]. Programme les raids sur la carte de planification [6.4.5]. Remplit une feuille d'enregistrement concernant les forces de la Luftwaffe [3.2.2]. Calcule l'heure de Retour de chaque unité de chasseurs [17.1]. Effectue un jet de formation pour chaque raid [6.4.6, 9.2.8].

PHASE DE DEPLOIEMENT DE LA LUFTWAFFE. [Cf. chapitre 6.5] Le joueur de la Luftwaffe : Place les pions de formation (si il y en a) sur la carte [9.3.1]. Vérifie la détection de l'effectif des pions de formation [11.6]. Déploie les unités de Patrouille au dessus de la Manche [21.1].

PHASE DE DEPLOIEMENT DE LA RAF. [Cf. chapitre 6.6] Le joueur de la RAF : jette les dés pour l'état opérationnel des escadrilles [6.6.3]. Remplit une feuille d'enregistrement de la RAF [6.6.4]. Consulte la Table d'Alerte [Early Warning Table] du scénario [6.6.5]. Déploie les unités de la RAF sur la carte et sur le Tableau d'Affichage [6.6.6]. Place les marqueurs de Réaction de la RAF [RAF Response] en fonction du nombre d'unités qui commencent dans les airs. Déplace les unités du statut Disponible [Available] à Prête [Ready] selon le nombre d'escadrilles présentes sur la carte [6.6.5].

DEBUT DE LA PARTIE. Le scénario commence [6.7].

5.2 Séquence de jeu du scénario

Une fois que la partie commence, chaque Tour de Jeu se joue ainsi :

PHASE DES EVENEMENTS ALEATOIRES. Vérifiez si des Evénements Aléatoires se produisent [7] : jetez les dés, effectuez des tests de Détection sur les raids comme indiqué par le jet [11.2], puis appliquez les instructions de l'évènement.

PHASE DE DECOLLAGE D'URGENCE. Déployez les escadrilles de la RAF en Flights si vous le désirez [3.3.1]. Les unités avec le bon statut opérationnel peuvent recevoir l'ordre de décoller en

urgence; placez les dans la case Décollage d'Urgence [scramble] du Tableau d'Affichage [18.2.4].

PHASE DE FORMATION. Formez les unités de la RAF en Ailes si vous le désirez [20.2.1]. Formez les unités de la Luftwaffe en raids [9.3.2]. Testez la Détection des raids nouvellement formés [11.2]. Placez et retirez les pions de formation [9.3.1]. Vérifiez la détection de l'effectif des pions des formations nouvellement placées [11.6.1].

PHASE DE PATROUILLE. Placez les unités éligibles en orbites ou en lignes de Patrouille [10.3.2, 10.3.3]. Le joueur de la RAF place ses unités en orbites/lignes de Patrouille en premier, puis c'est au tour du joueur de la Luftwaffe. Les Ack-Ack attaquent tout raid orbitant dans leur hexagone [14.1.1].

PHASE DE MOUVEMENT DE LA RAF. Toutes les unités de la RAF qui ne sont pas en orbite ni en Poursuite bougent selon leurs ordres [8.1, 10.3]; les ordres peuvent être changés avant qu'une unité ne bouge [10.2.6]. Pendant le mouvement, résolvez les Contacts Visuels, les attaques et les combats des unités éligibles qui orbitent, poursuivent et se déplacent [10.3.2, 12.1, 13.2.1, 13.2.2]. Les unités peuvent atterrir; jetez les dés pour le Retour des unités éligibles qui atterrissent [8.2.2, 17.2.3-17.2.4].

PHASE DE MOUVEMENT DE LA LUFTWAFFE. Toutes les unités de la Luftwaffe bougent selon leur mouvement programmé [9.3.3]. Jetez les dés de navigation quand elles atteignent les étapes du plan de vol [9.3.4]. Les unités de la Luftwaffe en Freie Jagd qui poursuivent peuvent soit avancer vers leur cible qu'elles ont en Contact Visuel ou attendre la Phase de Poursuite pour bouger [12.2]. Si une unité poursuivante termine son mouvement dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent à sa cible, elle l'attaque. Résolvez tout combat contre la cible [13.2.2].

Si un raid en mouvement est détecté, placez un pion de suivi de la couleur correspondant à l'heure dans l'hexagone où il a terminé son déplacement [5.3.1].

Pendant le mouvement, résolvez les Contacts Visuels, les attaques et les combats des unités éligibles qui orbitent, qui poursuivent ou qui se déplacent [10.3.2, 12.1, 13.2.1, 13.2.2]. Résolvez les attaques de Ack-Ack contre toutes les unités qui traversent les hexagones de Ack-Ack [14.1.1] et les tests de Cohésion des unités ayant la tâche de bombarder qui traversent des barrages de ballons [15.1]. Résolvez les bombardements sur les cibles des raids [16.2].

Les raids qui atteignent leur point de Retour sont retirés de la carte [9.3.9]. Jetez les dés pour le Retour des unités de chasseurs éligibles [17.2.3-17.2.4].

PHASE DE POURSUITE. Les unités de la RAF en Poursuite se déplacent vers leur cible en Contact

Visuel. Les unités de Freie Jagd de la Luftwaffe en Poursuite qui n'avaient pas bougé lors de la Phase de Mouvement de la Luftwaffe se déplacent maintenant [12.2].

Si il y a une 'chaîne' de Poursuites, telle que l'unité A poursuit l'unité B qui poursuit l'unité C, alors déplacez les unités de telle manière que la première unité de la chaîne bouge en premier, la suivante ensuite, et ainsi de suite (donc dans l'exemple qui est donné, C bouge en premier, puis B, puis A). Déplacez les chaînes de poursuites avant les autres unités. Puis déplacez toutes les autres unités poursuivantes : la RAF d'abord, puis la Luftwaffe.

Pendant le mouvement de Poursuite, résolvez les Contacts Visuels, les attaques et les combats des unités éligibles qui orbitent ou qui poursuivent [13.2.1, 13.2.2]. Résolvez les attaques de Ack-Ack contre toutes les unités qui traversent les hexagones de Ack-Ack [14.1.1]. Si une unité poursuivante termine son mouvement dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent à sa cible, elle l'attaque [13.2.2].

PHASE DE COMBAT TOURNOYANT. Les unités marquées avec un pion de Combat Tournoyant [dogfight] effectuent des Combats Tournoyants [13.2.3].

PHASE DE COMBAT AERIEN DE LA RAF. Placez des pions de raid cachés [hidden raid] sur la carte si ils sont dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent à des unités de la RAF qui n'ont pas d'ordre de Retour à la Base [11.1.1].

Les unités de la RAF vérifient la perte de Contact Visuel à cause de la portée de vue ou de la météo [12.3.1]. Les unités qui n'ont pas de marqueur de Contact Visuel, ni d'ordre de Retour à la Base, peuvent tenter d'entrer en Contact Visuel avec des raids [12.1]. Placez des pions Tally Ho! sur les raids en Contact Visuel.

Après tous les tests de Contact Visuel, les unités de la RAF avec un marqueur de Contact Visuel attaquent leur raid cible si elles se trouvent dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent. Les escortes de la Luftwaffe peuvent réagir [13.2.6]. Résolvez les combats aériens [13.4].

PHASE DE COMBAT AERIEN DE LA LUFTWAFFE. Les unités de la Luftwaffe vérifient la perte de Contact Visuel à cause de la portée de vue ou de la météo [12.3.1]. Les unités de Freie Jagd qui n'ont pas de marqueur de Contact Visuel, ni d'ordre de Retour à la Base, peuvent tenter d'entrer en Contact Visuel avec des unités de la RAF [12.1]. Placez un pion Tally Ho! sur chaque unité ou pile d'unités en Contact Visuel.

Après tous les tests de Contact Visuel, les unités de Freie Jagd de la Luftwaffe avec un marqueur de Contact Visuel attaquent leurs unités cibles de la RAF si elles se trouvent dans le même hexagone ou dans un

hexagone adjacent. Vérifiez si les unités en Patrouille au dessus de la Manche attaquent des piles de la RAF dans les Zones Météo du Déroit de Douvres ou de France [21.1]. Résolvez les combats aériens [13.4].

PHASE DE DECOLLAGE. Les unités de la RAF qui se trouvent dans la case Décollage d'Urgence du Tableau d'Affichage décollent et sont placées dans l'hexagone de l'aérodrome approprié à l'altitude de 0 Angels [18.2.4]. Calculez l'autonomie et notez leur heure de Retour [17.1].

PHASE ADMINISTRATIVE. Toutes les unités de chasseurs qui ont combattu lors de ce Tour de Jeu ou qui sont marquées avec un pion de Combat Tournoyant modifient leur autonomie [17.1.1]. Retirez les pions de Bombardement en Piqué [16.2.2]; les pions de barrage de Ack-Ack [14.1.2]; les pions de Grimper [Climb] [8.1.5]. Déplacez les escadrilles Disponibles au statut Prête. Déplacez les unités qui sont dans la case Réarmer/Faire le Plein 1 du Tableau d'Affichage au statut Disponible ou Prête. Déplacez les unités qui sont dans la case Réarmer/Faire le Plein 2 vers la case Réarmer/Faire le Plein 1. Jetez les dés pour reformer et bouger les unités reformées qui sont dans la case Reformation vers la case Réarmer/Faire le Plein 2. Déplacez les unités qui sont dans la case Atterrissage vers la case Reformation [18.2.1]. Rassemblez les Flights qui sont dans la même case du Tableau d'Affichage dans leur escadrille d'origine [3.3.1]. Jetez le dé pour augmenter le marqueur de Représentation Aérienne; sur un 6, déplacez le d'une case à gauche [12.1.5]. Retirez les pions Désorganisation par Bombardement et Désorganisation par Mitrailage des aérodromes [16.4.1]. Avancez les marqueurs de l'heure de cinq minutes (c.à.d, d'un Tour de Jeu) [5.3].

5.3 L'heure



Une horloge est imprimée sur la carte. L'heure courante est affichée en plaçant les marqueurs des heures et des minutes sur l'horloge, comme si c'était une vraie. Le marqueur des heures est tourné du côté 'AM' si c'est le matin, ou du côté 'PM' dans le cas contraire.

EXEMPLE : Le marqueur des heures est dans la zone 11 de l'horloge, tournée du côté 'AM'. Le marqueur des minutes est dans la zone 3. L'heure est 11:15 du matin.

Chaque Tour de Jeu représente cinq minutes. A la fin de chaque Phase Administrative, déplacez les minutes d'une zone dans les sens des aiguilles d'une montre. Si le marqueur des minutes entre dans la zone 12, déplacez le marqueur des heures d'une zone dans le sens des aiguilles d'une montre.

5.3.1 Pions de suivi

NOTE DE CONCEPTION : Les observateurs de la RAF plaçaient des flèches de couleur sur leurs tableaux de repérage pour tracer l'itinéraire des raids.



Chaque zone de l'horloge est imprimée en rouge, en bleu ou en jaune. Le marqueur des minutes indique la couleur du Tour de Jeu en cours. Le joueur de la RAF peut utiliser les couleurs de l'horloge pour suivre par où les raids ennemis passent. Quand un raid ennemi détecté termine son mouvement, le joueur de la RAF place dans son hexagone une flèche de suivi dont la couleur correspond au Tour de Jeu en cours. Quand le raid bouge lors d'un Tour de Jeu futur, le pion reste dans l'hexagone, indiquant son ancienne position. C'est une aide utile pour déterminer l'itinéraire du raid.

Le joueur de la RAF est libre de ne pas placer les marqueurs, de n'en placer que pour certains raids, ou d'en retirer pour réduire l'encombrement. Il ne peut pas placer de marqueurs pour les raids non détectés.

6 DEBUT DE LA PARTIE

Les joueurs commencent par se mettre d'accord sur le scénario joué.

6.1 Format des scénarios

Les cinq scénarios se trouvent dans le Livret de Scénarios. Chaque scénario contient les informations nécessaires à l'installation et au jeu de la partie. Les scénarios se présentent ainsi :

Historique. L'historique simulé par le scénario.

Dates. Les dates historiques du scénario.

Niveau de Patrouille au dessus de la Manche. Indique quelles valeurs de pion de Patrouille de la Manche sont utilisées : Haut ou Bas [6.4.4].

Luftflotten. Indique à quelle Luftflotte les unités Luftflotte 3/2 peuvent être rattachées [4.2.1].

Niveau de Réaction de la RAF. Niveau de Réaction de la RAF du scénario [20.1].

Niveau de Comptabilisation des raids de la RAF. Niveau de Comptabilisation des Raids du scénario si on utilise cette règle optionnelle [22.1.1].

Fausse formations. Nombre de pions de fausse formation que le joueur de la Luftwaffe reçoit [9.3.1].

Alerte. Table d'Alerte du scénario [6.6.5].

Règles spéciales : Liste les règles spécifiques au scénario.

Table d'Ordre de Bataille de la RAF. Liste les unités de la RAF par Groupe et par Secteur [4.3].

Table des Raids Historiques. Liste tous les raids de la Luftwaffe pouvant être tirés [6.4.1].

Règles optionnelles. Ces règles ajoutent du réalisme historique au scénario mais affectent l'équilibre du jeu. Elles ne sont à utiliser que si les deux joueurs sont d'accord.

Ratios de vagues de sorties de la campagne. Liste les informations nécessaires à l'emploi de cette règle de campagne optionnelle si elle est utilisée [23.2.5].

Les joueurs consulteront ces informations au moment de l'installation du jeu.

6.2 L'heure

L'heure est déterminée avant le début de la partie. Jetez deux dés et consultez la Table des Heures [Time of Day Table] dans les aides de jeu. Le résultat est l'heure à laquelle le scénario débute. Mettez en place l'horloge du jeu en conséquence. L'heure indique également la position du soleil pour le scénario. Placez le marqueur Soleil sur la zone Soleil de la carte dans la case correspondant à sa position.

Placez le marqueur de Représentation Aérienne [Air Picture] dans la case Bonne [Good] de l'Echelle de Représentation Aérienne. Placez les marqueurs de Points de Victoire (VP) et les pions de Réaction de la RAF [RAF Response] dans la case '0' de l'échelle des points de Victoire.

6.3 Déterminez la météo

Lors de la Phase de Détermination de la Météo, déterminez le temps qu'il fait.

6.3.1 Vent de Travers et Vent Contraire

Jetez deux dés et consultez la Table des vents de Travers [Crosswinds Table]. Si il y a du vent de travers, placez un marqueur Vent de Travers de la bonne valeur d'altitude dans la case Vent de Travers de la carte. Si il y a du Vent Contraire, placez le marqueur Vent Contraire dans la case [19.2.7, 19.2.8].



6.3.2 Zones Météo

Il y a 15 Zones Météo sur la carte [2.2.4].

L'Angleterre est divisée en dix Secteurs de la RAF : Duxford; Filton; Middle Wallop; Tangmere; Northolt; Debden; North Weald; Hornchurch; Biggin Hill et Kenley. Chaque Secteur est une Zone Météo, définie par des limites de Secteur et de Groupe. Londres est également une Zone Météo. Il y a trois Zones Météo en mer, séparées par des lignes bleues : la Manche; le Détroit de Douvres et la Mer du Nord. Toutes les zones de terre en Europe continentale constituent une seule Zone Météo appelée France.

Une Zone Météo terrestre existe dans chaque hexagone/case de mouvement de terre ou de côtes à l'intérieur des limites d'un Secteur (ainsi que dans tout hexagone contenant une portion de ce Secteur). Les Zones Météo maritimes n'existent que dans les hexagones et cases de mouvement ne contenant que de la mer (notez que la Zone Météo de la Manche inclut les cases de mouvement de la Manche et de la Baie de Seine).

EXEMPLE : La Zone Météo de Tangmere comprend tous les hexagones de terre et de côtes du Secteur de Tangmere, y compris l'île de Wight.

La météo de chaque zone est indiquée en plaçant un marqueur dans la case météo de la zone, qui est imprimée en blanc.

6.3.3 Placement des marqueurs de météo

NOTE DE CONCEPTION : La plupart des conditions météorologiques de la Bataille d'Angleterre venait de l'Ouest ou du Nord-Ouest. Le placement des marqueurs de météo reflète les fronts météorologiques qui descendaient sur le pays.

Lors de la Phase de Détermination de la Météo, préparez les pions météo. Chaque pion météo possède deux faces. Le recto, avec un soleil, est le côté de beau temps du pion. Le verso, avec le nuage, est le côté de mauvais temps du pion. Chaque pion météo possède une couleur : jaune, vert, bleu ou rouge. Les icônes de soleil et de nuage des pions sont imprimés de cette couleur. Chaque pion possède également un numéro d'identification et une lettre. Les lettres Y, G, B ou R correspondent à la couleur du pion.

Commencez le placement de la météo en jetant un dé et en consultant la Table des Zones de Mauvais Temps [Bad Weather Zones Table] afin de déterminer le nombre de zones de mauvais temps (un résultat de 0 signifie qu'il n'y a pas de mauvais temps). A côté de ce nombre se trouve une liste de couleurs de pion.

Ne placez que les pions météo ayant les couleurs indiquées par la Table des Zones de Mauvais Temps dans une tasse ou tout autre récipient opaque. Les pions restants ne sont pas utilisés et peuvent être mis de côté (également, gardez les deux pions de Brume Londonienne de côté pour l'instant [6.3.4]).

Déterminez le temps qu'il fait dans une zone en tirant au hasard un pion météo de la tasse et en le plaçant sur la face Beau Temps ou Mauvais Temps appropriée dans cette Zone Météo.

Placez des pions de mauvais temps dans un nombre de zones égal à la valeur tirée dans la Table des Zones de Mauvais Temps.

Pour voir où les pions de mauvais temps sont placés, jetez deux dés et lisez le résultat sur la Table Météo [Weather Table]. En commençant par la première

Zone Météo listée, placez un pion du côté Mauvais Temps dans chaque zone jusqu'à ce que le nombre requis de pions de mauvais temps ait été placé.

Ceci fait, tirez et placez des pions de beau temps dans toutes les Zones Météo restantes.

EXEMPLE : La Table de Mauvais Temps désigne du Mauvais Temps dans trois zones. Un résultat de 5 sur la Table Météo signifie qu'ils sont placés dans les Zones météo de Biggin Hill, de Hornchurch et de la Mer du Nord.

6.3.4 Brume Londonienne [London Haze]

NOTE DE CONCEPTION : En 1940, Londres était la plus grande ville du monde. Les fumées de charbon créaient une brume grise quasi permanente au dessus d'elle.

Après avoir placé les pions météo, jetez un dé sur la Table de Brume Londonienne [London Haze Table]. Si la Brume est tirée, placez le pion de Brume Londonienne correspondant dans la Zone Météo de Londres. Ces conditions existent en plus de toute autre météo dans cette zone [19.1.1].

6.4 Planification de la Luftwaffe

Avant de commencer, le joueur de la Luftwaffe détermine les forces avec lesquelles il va jouer, puis il planifie ses raids.

6.4.1 Tables des raids

Les Tables des Raids Historiques [Historical Raids Tables] listent tous les raids possibles pouvant se produire dans les scénarios. Elle se basent sur des données historiques et répertorient l'ordre de bataille des raids de l'époque. Nous conseillons aux joueurs de ne pas étudier les tables de raids. Cela augmente le plaisir du jeu si ils ne sont pas sûrs des résultats possibles.

En tête de la table se trouve des informations concernant le nombre de pions que le joueur de la Luftwaffe peut tirer, le seuil de Points de Victoire et la plage des pions (de 'A' à '??') disponibles dans le scénario.

Les colonnes de la table sont les suivantes :

Pion de Raids : L'identifiant du pion de raid.

Hexagone cible (type) : Le nom géographique de la cible, le numéro de son hexagone et le type de cible. Si le terme 'Freie Jagd' est listé dans cette colonne, il n'y a pas de cible. A la place, les forces listées effectuent des Tâches de Freie Jagd [9.4.1]. Certains raids ont des notes historiques référencées ici.

LF : La Luftflotte qui lance l'attaque.

Hexagone cible secondaire (type) : Cible secondaire du raid [9.3.5].

Bombardiers : Les unités de bombardiers qui composent la force du raid. Un nombre et une lettre sont indiqués. Ce sont le nombre et la taille des unités attaquantes. Un 's' signifie 'Staffel' et un 'g' signifie Gruppe. A côté figure le type d'appareil (le *Erpro 210* ne liste pas le type d'appareils).

EXEMPLE : '3g Do17' est indiqué. Cela signifie que les bombardiers comprennent trois Gruppen de Do17. '1s Ju88' signifie qu'un seul Staffel de Ju88 fera un raid.

Chasseurs : Les unités de chasseurs qui participent au raid. Elles sont listées de la même manière que les bombardiers.

VP (RL) : La valeur de VP est la valeur en Points de Victoire du raid [22]. La valeur RL (entre parenthèses) est le Niveau de Réaction de la RAF pour ce raid [20.1].

Date, Heure : Date et heure auxquelles le raid se produisit historiquement est qui ne sont mentionnées que par référence historique.

6.4.2 Pions de raid

Les pions de raid sont une série de marqueurs qui ont une lettre allant de A à Z et de AA à UU. Lors de la Phase de Planification de la Luftwaffe le joueur de la Luftwaffe tire au hasard ces pions pour déterminer ses forces pour le scénario.



La Table des Raids Historiques du scénario demande au joueur de la Luftwaffe de tirer un nombre de pions de raid égal au nombre inscrit. Placez tous les pions de raid dans un récipient opaque, comme une tasse.

Le joueur de la Luftwaffe prend secrètement le nombre de pions indiqué. Il consulte chaque pion avant de prendre le suivant. Si un pion de raid est inéligible pour une quelconque raison, il doit l'écarté et en tirer un autre. Les pions écartés ne comptent pas dans le nombre pions tirés. Un pion de raid est inéligible si :

- Il comporte un *Erpro 210* alors qu'un pion de raid *Erpro 210* a déjà été tiré.
- La cible se trouve dans le même hexagone que celle d'un pion déjà tiré (ou bien est carrément la même cible !)
- La valeur en VP du pion, ajoutée au total des VP des pions de raid déjà tirés, excède la plus haute valeur indiquée dans le Seuil de Points de Victoire [6.4.1].
- Il n'y a pas assez d'unités dans la Luftflotte pour lancer le raid. Totalisez les unités engagées par les pions déjà tirés. Si le nouveau raid requiert des unités qui excèdent le maximum que la Luftflotte peut fournir, alors écartez le (pour faciliter ce calcul, le joueur allemand devrait séparer les pions de ses

unités en deux piles, entre les Luftflotten 2 et 3, et prendre les unités correspondant aux pions de raid qu'il tire. Cela devrait rendre évident le fait qu'il reste suffisamment d'unités pour organiser le raid).

- C'est le dernier pion tiré et la valeur totale des VP de tous les pions de raid tirés jusque là n'a pas atteint ou dépassé la plus petite valeur indiquée dans le Seuil de Points de Victoire.
- La cible du raid est couverte par un temps Nuageux ou par du Mauvais Temps (le joueur de la Luftwaffe est libre d'ignorer la météo et d'accepter de tels pions de raid si il le désire).
- Le pion tiré tombe en dehors de la plage de lettres listée par le scénario.

EXEMPLE : Le joueur de la Luftwaffe peut tirer trois pions de raid. Le Seuil de Points de Victoire du scénario indique 30 - 70. Le premier pion tiré a une valeur de 54 VP. Le second a une valeur de 21 VP. Cela fait un total de 75, ce qui excède le seuil maximum de Points de Victoire. Le second pion doit être écarté.

EXEMPLE : Il n'y a que deux Gruppen de Ju87 dans la Luftflotte 2. Le joueur de la Luftwaffe tire un pion qui nécessite un Gruppe de Ju87 de la Luftflotte 2. Il tire ensuite un pion qui nécessite deux Gruppen de Ju87 supplémentaires issus de la Luftflotte. Le second pion dépasse le nombre de Ju87 disponibles et est donc écarté.

EXEMPLE : Un scénario demande de tirer de 1 à 3 pions de raid et son Seuil de Points de Victoire indique 30 - 70. Les deux premiers pions tirés valent 8 et 9 VP, pour un total de 17. Le dernier pion doit valoir 13 ou plus sinon il doit être écarté.

EXEMPLE : La réserve de pions va de A à HH et un pion JJ est tiré.

Le résultat du tirage de pions sera un nombre de pions avec une valeur totale de VP située entre les valeurs de Seuils de Points de Victoire.

NOTE DE CONCEPTION : Les Seuils de Points de Victoire ont été ainsi établis pour réaliser une attaque substantielle. Les joueurs sont libres de réduire les Seuils si ils veulent jouer à un scénario plus petit.

Le joueur de la Luftwaffe cache les pions qu'il a tirés aux yeux du joueur de la RAF. Le processus de préparation et de programmation des raids doit également rester secret. Les pions de raid doivent être laissés de côté jusqu'à la fin du scénario puis être révélés au joueur de la RAF pour vérifier la composition de la force de la Luftwaffe ainsi que le Niveau de Réaction [20.1].

6.4.3 Préparation des raids

Les pions de raid génèrent une force d'unités de chasseurs et de bombardiers. Le joueur de la Luftwaffe utilise ces forces pour préparer des raids.

Chaque unité a un objectif. Les bombardiers de la force du pion de raid doivent attaquer cet objectif. Si plusieurs cibles sont listées, la force doit essayer de les attaquer toutes. Au moins une unité de bombardiers doit être assignée à chaque cible; si nécessaire des Gruppen peuvent être déployés en Staffeln pour cela [3.3.2]. Les forces de bombardiers et de chasseurs listées peuvent être divisées en raids distincts au gré du joueur de la Luftwaffe selon les règles indiquées pour la composition d'un raid [9.1.3]. Le joueur de la Luftwaffe peut éclater une force de raid en plusieurs raids afin d'attaquer la même cible.

Les chasseurs peuvent être assignés à des tâches d'Escorte Rapprochée, de Couverture Haute ou de Freie Jagd [9.1.2] (rappelez vous que le Freie Jagd forme toujours un raid séparé des bombardiers [9.4.1]).

EXEMPLE : Un pion de raid a deux objectifs : les aérodromes de Warmwell et de Yeovil. Les forces de raid sont 2g Ju87 (bombardiers) et 1g Me110, 3g Me109 (chasseurs). Il y a plusieurs permutations possibles qui permettent d'organiser les raids. En voici deux :

Option 1: Les forces sont organisées en deux raids : un raid de Freie Jagd comprenant une unité de Me109, et un second raid contenant tous les bombardiers et le reste des chasseurs (agissant ici comme escorte). Ce raid est programmé pour se scinder en deux raids près des objectifs [cf. 9.2.5], avec un Groupe de Ju87 et l'escorte de Me109 qui attaquent Warmwell, pendant que l'autre Groupe de Ju87 et les Me110 vont sur Yeovil.

Option 2: Les forces sont organisées en trois raids : un Freie Jagd de deux unités de Me109; et deux forces séparées comportant un Groupe de Ju87 chacun; le premier (avec l'unité de Me109 restante comme escorte) ayant prévu de voler jusqu'à Warmwell et le second (avec les Me110) jusqu'à Yeovil.

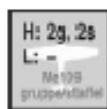
Les unités d'une force ne peuvent attaquer que leurs propres cibles ou cibles secondaires, pas celles d'un autre pion de raid. Les bombardiers et les chasseurs ne peuvent pas être 'rattachés transversalement' aux forces d'autres pions.

Les forces de raid sont constituées à partir des Gruppen listés comme faisant partie de la Luftflotte indiquée sur le pion de raid. Prenez les Gruppen du type d'appareils approprié [4.2]. Les Gruppen de chasseurs peuvent être assignés depuis n'importe quel aérodrome ou mélange d'aérodromes.

Dans la plupart des scénarios, il y a suffisamment de

Gruppen de chaque type d'appareils dans une Luftflotte pour mettre en place tous les raids. Cependant, occasionnellement, le seul moyen pour affecter tous les raids et Patrouilles au dessus de la Manche d'un scénario est de scinder un Groupe en plusieurs Staffeln et de les partager entre plusieurs raid (Patrouilles de la Manche) [3.3.2].

6.4.4 Patrouilles de la Manche



Une fois que les forces des raids ont été constituées, le joueur de la Luftwaffe tire au hasard un pion de Patrouille de la Manche de la réserve de pions. Il indique au joueur combien d'unités de Groupe ou de Staffel, si il y en a, sont assignées à la Patrouille de la Manche. Utilisez les informations près du L si le Niveau de Patrouille de la Manche est Bas [Low], et les informations près du H si il est Elevé [High].

Toutes les unités qui Patrouillent au dessus de la Manche sont des Me109 et sont issues de celles de la Luftflotte 2 qui ne participent pas aux raids. Si les forces de raid ne laissent pas assez d'unités de Me109 ou de pions pour effectuer la Patrouille au dessus de la Manche, le joueur de la Luftwaffe alloue du mieux qu'il le peut les unités restantes pour mettre sur pied les Patrouilles. Les Gruppen peuvent être scindés en Staffeln pour générer les unités nécessaires [3.3.2].

Placez les unités de Patrouille de la Manche sur le Tableau des Patrouilles de la Manche [Channel Patrol Display] lors de la Phase de Déploiement de la Luftwaffe [6.5, 21.1].

6.4.5 Programmation d'un raid

Une fois que le joueur de la Luftwaffe a constitué ses raids, il doit effectuer une programmation pour chacun d'eux, en indiquant l'heure de formation de chaque raid. Consultez les règles de programmation de raid pour une description de la procédure [9.2].

Remplissez une feuille d'enregistrement pour toutes les forces de la Luftwaffe, en inscrivant l'identifiant et le type d'appareils de chaque unité [3.2.2]. Calculez l'heure de Retour de chaque unité de chasseurs en se basant sur leur heure programmée de formation [17.1].

6.4.6 Jets de formation

Après avoir effectué sa programmation, le joueur de la Luftwaffe jette secrètement les dés pour la formation de chaque raid [9.2.8] et ajuste les heures programmées de formation et les forces d'escorte en conséquence. Ceci achève la planification du joueur de la Luftwaffe.

6.4.7 Sélection de raid (règle optionnelle)

Normalement, le joueur de la Luftwaffe prend au hasard les pions de raid et doit faire avec ce qu'il a tiré. Cependant, cela peut de temps en temps conduire à un certain déséquilibre des forces.

Pour réduire les chances d'un tel phénomène, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour laisser le

joueur de la Luftwaffe prendre un pion de raid de son choix. Ce peut être le premier, le deuxième ou celui que le joueur désire. Tirez au hasard les autres, comme d'habitude.

6.5 Déploiement de la Luftwaffe

Lors de la Phase de Déploiement de la Luftwaffe, le joueur de la Luftwaffe place les pions de formation qui doivent être placés avant le démarrage du scénario [9.3.1] (il peut également placer des pions de fausse formation pendant cette phase). Vérifiez la détection de l'effectif de tous les pions de formation qui ont été placés [11.6]. Le joueur de la Luftwaffe place les unités de Patrouille de la Manche dans les cases du Tableau des Patrouilles de la Manche [Channel Patrol Display] qu'il désire [21.1].

6.6 Déploiement de la RAF

Lors de la Phase de Déploiement de la RAF, le joueur de la RAF doit déterminer le statut opérationnel de ses unités, remplir une feuille d'enregistrement, puis placer ses unités sur la carte ou sur le Tableau d'Affichage des escadrilles.

6.6.1 Table d'Ordre de Bataille de la RAF

La table d'Ordre de Bataille de la RAF imprimée avec le scénario liste chaque Secteur et leurs aérodromes satellites subordonnés [4.3.3].

L'assignement de chaque escadrille aux Secteurs et aux aérodromes est indiqué dans le scénario [18.1.2]. Le joueur de la RAF prend les pions des unités listées et les marqueurs d'Ordres adéquats.

Pour vous aider, les pions d'unités ont les numéros des scénarios dans lesquels ils apparaissent imprimés au verso. Le joueur de la RAF ne doit prendre que ces pions car certaines escadrilles sont représentées par plus d'un pion sur la planche de pions, selon le Secteur dans lequel elles sont basées, ou si ce sont des Bleus, pour un scénario donné.

EXEMPLE : L'Escadrille 56 a deux pions : un pour les scénarios 1, 2 et 3, quand elle est rattachée au Secteur de North Weald, et l'autre pour les scénarios 4 et 5, quand elle est rattachée au Secteur de Middle Wallop.

Notez que peu de pions sont réservés à un scénario particulier, mais leur utilisation est liée au jet de l'Aile Duxford [6.6.7] ou à l'emploi d'une règle optionnelle du scénario.

6.6.2 Statuts

La Table d'Ordre de Bataille de la RAF indique si une escadrille utilise la formation Vic (Vc) [3.2.4], si elle est constituée de Bleus (Gr), et le type de radio-téléphone (HF ou VHF) que l'unité utilise [10.1.2].

6.6.3 Statut Opérationnel [Readiness]

Le joueur de la RAF jette un dé pour le statut

opérationnel des escadrilles et consulte la colonne de la Table d'Ordre de Bataille de la RAF correspondant au résultat. Cette colonne liste les états opérationnels de toutes les escadrilles au début du scénario [18.2.1].

EXEMPLE : Le joueur de la RAF jette un 2. Il déploie toutes ses escadrilles comme indiqué dans la colonne 1 – 2 de la table.

6.6.4 Feuille d'enregistrement de la RAF

Après avoir jeté le dé pour le statut opérationnel, le joueur de la RAF prépare une feuille d'enregistrement. Il y a une feuille d'enregistrement distincte pour chaque scénario avec imprimés les appareils et leur disposition (EXCEPTION : les détails de l'Aile Duxford peuvent avoir à être remplis [6.6.7]). Au début de la partie, tout ce qu'un joueur a à faire est de noter sur la feuille tout statut spécial, comme l'assignement à des aérodromes avancés.

6.6.5 Alerte

NOTE DE CONCEPTION : Les formations d'appareils de la Luftwaffe étaient suivies au radar. Quelques fois, le trafic du service 'Y' de traitement des signaux indiquait qu'un raid était imminent. Les contrôleurs lançaient les escadrilles suffisamment tôt pour qu'elles soient prêtes à contrer les raids.

Le joueur de la RAF consulte la Table d'Alerte [Early Warning Table] du scénario pour déterminer le nombre d'escadrilles qu'il envoie dans les airs. Deux colonnes d'escadrilles sont présentes : Early et Late. Comparez l'effectif total de tous les pions de formation [11.6] à ces colonnes. Déployez un nombre d'escadrilles inférieur ou égal aux valeurs listées dans l'une ou les deux colonnes, mais ne prenez que des unités Prêtes [Ready]. Ces unités se déploient sur la carte en utilisant les instructions relatives aux unités Early ou Late.

Les escadrilles peuvent être déployées en Flights avant le début de la partie [3.3.1] puis les Flights peuvent être déployés en l'air. Chaque Flight compte pour la moitié d'une escadrille en ce qui concerne le nombre d'escadrilles permises par la Table d'Alerte. Si une escadrille est déployée en Flights, un seul peut être déployé en l'air; l'autre devant être placé dans la case Prête de son aérodrome.

Les escadrilles déployées sur la carte comptent dans le total de Réaction de la RAF. Positionnez les marqueurs de Réaction [Response] en conséquence [20.1].

Après avoir placé les escadrilles sur la carte, le joueur de la RAF peut ajuster l'état opérationnel des escadrilles au sol. Pour chaque couple d'escadrilles déployé dans les airs, déplacez une escadrille de l'état Disponible à l'état Prête sur le Tableau d'Affichage de la RAF [18.1.3].

6.6.6 Déployer les unités

Après avoir rempli la feuille d'enregistrement, le joueur de la RAF déploie ses unités. Certaines sont placées sur la carte comme résultat de l'Alerte [6.6.5]. Placez le reste sur le Tableau d'Affichage des escadrilles dans les cases Prête ou Disponible, comme indiqué par le jet de statut opérationnel sur la Table d'Ordre de Bataille de la RAF [6.6.3] et ajusté par les escadrilles déployées en l'air [6.6.5].

6.6.7 L'Aile Duxford

NOTE DE CONCEPTION : Vers la fin de la bataille, le commandant du Groupe 12, l'Air Vice-Marshal Trafford Leigh-Mallory, envoya quotidiennement des escadrilles renforcer Duxford.

Pour les scénarios 3 et 4, la Table d'Ordre de Bataille liste l'Aile Duxford [Duxford Wing] comme étant présente. Jetez deux dés sur la Table de l'Aile Duxford (imprimée dans le livret de scénarios) du scénario approprié. Le joueur de la RAF reçoit les unités indiquées. Remplissez les blancs de la feuille d'enregistrement avec les escadrilles de l'Aile Duxford.

6.7 Début de la partie

Une fois que le joueur de la RAF a terminé son déploiement, la partie commence avec la Phase d'Evènements Aléatoires du premier Tour de Jeu [7]. Le scénario est joué jusqu'à ce que toutes les forces de raid de la Luftwaffe (pas les Patrouilles au-dessus de la Manche) soient rentrées [9.3.9] ou que les deux joueurs décident d'arrêter. Puis la victoire est déterminée [22].

7 EVENEMENTS ALEATOIRES

Lors de chaque Phase d'Evènements Aléatoires, jetez deux dés et consultez le résultat sur la Table des Evènements Aléatoires [Random Events Table]. Suivez en les instructions.

Si l'un des dés est un '1', avant de résoudre l'Evènement Aléatoire, tous les raids de la Luftwaffe DETECTES doivent effectuer un test de Détection. Si l'un des dés est un '6', avant de résoudre l'Evènement Aléatoire, tous les raids de la Luftwaffe NON DETECTES doivent effectuer un test de Détection [11.2]. Le joueur de la RAF ne doit pas regarder le nombre de cartes de Détection qui sont tirées par le joueur de la Luftwaffe.

EXEMPLE : Les dés sont un 1 et un 6, pour un total de 7. Avant l'Evènement Aléatoire, tous les raids détectés et non détectés font un test.

Il n'y a qu'un seul jet de dés d'Evènements Aléatoires par Tour de Jeu.

8 MOUVEMENT

Le mouvement des unités sur la carte représente les appareils en vol. Les termes 'bouge' et 'vole' sont indifféremment utilisés.

8.1 Déplacer les unités

Lors des Phases de Mouvement et de la Phase de Poursuite, le joueur dont c'est au tour de bouger doit déplacer toutes les unités éligibles (EXCEPTION : les unités de la Luftwaffe en poursuite bougent soit pendant la phase de Mouvement de la Luftwaffe, soit pendant la Phase de Poursuite [12.2]). Le joueur en mouvement déplace ses unités et piles d'unités dans l'ordre qu'il désire.

8.1.1 Placement des pions

Les pions d'unités sont placés sur la carte au milieu des hexagones.

8.1.2 Points de Mouvement

Les unités dépensent des Points de Mouvement (MP) pour se déplacer. Les unités de chasseurs ont 4 MP et les unités de bombardiers 3 MP.

NOTE DE CONCEPTION : Les MP représentent des incréments de 60 miles par heure. Bien que les chasseurs pouvaient aller très vite sur de courtes distances, ils volaient pour la plupart à une vitesse de combat d'environ 240 m/h. Les bombardiers volaient environ à 180 m/h, ce qui leur permettait de maintenir une formation serrée.

8.1.3 Mouvement

Les raids avec des unités de bombardiers bougent toujours exactement de 3 MP. Les unités de chasseurs bougent jusqu'à 4 MP ou selon ce qu'imposent leurs ordres et Tâches [9.3.3]. Chaque MP dépensé déplace l'unité de un hexagone sur la carte, sauf quand il sert à Grimper ou Plonger. Les MP ne peuvent pas être conservés d'un Tour de Jeu à l'autre.

8.1.4 Altitude

NOTE DE CONCEPTION : L'altitude se réfère aux 'Angels' qui représentent des milliers de pieds au dessus du niveau de la mer.

La distance qui sépare une unité du sol est mesurée en Angels. L'altitude est divisée en incréments de 2.000 pieds, ce qui fait que les Angels sont toujours des multiples de 2.



Marquez l'altitude d'une unité en plaçant un marqueur Angels sous elle, orienté afin que l'altitude désirée se trouve vers le haut.

La plus basse altitude du jeu est de 0 Angels, qui représente un appareil volant à ras de terre. Le sol et toutes les unités qui sont dessus sont également à 0 Angels. Les unités ne peuvent pas voler au delà du plafond correspondant à leur type d'appareils [3.2.3].

8.1.5 Grimper et Plonger

Augmenter son altitude est appelé 'Grimper' et diminuer son altitude est appelé 'Plonger'. Une unité peut Grimper ou Plonger pendant son mouvement mais ne peut pas Grimper *et* Plonger.



Grimper ou Plonger coûte des Points de Mouvement. Quand une unité bouge d'un hexagone sur la carte, elle peut Plonger de 2 Angels sans coût de MP supplémentaire. Les unités de chasseurs et les bombardiers qui effectuent un bombardement en piqué [16.2.2], plongent à n'importe quelle altitude en dépensant 1 MP. Les bombardiers peuvent dépenser 1 MP par Phase de Mouvement pour Grimper. Ceci octroie 2 Angels aux bombardiers.

Les chasseurs peuvent dépenser jusqu'à deux MP par Phase de Mouvement pour Grimper. Jusqu'à l'altitude de 20 Angels, le premier MP dépensé fait gagner 2 Angels; le second fait gagner 2 ou 4 Angels (au choix du joueur) (EXCEPTION : Si l'unité commence son mouvement à une altitude inférieure ou égale à 6 Angels et qu'elle ne se trouve PAS dans une Aile, alors TOUS les Points de Mouvement dépensés dans une Phase de Mouvement font gagner 2 ou 4 Angels). Au-delà de 20 Angels, chaque MP dépensé par un chasseur pour Grimper fait gagner 2 Angels. Les Balbos grimpent toujours comme si ils étaient au-delà de 20 Angels, quelle que soit leur altitude du moment [20.2.6].

Une unité qui grimpe subit des pénalités aux jets d'Interception et de combat. Notez qu'une unité qui a grimpé possède l'un des marqueurs Grimper [Climb] fournis. Retirez les marqueurs lors de la Phase Administrative.

8.1.6 Cases de Mouvement

Il y a plusieurs cases de mouvement imprimées sur la carte [2.2.1]. Les unités peuvent aller des cases aux hexagones adjacents (qui les touchent), et vice-versa, ou bien de case à case. Entrer dans une case consomme tous les Points de Mouvement restants de l'unité. Sortir d'une case pour aller dans un hexagone coûte un MP.

Une unité qui entre dans une case pendant un mouvement ne peut pas Grimper lors de cette phase. Si une unité dépense le Tour entier dans la même case, elle peut dépenser des MP pour Grimper ou Plonger dans cette case.

8.2 Mouvements spéciaux

8.2.1 Décollage

Les unités de la RAF ayant le bon statut opérationnel peuvent recevoir l'ordre de décoller lors de la Phase de Décollage d'Urgence. Déplacez le pion dans la case de Décollage d'Urgence [Scramble] de l'aérodrome du Tableau d'Affichage [18.1.3, 18.2.4]. Il décollera lors de la Phase de Décollage. Placez l'unité sur la carte dans l'hexagone de l'aérodrome et marquez la

avec un pion d'altitude de 0 Angels. Elle est désormais en vol et se déplace normalement. Les unités de la Luftwaffe décollent selon la procédure de formation [9.3.2].

8.2.2 Atterrissage

Les unités de la RAF atterrissent sur un aérodrome si elles sont dans son hexagone à une altitude de 2 Angels ou moins, ont un ordre de Retour à la Base avec cet aérodrome en tant qu'hexagone cible, et ne sont pas en Combat Tournoyant. Si l'unité se trouve à son heure ou après son heure de Retour, jetez les dés pour le Retour [17.2.3, 17.2.4]. Placez la dans la case d'Atterrissage de l'aérodrome [Landing] du Tableau d'Affichage et déplacez la dans la case Reformation [Reform] pendant la Phase Administrative [18.2.5].

9 Raids

Un raid est un certain nombre de Gruppen et de Staffeln de la Luftwaffe qui opèrent ensemble en tant que force combinée. Un raid peut comprendre une seule unité ou plusieurs unités qui sont empilées ensemble et qui se déplacent ensemble.

9.1 Raids de la Luftwaffe

Toutes les unités de la Luftwaffe spécifiées par le pion de raid tiré sont organisées en raids [6.4.3]. Les raids sont représentés sur la carte par des marqueurs de raid hostile numérotés.

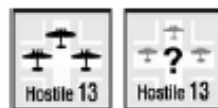


ILLUSTRATION : Marqueur de raid hostile côté recto (détecté) et côté verso (non détecté) portant le signe "?".

Le joueur de la Luftwaffe forme ses raids de Gruppen et de Staffeln qu'il conserve tels quels pour toute la durée de leur mission. Des unités peuvent être détachées pour former de nouveaux raids dans certaines circonstances [9.3.6].

Un raid apparaît sur la carte à un point de Formation. Il bouge le long d'un itinéraire pré-établi qui revient à un point de Retour. Quand il atteint ce point, le raid est retiré de la carte.

9.1.1 Tableau des Raids [Raid display]

Le Tableau des Raids est une série de cases, chacune portant un identifiant qui correspond à un pion de raid hostile. Les piles d'unités et leur marqueur de statut sont placés dans ces cases. Si un raid est détecté, une carte de Détection est également placée dans sa case [11.2.1].

Les piles sont représentées sur la carte par les pions de raid correspondant à leur case. Même des unités isolées sont assignées à des pions et placés sur le Tableau des Raids.

EXEMPLE : Un raid de la Luftwaffe représenté par le marqueur “Hostile 14” comprend deux Gruppen de bombardiers et trois Gruppen de chasseurs. Placez les cinq pions Groupe dans la case Hostile 14 Tableau des Raids.

Le joueur de la Luftwaffe doit cacher le contenu du Tableau des Raids à la vue du joueur de la RAF. L'aide de jeu en forme d'écran peut servir à cela.

9.1.2 Affectation des Tâches

Chaque unité d'un raid de la Luftwaffe a une Tâche qui définit ce qu'elle peut faire. Notez la dans la zone correspondante à l'unité sur la feuille d'enregistrement. Il y a quatre Tâches :

- **Freie Jagd.** (que les unités de chasseurs) Les chasseurs en “Chasse Libre” ont la Tâche de descendre les chasseurs de la RAF, ou d'orbiter dans des zones au devant des raids [9.4.1].
- **Bombardement [Bombing].** (unités de bombardiers et de chasseurs) Les unités effectuent des attaques de bombardement [9.4.2].
- **Escorte Rapprochée [Close Escort].** (que les unités de chasseurs) Les appareils d'escorte restent près des bombardiers pour les protéger [9.4.3].
- **Escorte de Couverture Haute [Top Cover Escort].** (que les unités de chasseurs) Escortes qui protègent les bombardiers à une plus grande distance où à une plus haute altitude [9.4.3].

Consultez la description des Tâches pour plus de détails.

9.1.3 Composition d'un raid

La composition d'un raid et le comportement des unités du raid dépendent des Tâches attribuées aux unités qui le constituent [9.4].

(a) Les unités en Freie Jagd ne peuvent s'empiler qu'avec d'autres unités ayant une Tâche de Freie Jagd. Elles ne peuvent pas s'empiler dans un raid avec des unités de bombardiers ou d'escorte. Toutes les unités en Freie Jagd d'un raid doivent voler à la même altitude [9.4.1].

(b) Toutes les unités de Bombardement d'un raid doivent voler à la même altitude. Les unités de bombardement qui utilisent différentes méthodes d'attaque (bombardement en paliers, bombardement en piqué, attaque à basse altitude) ne peuvent pas être empilées dans le même raid [9.4.2].

(c) Les unités d'Escorte Rapprochée doivent être empilées dans un raid comportant au moins une unité de bombardiers et voler à la même altitude que les

bombardiers [9.4.3].

(d) Les unités en Couverture Haute doivent être empilées dans un raid comportant au moins une unité de bombardiers et voler à la même altitude ou plus haut que les bombardiers [9.4.3].

EXEMPLE: Un raid comprend deux Gruppen de Ju88 et cinq Gruppen de Me109. Le raid est représenté par le marqueur de raid Hostile 05. Les Gruppen de bombardiers doivent voler à la même altitude, et sont tous deux établis à 12 Angels. Un Groupe de Me109 est assigné à l'Escorte Rapprochée; il est donc également à 12 Angels. Les Gruppen de chasseurs restant sont en Couverture Haute. Deux sont placés à 16 Angels; les deux autres à 20 Angels.

Excepté ce qui est décrit ci-dessus, ou d'autres restrictions, les unités peuvent voler à toute altitude inférieure ou égale à leur maximum [8.1.4].

9.2 Programmation des raids

9.2.1 Résumé de la programmation des raids

NOTE DE CONCEPTION : La Luftwaffe planifiaient méticuleusement les raids— y compris les heures de formation, les itinéraires, les altitudes et les attaques.

Un raid est programmé à l'aide de la carte de planification et de la feuille d'enregistrement. Pour la programmation d'un raid, le joueur de la Luftwaffe doit noter les informations suivantes :

- L'identifiant du pion de raid (prenez un marqueur non utilisé).
- Le point et l'heure de formation [9.2.4, 9.2.7].
- L'itinéraire du raid — chaque tronçon et étape ainsi que l'hexagone cible (défini par le pion de raid tiré [6.4.3]) et le point de Retour [9.2.2, 9.2.4].
- Les altitudes des unités en raid [9.2.3].
- Les orbites des raids de Freie Jagd [9.4.1] et de Jabos [9.4.4].

En plus de la carte de planification et des zones d'information des raids sur la feuille d'enregistrement de la Luftwaffe, utilisez si besoin un morceau de papier pour vous aider à garder trace du plan.

9.2.2 Programmation de l'itinéraire des raids

Sur une copie de la carte de planification, le joueur de la Luftwaffe doit dessiner un itinéraire : une ligne qui part du point de Formation et qui va jusqu'à sa cible puis qui revient à un point de Retour formant ainsi une grande boucle (quand plusieurs itinéraires sont planifiés, utilisez des crayons de couleur différente pour les distinguer sur la carte de planification).

Un itinéraire est divisé en 'tronçons', qui sont des lignes droites comprises entre deux étapes. Une étape est un hexagone localisé; ce peut être n'importe lequel que le joueur de la Luftwaffe désire. Sur la carte de

planification, tracez une ligne depuis le point de Formation du raid jusqu'au centre d'un hexagone d'étape. C'est le premier tronçon. Puis tracez une ligne depuis cette étape jusqu'au prochain hexagone d'étape pour former le tronçon suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une suite d'étapes ait été programmée depuis le point de Formation jusqu'au point de Retour. Si le raid contient des unités de bombardement, une des étapes doit être l'hexagone cible.

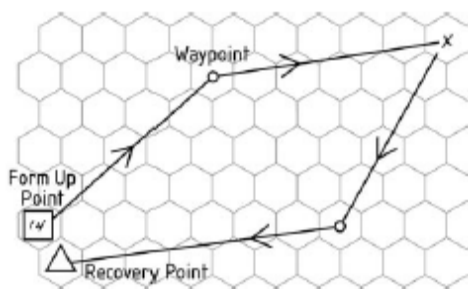


ILLUSTRATION : Ceci décrit l'itinéraire programmé du raid Hostile 14 qui part d'un point de Formation jusqu'à la cible via une étape. Depuis la cible, le trajet revient à un point de Retour. Notez que les itinéraires N'ONT PAS à se conformer à la grille d'hexagones.

Si un itinéraire programmé passe par des cases de mouvement, tracez simplement une ligne de case à case. Si il entre dans un hexagone depuis une case, tracez une ligne depuis la case jusqu'à l'hexagone. Les itinéraires qui passent à travers des cases de mouvement et qui entrent dans le premier hexagone depuis une case ne sont PAS considérés comme ayant des étapes au regard de la restriction au nombre d'étapes ou des règles de navigation [9.2.9, 9.3.4].

9.2.3 Programmation de l'altitude

La programmation doit inclure l'information d'altitude. Programmez l'altitude de chaque unité du raid. Pour les raids de bombardement, cela signifie de noter l'altitude de vol de formation des bombardiers et de l'Escorte Rapprochée, et celles des éventuelles unités de Couverture Haute [9.1.3].

L'altitude programmée ne doit pas changer et s'applique pendant tout le trajet. Il y a des exceptions à ceci :

- (a) Après avoir atteint l'hexagone cible, les unités de bombardement en piqué et leur Escorte Rapprochée doivent programmer une altitude de 2 Angels entre la cible et leur point de Retour [16.2.2]. L'Escorte de Couverture Haute peut programmer une nouvelle altitude par rapport aux bombardiers en piqué, si le joueur le désire.
- (b) Les Jabos doivent descendre à leur altitude d'attaque avant d'atteindre leur cible [9.4.4].

(c) Après avoir attaqué des ballons ou mitraillé un aérodrome, les unités de chasseurs se déplacent à 4 ou à 2 Angels respectivement, pendant leur trajet de retour jusqu'à leur point de Retour [15.2, 16.2.4].

(d) Si la règle optionnelle des Contingences Météorologiques est appliquée [9.3.8].

Seules certaines unités, désignées par le scénario comme 'raiders à basse altitude' peuvent être programmées pour voler à 0 Angels. Les raiders à basse altitude peuvent effectuer des bombardements à basse altitude [16.2.3].

NOTE DE CONCEPTION : Le vol et l'attaque à basse altitude étaient des compétences spéciales. Seules quelques unités d'élite, comme la KG76, les pratiquaient.

9.2.4 Points de Formation et de Retour

Les raids sont programmés pour aller sur la carte d'un point de Formation jusqu'à un point de Retour. Pour les raids de la Luftflotte 2, les points de Formation peuvent être placés sur n'importe quel repère au sol, hexagone d'aérodrome ou de case de mouvement en France sauf celles de Cherbourg et de Caen. Pour les raids de la Luftflotte 3, les points de Formation sont placés dans les cases de Cherbourg ou de Caen. Les points de Retour sont planifiés exactement comme les points de Formation et peuvent même se trouver dans les mêmes hexagones ou cases.

9.2.5 Eclatement des raids

Un raid peut commencer comme un seul énorme raid, puis à un certain endroit se diviser en de multiples raids qui se dirigent vers des cibles distinctes (ou vers la même cible). Programmez tous les raids secondaires séparément afin qu'ils se forment simultanément et qu'ils voyagent ensemble le long du même itinéraire jusqu'au point où ils se séparent. Jusqu'à ce qu'ils se divisent [9.3.6], ils peuvent être représentés par un seul marqueur de raid sur la carte. Si le joueur de la Luftwaffe fait cela, ne jetez le dé qu'une seule fois pour la formation, comme si c'était un seul raid.

9.2.6 Empilement des raids

A l'exception des raids qui commencent ensemble et qui se séparent ensuite [9.2.5], le joueur de la Luftwaffe ne peut pas programmer de raids différents afin qu'ils se déplacent ensemble dans le même hexagone comme une 'pile de raids'.

Les raids de Freie Jagd [9.4.1] doivent opérer indépendamment des raids de bombardement, ce qui signifie qu'ils ne peuvent pas être programmés pour bouger ensemble avec les bombardiers dans le même hexagone pendant deux Tours de Jeu consécutifs ou plus. (Cette règle empêche le joueur de la Luftwaffe d'utiliser les Freie Jagd comme escorte. En général, ils se portaient en avant des bombardiers ou le long d'un

plan de vol différent).

9.2.7 Heure de formation

Pour chaque programmation de raid, le joueur de la Luftwaffe fixe une heure de formation — le Tour de Jeu où le raid apparaît sur la carte.

Les heures programmées de formation de tous les raids de la Luftwaffe doivent se situer dans les 18 Tours de Jeu (1 heure 30 minutes) qui suivent le début du scénario. **EXCEPTION** : Si l'heure correspond au crépuscule, tous les raids doivent se former dans les 6 Tours de Jeu (30 minutes).

9.2.8 Jet de formation

NOTE DE CONCEPTION : Les raids de la Luftwaffe se composaient d'unités qui devaient se retrouver dans le même secteur de ciel. Coordonner des raids afin que les appareils se rejoignent au bon moment et au bon endroit était délicat.

Après avoir programmé tous les raids, le joueur de la Luftwaffe jette secrètement deux dés pour chaque raid sur la Table de Formation [Form Up Table] et applique les modificateurs listés. La colonne Météo utilisée se base sur le temps qu'il fait dans l'hexagone de formation au niveau de, ou en dessous de, l'altitude de formation [19.1.3]. Si la météo s'applique à différentes unités parce qu'elles se forment à différentes altitudes, utilisez la colonne météo ayant l'effet le plus néfaste. Si un 12 ou plus est tiré, jetez un dé sur la Table Spécial [Special Table].

Les résultats sont les suivants :

A l'heure [On-time]. Le raid se forme à l'heure prévue.

Retard [Late] 1, 2, 3. Le raid se forme 1, 2 ou 3 Tours de Jeu plus tard que prévu (5, 10, 15 minutes de retard). Formez le raid lors de ce nouveau Tour.

Désorganisation [Disruption]. Les bombardiers se sont dispersés alors qu'ils grimpaient à travers les nuages. Appliquez un niveau de Désorganisation à une unité de bombardiers du raid, au choix du joueur de la Luftwaffe.

Demi Escorte [Half Escort]. La moitié des unités d'escorte (arrondie au supérieur) manquent le rendez-vous avec les bombardiers. Le joueur de la Luftwaffe choisit quelles unités échouent. Retirez ces unités du raid. Le reste du raid se forme à l'heure prévue.

Aucune Escorte [No Escort]. Si le raid contient une escorte de chasseurs, celle-ci manque le rendez-vous avec les bombardiers. Retirez toute les escortes du raid. Le reste du raid se forme à l'heure prévue et les bombardiers continuent le raid.

Après le jet de dés de formation, ajustez l'heure de formation [9.2.7] et les escortes en conséquence. Si la formation s'effectue en retard, ne changez pas l'heure de Retour des unités de chasseurs; elle reste la même [17.1.2].

9.2.9 Restrictions des étapes (règle optionnelle)

Les raids de bombardiers ne peuvent pas avoir plus de deux étapes programmées entre le point de Formation et la cible et pas plus de deux étapes entre la cible et le point de Retour [9.2.2].

Les raids de Freie Jagd ne peuvent pas prévoir plus de sept étapes entre le point de Formation et le point de Retour.

9.3 Exécution d'un raid

9.3.1 Marqueurs de formation

NOTE DE CONCEPTION : Les radars de la RAF observaient les formations situées au dessus du Pas de Calais. Ils avertissaient qu'un raid était en approche.

Les marqueurs de formation sont placés sur la carte pour avertir qu'un raid de la Luftwaffe va bientôt se former. Quatre Tours de Jeu AVANT qu'un raid de la Luftflotte 2 ne se forme, placez un marqueur de formation [Form Up] sur la carte. Les raids de la Luftflotte 3 placent un marqueur un Tour avant leur formation. Placez le marqueur de formation à l'endroit de la formation du raid lors de la Phase de Formation. Si le marqueur doit être placé avant le démarrage du scénario [6.5] placez le lors de la Phase de Déploiement de la Luftwaffe.

EXEMPLE : Un raid de bombardiers de la Luftflotte 2 doit se former à 12:10 PM, donc un marqueur de formation est placé lors de la Phase de Formation de 11:50



AM. Si le scénario doit commencer à 12:00 PM, le marqueur de formation est placé lors de la Phase de Déploiement de la Luftwaffe.

Ne placez pas de marqueur de formation si le point de Formation du raid se trouve en dehors de l'arc de portée de la RDF [11.3.1]. Lors du placement d'un marqueur, effectuez un test de Détection de son effectif [11.6]. Retirez le marqueur quand le raid se forme.

Les scénarios allouent un certain nombre de fausses formations au joueur de la Luftwaffe. Le scénario liste le nombre de fausses formations et les valeurs de



Gruppe qu'ils ont au verso (soit 1g soit 2g); ces valeurs de Groupe servent pour calculer l'effectif du marqueur de fausse formation [11.6.1]. Les marqueurs de fausse formation ne peuvent pas former de raid. Le joueur de la Luftwaffe peut les placer ou les retirer de la carte lors de la Phase de Formation quand il désire donner la fausse impression qu'un raid est en train de

se former. Les marqueurs de fausse formation peuvent être utilisés et réutilisés un nombre indéfini de fois.

9.3.2 Formation

Les raids apparaissent en jeu lors de la Phase de Formation du Tour de Jeu correspondant à leur heure de formation (qui peut avoir été ajustée par le jet de dés de formation) [9.2.7, 9.2.8]. Faites un test de Détection, si cela s'applique [11.2]. Si le raid est détecté, placez son marqueur de raid hostile sur la carte sur son point de formation; sinon, notez secrètement sa position sur la carte de planification [11.1.1]. Un raid nouvellement formé commence son mouvement lors de la Phase de Mouvement de la Luftwaffe.

Quand un raid se forme, placez les pions des unités constitutives sur le Tableau des Raids dans la case correspondant à l'identifiant du raid [9.1.1]. Marquez chaque unité avec son altitude programmée [9.2.3].

9.3.3 Mouvement d'un raid

Les raids de la Luftwaffe se déplacent généralement à la vitesse de l'unité qui possède le moins de MP dans le raid. Pour les raids comprenant des bombardiers, cela signifie qu'ils doivent se déplacer de 3 MP.

Les raids de Freie Jagd et de Jabo qui ne sont pas en Poursuite ni en Retour à la Base peuvent bouger de 3 ou 4 MP lors de leur Phase de Mouvement, selon ce que le joueur décide à chaque fois que le marqueur de raid est déplacé. Ils bougent à leur maximum de 4 MP si ils entrent en Poursuite ou Retournent à leur Base.

Les raids suivent exactement leur itinéraire programmé, ce qui veut dire qu'ils doivent terminer leur mouvement dans l'un des hexagones de leur itinéraire prévu. Si il ne Grimpe pas ni ne Plonge, le raid doit terminer son déplacement à un nombre d'hexagones égal à son Potentiel de Mouvement de son hexagone de départ. Les unités ne peuvent dévier de leur trajet programmé que si elles sont en Poursuite [12.2] ou si elles ont un ordre de Retour à la Base [10.3.4].

Si l'altitude programmée d'une unité change pendant une Phase de Mouvement [9.2.3], elle n'est pas obligée de modifier son altitude immédiatement, mais elle peut essayer d'être à sa nouvelle altitude à la fin de son déplacement.

EXEMPLE : Avec son dernier MP, une unité en Freie Jagd plonge à 0 Angels et mitraille un hexagone d'aérodrome. Il est prévu qu'elle rentre à sa base à 2 Angels, mais grimper dans l'hexagone de la cible déclenche une attaque Ack-Ack Légère supplémentaire. De ce fait, l'unité dépense son premier MP lors du Tour de Jeu suivant pour sortir à 0 Angels et entrer dans un hexagone libre de tout tir de LAA, et le second MP pour grimper à son altitude programmée de 2 Angels.

9.3.4 Navigation

NOTE DE CONCEPTION : Des erreurs de navigation pouvaient faire perdre des bombardiers. Les raids perdus se retrouvaient à plusieurs miles de leur plan de vol et rataient leur cible, ou confondaient un repère au sol avec leur cible, ou étaient tellement perdus qu'ils lâchaient leurs bombes n'importe où dans la campagne.

Chaque fois qu'un raid de bombardement atteint une étape d'un tronçon allant vers sa cible [9.2.2] ou atteint l'objectif lui-même, le joueur de la Luftwaffe jette secrètement deux dés sur la Table de Navigation [Navigation Table], en se basant sur la météo au niveau de, ou entre l'altitude des bombardiers et le sol: Les résultats du jet sont les suivants :

Sur l'itinéraire [On Course]. Aucun effet.

Perdu [Lost]. Marquez le raid avec un marqueur Perdu [Lost] sur le Tableau des Raids. Si le jet de dés est effectué parce que la cible du raid est atteinte, jetez les dés pour voir si il se déroute vers son objectif secondaire [9.3.5].

Leurré [Decoy]. Si le jet de dés est effectué parce que la cible du raid est atteinte, il est leurré par une cible proche. Sinon, considérez que c'est un résultat Perdu. Les bombardiers d'un raid leurré doivent bombarder l'objectif mais ne gagnent qu'un nombre réduit de VP comme si ils étaient perdus; ils ne se dirigent pas vers un objectif secondaire.



Si un raid Perdu entre dans un hexagone de repère au sol ou de côte pendant son déplacement, rejetez les dés de navigation et appliquez le résultat. N'effectuez le jet que pour le premier hexagone de repère au sol/côte pénétré; si plus d'un hexagone de la sorte est rencontré dans le même Tour de Jeu ne rejetez pas les dés à nouveau.

Les raids Perdus marquent des VP de bombardement réduits [16.3.1] (on considère qu'ils ont bombardé un autre endroit).

9.3.5 Cibles secondaires

Chaque pion de raid tiré, en plus de générer les forces du raid et son objectif, génère également une cible secondaire [6.4.1]. Un raid se déroutera vers sa cible secondaire dans les circonstances suivantes :

- (a) Si le raid atteint son objectif et qu'il y a du Mauvais Temps [19.1.2] au dessus de l'hexagone cible au niveau ou en dessous de l'altitude du raid, le raid se déroute. Si la cible secondaire est également affectée par le Mauvais Temps, le raid la bombarde en appliquant un décalage de colonne approprié à cause de la météo [16.3.1].

(b) Après avoir fait un jet de navigation au moment d'atteindre sa cible [9.3.4], si un raid est Perdu, jetez 1 dé. De 1 à 3, il bombarde l'hexagone en appliquant un décalage de colonne car il est Perdu [16.3.1]. De 4 à 6, il se déroute vers son objectif secondaire. Si un raid Perdu est toujours Perdu quand il atteint sa cible secondaire, il la bombarde en appliquant le décalage de colonne induit par le fait qu'il est Perdu.

Si il se déroute pour rejoindre son objectif secondaire, le joueur de la Luftwaffe programme immédiatement un nouvel itinéraire à partir de l'hexagone actuel qu'occupe le raid et jusqu'à la nouvelle cible, ainsi qu'un tronçon de retour direct (c.à.d. sans étapes) au point de Retour initial du raid [9.2.2]. L'itinéraire jusqu'à la cible doit être aussi directe que possible (c.à.d. aucune étape entre l'hexagone actuel et celui de l'objectif secondaire).

9.3.6 *Division des raids*

Pendant la partie, des raids peuvent se diviser en raids distincts plus petits. Cet événement doit être programmé quand un raid se divise pour attaquer des cibles séparées [9.2.5]. Cela peut également se produire quand un Freie Jagd quitte son raid initial pour poursuivre [12.2], et quand un combat résulte en un ordre de Retour à la Base [13.6]. Une fois séparées, les unités ne peuvent plus rejoindre leur raid d'origine.

Chaque portion d'un raid qui quitte le raid d'origine est assignée à un nouveau marqueur de raid hostile. Placez le nouveau raid sur la carte dans l'hexagone du raid original et déplacez les unités dans une nouvelle case du Tableau des Raids.

Les unités qui reçoivent un ordre de Retour à la Base doivent quitter le raid, avec toute autre unité qui Retourne à sa Base, et former un nouveau raid. Si des unités de bombardiers se séparent, les escortes peuvent, au choix du joueur de la Luftwaffe, également se séparer et les accompagner pendant leur retour à leur point de Retour. De telles escortes maintiennent leur Tâche et ne reçoivent pas d'ordre de Retour à la Base. Si la dernière unité de bombardiers d'un raid reçoit un ordre de Retour à la Base, ne la séparez pas; le raid entier, y compris l'escorte, fait demi-tour en direction du point de Retour.

Quand des raids se divisent, effectuez un test de Détection pour chaque nouveau raid ainsi que pour le raid original [11.5.6]. Cela peut entraîner le fait qu'une partie des raids deviennent non détectés [11.1].

9.3.7 *Unités de chasseurs et raids*

Suite à une Poursuite ou à un combat, des unités de chasseurs de la Luftwaffe peuvent se retrouver séparées de leur raid ou itinéraire initial, ou à une altitude différente de celle qui était programmée.

Unités qui Retournent à leur Base. Les unités qui ont un ordre de Retour à la Base retournent à leur

point de Retour [10.3.4].

Escorte. Unité en Escorte de Couverture Haute qui se retrouve à la même altitude que les bombardiers suite à un Combat Tournoyant [13.6] peut être remontée à une altitude de 2 ou 4 Angels au dessus des bombardiers quand elle quitte le Combat Tournoyant, sans aucun coût de MP. C'est sa nouvelle altitude programmée.

Freie Jagd. Une unité en Freie Jagd qui ne poursuit plus et qui a quitté son plan de vol programmé doit le rejoindre.

Le joueur de la Luftwaffe choisit un hexagone de l'itinéraire programmé et y place un marqueur d'ordres avant de bouger. Le marqueur indique l'hexagone cible du raid [10.2.5] et le raid ne peut pas dévier de sa cible sauf si il Retourne à sa Base ou entame une Poursuite. Quand il atteint l'hexagone cible, il recommence à bouger selon son itinéraire programmé.

Quand le joueur de la Luftwaffe place le marqueur d'ordres, il doit également fixer une altitude (qui n'est pas forcément la même que celle du Freie Jagd qui était initialement programmée). L'unité doit dépenser au moins 1 MP pour Grimper ou Plonger à chaque Phase de Mouvement jusqu'à ce qu'elle ait atteint la nouvelle altitude. C'est sa nouvelle altitude programmée pour le reste du scénario.

9.3.8 *Contingences Météorologiques (règle optionnelle)*

Normalement, les unités de raid volent à leur altitude programmée [9.2.3]. Cependant, la météo autorise le joueur de la Luftwaffe, si il le désire, à modifier son altitude. Si des unités en raid rencontrent des nuages à la même altitude, elles peuvent abandonner leur altitude programmée et Grimper au dessus ou Plonger en dessous. Elles grimpent ou plongent du minimum requis pour se trouver au dessus / en dessous des nuages.

Les unités en Couverture Haute avec des nuages situés entre elles et les bombardiers peuvent Plonger en dessous des nuages, à condition qu'elles restent à une altitude supérieure ou égale à celle des bombardiers.

Ces changements d'altitude décrits ci-dessus doivent être appliqués lors de la phase où le raid entre dans la Zone Météo. Les altitudes ainsi modifiées deviennent les nouvelles altitudes programmées du raid.

Les unités qui ont un ordre de Retour à la Base peuvent Plonger ou Grimper dans des conditions météorologiques, telles que des nuages ou de la brume, qui gênent la Détection ou le Contact Visuel de la part de la RAF. Les escortes accompagnantes peuvent également changer d'altitude.

Si un raid détecté change d'altitude, recalculez son altitude annoncée en se basant sur sa carte de Détection actuelle [11.5.3].

9.3.9 Retour

NOTE DE CONCEPTION : Quand des raids rentrent, leurs unités constituantes se séparent et atterrissent sur leur aérodrome.

Les raids rentrent quand ils atteignent leur point de Retour programmé. Suivez la procédure de Retour [17.2] et retirez le raid de la carte. Les raids qui sont rentrés ne peuvent plus se reformer.

9.4 Tâches de la Luftwaffe

9.4.1 Tâche de Freie Jagd

Les unités en Freie Jagd ne s'empilent en raids qu'avec d'autres unités en Freie Jagd. Les unités en Freie Jagd d'un même raid sont empilées à la même altitude. Elles n'ont pas de cible. Elles peuvent programmer un (et un seul) point d'orbite dans un hexagone situé sur leur itinéraire [10.3.2].

Arrivés au point d'orbite, elles arrêtent de se déplacer et orbitent lors de la Phase de Patrouille suivante. Elles restent en orbite aussi longtemps que le désire le joueur de la Luftwaffe avant de continuer leur route.

Si le raid de Freie Jagd se trouve dans un hexagone d'aérodrome, les unités peuvent Plonger à 0 Angels et effectuer un mitraillage [16.2.4]. Si il se trouve dans un hexagone de barrage de ballons, les unités peuvent Plonger à 4 Angels et attaquer les ballons [15.2].

Les unités en Freie Jagd qui ne poursuivent pas, n'attaquent pas, ne Retournent pas à leur Base, ni n'effectuent de mitraillage / attaque de ballons, ne peuvent pas modifier leur altitude sauf pour éviter une mauvaise météo [9.3.8] ou quand elles retournent à leur plan de vol [9.3.7].

9.4.2 Tâche de Bombardement

Toutes les unités de bombardement d'une pile doivent être programmées pour voler à la même altitude. Les bombardiers qui utilisent des méthodes de bombardement différentes (paliers, en piqué, à basse altitude) ne peuvent pas s'empiler dans le même raid.

Les unités de bombardement ont un hexagone cible défini sur le pion raid tiré [6.4.1-6.4.3]. Elles volent jusqu'à l'hexagone cible à leur altitude programmée. Quand elles atteignent l'hexagone de la cible, les unités de bombardement effectuent une attaque de bombardement [16.2]. Les unités de bombardement ne modifient pas leur altitude sauf pour Retourner à leur Base, éviter le Mauvais Temps [9.3.8] ou pour bombarder leur objectif en piqué [16.2.2].

9.4.3 Tâche d'Escorte

Les unités d'escorte protègent les bombardiers d'un raid. Les unités d'escorte sont réparties entre l'Escorte Rapprochée et la Couverture Haute, et se déplacent dans la même pile que les unités qu'elles protègent. Les Escortes Rapprochées doivent être programmées pour voler à la même altitude que les bombardiers. La Couverture Haute doit être programmée pour bouger à une altitude supérieure ou égale à celle des

bombardiers.

Les escortes dépensent le même nombre de MP que les bombardiers escortés [9.3.3] et ne quittent jamais les raids sauf si elles Retournent à leur Base. Les escortes peuvent réagir aux tentatives d'Interception de la RAF [13.3.4].

9.4.4 Jabos

NOTE DE CONCEPTION : Un 'Jabo' ou 'Jagdbomber' était un chasseur armé de bombes. Vers la fin de la bataille, les Jabos approchaient leurs cible à haute altitude avant de descendre pour attaquer.

Les unités de chasseurs (y compris les *Erpro 210*) qui ont une tâche de bombardement sont appelées des Jabos. Programmez les Jabos comme un raid de bombardement classique, sauf qu'après la cible un point d'orbite peut être programmé comme si les Jabos étaient en Freie Jagd.

Contrairement aux raids de bombardement classiques, les Jabos doivent planifier un changement d'altitude. Programmez un hexagone *sur l'itinéraire* qui va à la cible où ils descendent à l'altitude à laquelle ils attaqueront la cible.

Quand un Jabo largue ses bombes, il change sa Tâche en Freie Jagd et continue le long de son itinéraire programmé. Il peut orbiter (si c'est ce qui est prévu) ou mitrailler comme en Freie Jagd classique. Quand un Jabo change sa Tâche en Freie Jagd, toutes les unités d'escorte du même raid font de même. Le raid entier est alors en Tâche de Freie Jagd.

Les Jabos chargés de bombes ne peuvent pas voler plus haut que 24 Angels ni entrer en Contact Visuel (ou attaquer) des unités ennemies tant qu'ils transportent des bombes. Une unité de Jabos doit se débarrasser de son chargement de bombes si elle est interceptée; elle n'a alors plus de bombes.

EXCEPTION: Les *Erpro 210* ne larguent pas leurs bombes si ils sont interceptés. A la place, ils participent au combat et subissent une pénalité à leur potentiel de combat [13.4.1].

10 COMMANDEMENT & CONTROLE

Les règles de Commandement et de Contrôle définissent ce que les unités de la RAF et de la Luftwaffe peuvent faire pendant la partie.

10.1 R/T de la RAF

La RAF contrôle ses unités en l'air par radiotéléphonie ou R/T. La RAF utilise deux types de radio : à Hautes Fréquences (HF) et les plus performants à Très Hautes Fréquences (VHF).

10.1.1 Commandée

Une unité de la RAF doit vérifier si elle est Commandée quand elle :

(a) essaie de changer un ordre (y compris suite à la perte d'un Contact Visuel), ou quand elle

(b) consulte la colonne Représentation Aérienne pour établir un Contact Visuel [12.1.1].

Si l'unité est à portée radio [10.1.2], elle est Commandée; sinon, elle est Non Commandée.

10.1.2 Radio-téléphones HF et VHF

NOTE DE CONCEPTION : Les chasseurs de la RAF étaient équipés avec des R/T HF de courte portée. La HF fut finalement remplacée par la radio VHF longue portée.

Les escadrilles de la RAF sont équipées soit avec un R/T HF soit avec un R/T VHF. Les scénarios spécifient le type de R/T que les unités utilisent. Pour s'en souvenir facilement, un pion d'escadrille ayant un losange au dessus d'un numéro de scénario utilise la VHF dans ce scénario.

Le R/T HF a une portée radio de 8 hexagones, bien que cette portée puisse augmenter à 11 ou même à 14 hexagones par des Evènements Aléatoires [7]. Le R/T VHF a une portée radio illimitée ce qui fait que les unités équipées de R/T VHF sont toujours Commandées.

La portée radio est la distance comprise entre l'aérodrome de Secteur de l'escadrille, ou tout relais de R/T connecté à cet aérodrome de Secteur, et l'escadrille. La portée radio dans une case de mouvement ou depuis une case jusqu'à un hexagone compte pour 4 hexagones.

Des lignes pointillées connectent les relais de R/T à leur aérodrome de Secteur. Les Secteurs ne peuvent utiliser que les relais auxquels ils sont connectés. Les lignes de connexion qui se croisent n'impliquent PAS une connexion commune, et donc différentes couleurs de lignes sont utilisées pour distinguer les connexions là où elles se chevauchent.

Pour aider le joueur de la RAF à déterminer le commandement d'un seul coup d'oeil, les pions d'escadrille sont marqués avec un losange de couleur. Il correspond à la couleur des relais de R/T imprimés sur la carte et au relais de R/T de leur aérodrome de Secteur.

10.2 Les ordres

Les unités de la RAF opèrent avec des ordres. Les unités de la Luftwaffe peuvent recevoir des ordres qui prennent le pas sur leur Tâche. Les ordres peuvent être changés si certaines conditions sont remplies. Quelques fois, les ordres sont donnés en conséquence du combat [13.6].

Aucune unité ne peut avoir plus d'un ordre. Donner un ordre à une unité annule tout ordre précédent. Il y a cinq ordres de base :

Vecteur [Vector]. Voler jusqu'à un hexagone d'objectif désigné [10.3.1].

Orbite [Orbit]. Rester dans un hexagone et intercepter les piles ennemies qui passent par là [10.3.2].

Ligne de Patrouille [Patrol Line]. Voler entre deux hexagones [10.3.3].

Retour à la Base [Pancake]. Retourner à la base [10.3.4].

Poursuite [Pursuit]. Suivre et attaquer une pile ennemie qui est en Contact Visuel [12.2].

10.2.1 Ordres de la RAF

Les unités de la RAF sans ordres au début de la Phase de Mouvement de la RAF doivent recevoir un ordre. Les unités de la RAF peuvent recevoir un ordre de Vecteur, d'Orbite, de Ligne de Patrouille ou de Retour à la Base [10.3]. Elles reçoivent un ordre de Poursuite quand elles réussissent à établir un Contact Visuel.

Les unités de la RAF doivent recevoir un ordre au décollage. Aucun test de commandement n'est requis; au décollage, toutes les unités sont Commandées. Aucun jet de dés n'est requis pour un ordre de Vecteur donné au décollage [cf. règle optionnelle 10.3.1].

NOTE DE CONCEPTION : Les escadrilles recevaient leurs ordres par ligne téléphonique terrestre quand elles décollaient en urgence.

10.2.2 Ordres de la Luftwaffe

Les unités de la Luftwaffe n'ont pas toujours d'ordres. Elles se déplacent et combattent selon leur Tâche [9.4]. Cependant, des ordres peuvent prendre le pas sur leur Tâche.

Toutes les unités de la Luftwaffe peuvent recevoir un ordre de Retour à la Base [10.3.4]. Les unités en Freie Jagd peuvent Orbiter [10.3.2] et recevoir un ordre de Poursuite quand elles réussissent un Contact Visuel. Les escortes n'effectuent jamais de Contact Visuel et ne reçoivent jamais l'ordre de poursuivre.

10.2.3 Ordres de Poursuite

Les unités de chasseurs de la RAF et les Freie Jagd reçoivent l'ordre de poursuivre suite à un Contact Visuel réussi. La Poursuite est décrite dans les règles de Contact Visuel [12.2].

10.2.4 Marqueurs d'ordres

Les ordres requièrent le placement de marqueurs d'ordres sur la carte. Chaque escadrille de la RAF et raid de la Luftwaffe possède un marqueur avec le terme Tally Ho! d'un côté et le terme Order [Order] au dos. Les deux camps utilisent les marqueur d'Orbite génériques pour indiquer qu'ils orbitent.



10.2.5 Hexagones cibles

Selon les ordres d'une unité [10.3], elle peut avoir un hexagone cible. Quand l'unité se déplace, elle vole directement vers l'hexagone cible, et doit utiliser tous ses Points de Mouvement pour tenter de l'atteindre. Tirez une ligne entre la position de départ de l'unité et l'hexagone cible. L'unité doit aller vers l'hexagone cible par le chemin le plus direct et terminer son mouvement soit dans l'hexagone cible soit sur cette ligne. Elle peut librement changer d'altitude sauf si le contraire est indiqué dans la description des ordres. Elle doit cesser son mouvement quand elle atteint l'hexagone cible, bien que les unités puissent continuer de dépenser des MP pour Grimper ou Plonger dans celui-ci.

10.2.6 Changement d'ordres : unités de la RAF

Les unités de la RAF peuvent recevoir un ordre d'Orbite ou de Ligne de Patrouille lors de la Phase de Patrouille; sinon, elles changent leurs ordres au début de leur mouvement à condition qu'elles soient Commandées [10.1.1]. Les ordres ne peuvent pas être changés quand elles sont Non Commandées. Néanmoins, une unité peut TOUJOURS changer ses ordres pour un Retour à la Base quel que soit son statut de commandement, et le changement pour un ordre de Poursuite suite à un Contact Visuel n'est pas affecté par le commandement.

Les unités qui réussissent un Contact Visuel reçoivent automatiquement un ordre de Poursuite. Les unités en Poursuite ne peuvent pas changer leurs ordres sauf pour celui de Retour à la Base [12.2, 10.3.4] ou si le Contact Visuel est retiré [12.3]. Une unité de la RAF qui perd son Contact Visuel pour une quelconque raison doit changer d'ordres lors de la Phase de Mouvement de la RAF suivante. Si elle est Non Commandée, ses ordres sont changés en Retour à la Base.

Un ordre de Retour à la Base ne change pas jusqu'à ce que l'unité ait atterri.

Si le joueur de la RAF veut envoyer une unité jusque dans un hexagone qui se trouve hors de portée de R/T et qu'elle y orbite ou qu'elle entame une Ligne de Patrouille au moment où elle atteint cet hexagone, il peut, au moment d'assigner l'ordre de Vecteur, préciser l'ordre d'Orbite/de Ligne de Patrouille en plaçant un marqueur d'Orbite ou de Ligne de Patrouille sur le marqueur d'ordres [10.3.2, 10.3.3] (pour une Ligne de Patrouille, le second marqueur de Ligne de Patrouille doit également être placé). Lors de la Phase de Patrouille qui suit l'arrivée de l'unité au marqueur d'ordres, l'unité change ses ordres pour celui qui est spécifié sans effectuer de test de commandement.

10.2.7 Changement d'ordres : unités de la Luftwaffe

Les unités de la Luftwaffe peuvent volontairement

changer leurs ordres en Retour à la Base au début de leur mouvement. Une fois fait, un ordre de Retour à la Base ne peut plus être modifié; l'unité le conserve jusqu'à ce qu'elle soit rentrée [17.2.2]. Le joueur de la Luftwaffe peut toujours donner un ordre de Retour à la Base à ses unités; particulièrement si il estime qu'un raid va souffrir inutilement en continuant.

Les unités en Freie Jagd qui réussissent un Contact Visuel reçoivent automatiquement un ordre de Poursuite [12.1.2]. Les unités qui perdent leur Contact Visuel ne reçoivent aucun ordre mais retournent à leur ancienne Tâche [12.3].

Un ordre d'Orbiter est assigné à une unité en Freie Jagd lors de la Phase de Patrouille [10.3.2]. Une unité en Freie Jagd qui Orbite peut en sortir au début de toute Phase de Mouvement de la Luftwaffe, moment auquel elle doit poursuivre le long de son itinéraire programmé.

10.2.8 Changement d'ordres : Combat

Après le combat, les unités de chasseurs peuvent changer leurs ordres en Retour à la Base. Toute unité qui a atteint son niveau maximal de Désorganisation doit modifier ses ordres en Retour à la Base [13.5.1, 13.6].

10.3 Description des ordres

10.3.1 Vecteur

NOTE DE CONCEPTION : Les escadrilles de la RAF se voyaient assigner une direction et une altitude pour intercepter un raid.

Au début de la Phase de Mouvement de la RAF, si une unité avec un ordre de Vecteur se trouve dans son hexagone cible, donnez lui un autre ordre. Si elle est hors de portée de commandement, elle doit changer ses ordres en Retour à la Base.

Quand elle reçoit un ordre de Vecteur, placez le marqueur d'ordres de l'escadrille n'importe où sur la carte (même dans l'hexagone actuel de l'escadrille). C'est l'hexagone cible de son déplacement [10.2.5].

Une escadrille qui reçoit l'ordre d'aller dans l'hexagone qu'elle occupe déjà ne sort pas de celui-ci, mais peut changer d'altitude.

REGLE OPTIONNELLE : Jetez un dé quand vous donnez un ordre de Vecteur. De 2 à 6, l'escadrille reçoit cet ordre, comme d'habitude. Sur un 1, elle ne reçoit pas l'ordre et continue avec son ancien ordre. L'échec de réception d'un ordre ne signifie PAS qu'une unité est Non Commandée. Ne jetez pas le dé si l'ordre de Vecteur est donné au décollage.

NOTE DE CONCEPTION : Les contrôleurs au sol des chasseurs apprirent que donner des ordres de Vecteur trop fréquemment entraînait parfois de la confusion.

10.3.2 Orbite

NOTE DE CONCEPTION : Les escadrilles orbitaient

(c.à.d. patrouillaient en cercles) au dessus d'objectifs pour les défendre contre toute attaque.



Lors de la Phase de Patrouille, des unités de la RAF peuvent recevoir un ordre d'Orbite. Elles doivent occuper un hexagone contenant un repère au sol, un aérodrome, une côte ou un marqueur de convoi. Marquez l'unité avec un marqueur Orbit. Elle peut sortir de l'Orbite lors de la Phase de Mouvement de la RAF en changeant ses ordres.

Les raids de Freie Jagd doivent avoir un point d'Orbite programmé sur leur itinéraire [9.2.1, 9.4.1]. Ils cessent leur déplacement au point d'Orbite et durant la Phase de Patrouille suivante, placez un marqueur d'Orbite sur le raid. Ils peuvent sortir de l'Orbite au début de toute Phase de Mouvement de la Luftwaffe et continuer leur plan de vol programmé.

Les unités qui orbitent ne peuvent pas bouger, Grimper ou Plonger jusqu'à ce qu'elles changent d'ordre. Elles ont une Zone d'Orbite qui part de l'hexagone qu'elles occupent et qui s'étend dans les hexagones adjacents. Chaque fois qu'une unité ennemie dépense un Point de Mouvement pour entrer ou changer d'altitude dans l'un des hexagones d'une Zone d'Orbite pendant son mouvement, l'unité qui orbite doit essayer d'entrer en Contact Visuel avec elle [12]. Le Contact Visuel a lieu avant toute autre action de la part de l'unité en mouvement telle qu'un bombardement ou une attaque. Si le Contact Visuel est réussi et que l'unité qui orbite est éligible pour attaquer, la partie est immédiatement interrompue afin qu'elle puisse attaquer l'unité en mouvement [13.2.1].

EXEMPLE : Une unité orbitant au dessus d'un aérodrome a un raid de la Luftwaffe qui lui devient adjacent. Elle tente un Contact Visuel mais échoue. Le raid de la Luftwaffe entre alors dans l'hexagone de l'unité en orbite pour bombarder l'aérodrome. L'unité en orbite obtient une autre tentative de Contact Visuel qu'elle réussit cette fois; le mouvement est interrompu afin de résoudre une attaque contre une unité de la pile en mouvement. Après la résolution du combat, le déplacement du raid continue et il peut alors bombarder l'aérodrome.

Si le Contact Visuel de l'unité échoue ou si elle n'est pas éligible pour attaquer, la pile en mouvement peut, si le joueur concerné le désire, essayer immédiatement d'entrer en Contact Visuel avec l'unité qui orbite. Seules les unités de la RAF et en Freie Jagd peuvent le tenter. Si c'est réussi, la partie est interrompue afin que les unités en mouvement puissent attaquer l'unité qui orbite.

10.3.3 Lignes de Patrouille



Lors de la Phase de Patrouille, des unités de la RAF peuvent mettre en place des Lignes de Patrouille. Si

une escadrille occupe un hexagone contenant un repère au sol, un aérodrome ou une côte, marquez l'hexagone avec un marqueur de Ligne de Patrouille. Chaque marqueur de Ligne de Patrouille possède un second marqueur portant un nombre correspondant; placez le dans tout autre hexagone de repère au sol, d'aérodrome ou de côte.

Les unités en Lignes de Patrouille se déplacent durant la Phase de Mouvement de la RAF. L'unité considère le second marqueur de Ligne de Patrouille comme son hexagone cible. Quand elle atteint le marqueur, elle ne s'arrête pas mais commence immédiatement à revenir vers le premier marqueur de Ligne de Patrouille, en le considérant comme étant son nouvel hexagone cible. Quand elle atteint le premier marqueur de Ligne de Patrouille, le second marqueur devient à nouveau le nouvel hexagone cible. De cette manière, l'unité continue de voler directement en aller-retour entre les deux marqueurs de Ligne de Patrouille jusqu'à ce que les ordres changent. Les unités qui volent en Ligne de Patrouille ne changent pas d'altitude.

10.3.4 Retour à la Base [Pancake]

NOTE DE CONCEPTION : 'Pancake' était le nom de code de la RAF désignant un retour à la base. L'unité doit rentrer chez elle.

L'hexagone cible d'une unité qui Retourne à sa Base est son aérodrome de base (RAF) ou son point de Retour (Luftwaffe). Placez le marqueur d'ordres de l'unité dans l'hexagone de l'aérodrome ou du point de Retour. L'unité ne peut pas Grimper. Quand elle est dans l'hexagone de l'aérodrome ou au point de Retour, l'unité doit atterrir ou rentrer [8.2.2, 17.2.2].

Les unités avec un ordre de Retour à la Base ne peuvent pas tenter de Contact Visuel, réagir à ou attaquer des unités ennemies ni effectuer d'attaques au sol.

Une unité de la RAF peut se dérouter vers un autre aérodrome ami, à condition qu'elle soit Commandée. Déplacez son marqueur d'ordres dans le nouvel aérodrome. Les joueurs ne doivent pas abuser de cette règle pour maintenir une unité en l'air. Ne déroutez une unité que si son aérodrome de base est fermé ou est menacé d'être attaqué et que l'unité risque être touchée au sol.

Les unités de la Luftwaffe qui Retournent à leur Base doivent quitter leur raid [9.3.6]. Les unités de la Luftwaffe qui retournent à leur Base ne sont plus sujettes à la restriction d'altitude programmée.

REGLE OPTIONNELLE : Les unités de la Luftwaffe ne placent pas de marqueur d'ordres. A la place, quand elles reçoivent un ordre de Retour à la Base, planifiez un nouvel itinéraire sur la carte de planification entre leur hexagone actuel et un point de Retour. Un nouveau point de Retour peut être programmé et le plan de vol ne peut pas avoir plus de deux étapes en plus du point de Retour. Elles doivent

11.4]. La carte de Détection est placée dans la case du raid sur le Tableau des Raids. Si il y a un autre test de Détection sur le raid, piochez une nouvelle carte et défaissez la précédente.

11.2.2 Effets de la Détection

Le résultat d'un test de Détection est que le raid est détecté ou non. Si il est détecté, les informations concernant l'effectif et l'altitude du raid sont communiquées. Consultez 11.5 pour plus de détails.

Une fois qu'un raid est détecté, il le demeure, même si le raid va en dehors de l'arc et la portée de la RDF [11.3.1] ou s'éloigne des hexagones de terre/côte anglaise [11.4]. Le raid ne peut devenir non détecté qu'en résultat d'un autre test de Détection.

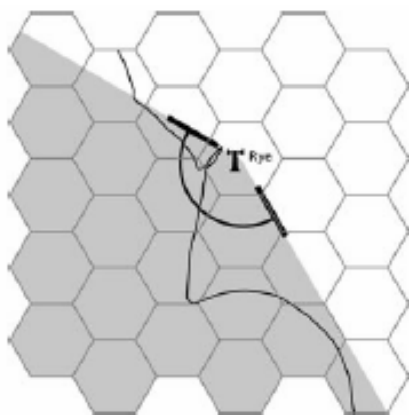
11.3 RDF

NOTE DE CONCEPTION : Une ligne de stations radar appelée 'Chain Home' surveillait les approches de la Grande Bretagne par la mer.

11.3.1 Stations RDF

Les stations RDF sont imprimées sur la carte et sont indiquées comme étant de type Chain Home (CH) ou Chain Home Low (CHL). Les raids doivent se trouver dans l'arc et à portée de détection d'une station pour être détectés.

Chaque station RDF possède un arc imprimé. Prolongez les branches de l'arc pour délimiter une zone de la carte. La station peut détecter des raids dans cet arc. Les hexagones à moitié dedans et à moitié hors de l'arc sont considérés comme étant dans l'arc.



ILLUS1 de Rye peut détecter des cibles qui se trouvent dans la zone grisée qui s'étend depuis les branches de l'arc. Les hexagones qui sont à moitié grisés sont considérés comme inclus dans l'arc.

Les stations de Chain Home ont une portée de détection maximale de 20 hexagones et les stations de Chain Home Low ont une portée de détection maximale de 10 hexagones (la limite de portée de 10 hexagones de la Chain Home Low est imprimée sur la

carte pour s'en souvenir). Les raids qui sont dans une case de mouvement ne peuvent être détectés sauf si la case contient une icône de RDF. La case liste les stations RDF qui peuvent détecter dans cette case. Les raids qui sont dans la case sont considérés comme étant dans l'arc et à portée de ces stations.

Les stations RDF peuvent être endommagées par bombardement, ou désignées comme étant endommagées ou hors fonction par un scénario [16.4.4]. Une station RDF endommagée est hors fonction.

11.3.2 Stations RDF spéciales

Quatre stations RDF situées sur la côte de la Mer du Nord sont marquées par un astérisque (*) près de leur nom : Canewdon, Bawdsey, Bromley et Walton. Ces stations ne peuvent détecter que des raids qui se trouvent dans la Zone Météo de la Mer du Nord et dans les hexagones de côte qui bordent cette zone. Certaines d'entre elles peuvent voir dans la case de mouvement de Dunkerque.

Douvres (hexagone 1835) a une station RDF de Chain Home et une station RDF de Chain Home Low. Elles utilisent toutes deux le même arc.

11.3.3 Détection par RDF

Au moment du test de Détection, déterminez si le raid est dans l'arc et à portée d'une station RDF en fonctionnement [11.3.1].

Si ce n'est pas le cas, il ne peut pas être détecté. Sauf si il peut être détecté par le Corps des Observateurs [11.4], il devient non détecté.

Pour tester la Détection, le joueur de la Luftwaffe tire secrètement une carte de Détection et consulte la table RDF. Si le raid se trouve dans l'arc et à portée d'une ou plusieurs stations RDF (de type CH et/ou CHL), consultez la ligne Chain Home de la table. Le résultat est donné en trois valeurs : valeurs de Détection, d'effectif et d'altitude [11.5].

Si l'unité la plus basse est à au moins 30 Angels, ajoutez 1 à la valeur de Détection (cependant, n'ajoutez pas 1 à un résultat de '0').

NOTE DE CONCEPTION : Les appareils qui volaient très haut étaient plus difficiles à détecter par RDF.

11.3.4 Chain Home Low

NOTE DE CONCEPTION : Le Chain Home ne pouvant pas détecter des appareils qui volaient bas, un type de radar plus évolué, le Chain Home Low, fut déployé pour capter les menaces à basse altitude.

Si un test de Détection par RDF est effectué contre un raid dans lequel TOUTES les unités volent à 0 Angels, le joueur de la Luftwaffe annonce simplement que le raid n'est pas détecté. Cependant, des stations de Chain Home Low peuvent détecter de tels raids. Si le raid se trouve dans l'arc et jusqu'à 6 hexagones d'une station de Chain Home Low alors la Détection est

tentée, consultez la ligne Chain Home Low de la table RDF et lisez en le résultat.

La portée de 6 hexagones de basse altitude des stations de Chain Home Low est imprimée sur la carte pour s'en souvenir.

11.4 Corps d'Observateurs

NOTE DE CONCEPTION : Des postes d'observations répartis à travers l'Angleterre traquaient les raids qui passaient au-dessus du pays en les repérant à l'œil ou au bruit.

Les Corps d'Observateurs sont utilisés si le raid cible se trouve au-dessus d'un hexagone de terre ou de côtes en Angleterre. Si le raid n'est pas au-dessus d'un tel hexagone, il ne peut pas être détecté par le Corps d'Observateurs; sauf si il peut être détecté par la RDF, il devient non détecté. Si un raid peut être détecté à la fois par la RDF et par les Observateurs, utilisez toujours le Corps d'Observateurs.

Pour tester la Détection, le joueur de la Luftwaffe tire secrètement une Carte de Détection et consulte la table des Corps d'Observateurs [Observer Corps]. La ligne utilisée dépend de la météo qui prévaut dans l'hexagone du raid cible entre le sol (à 0 Angels) et l'unité la plus basse au sein du raid. Prenez en compte le pire temps qui s'applique [19.1.1]. Le résultat est donné sous forme de valeurs de Détection, d'effectif et d'altitude [11.5].

Si l'unité la plus basse se trouve à au moins 20 Angels, ajoutez 1 à la valeur de Détection (cependant, n'ajoutez pas 1 à un résultat de '0').

11.5 Information de Détection

Le résultat est donné sous forme de valeurs de Détection, d'effectif et d'altitude.

EXEMPLE : Un résultat de 2 C +2 signifie une valeur de Détection de 2, un effectif C, et une altitude de +2.

Si un raid est détecté, le joueur de la Luftwaffe le révèle en le plaçant sur la carte et déclare son effectif et son altitude.

11.5.1 Détection

Comparez la valeur de Détection au nombre de Gruppen qui sont dans le raid. Comptez trois Staffeln comme un Groupe pour figurer la taille du raid. Si le résultat de la Détection est inférieur ou égal à la taille du raid, celui-ci est détecté. Si le résultat de la Détection est supérieur à la taille du raid, il n'est pas détecté. Un résultat de 0 signifie toujours que le raid est détecté, quelle que soit sa taille.

EXEMPLE : Un raid contient deux Gruppen et un Staffel. Il compte pour une taille de deux Gruppen (il n'y a pas assez de Staffeln pour compter comme un troisième Groupe). Tout résultat de carte de Détection

Effectuez alors un test de Détection pour chaque raid

de 0 à 2 détecte le raid. Tout résultat de 3 ou plus signifie que le raid n'est pas détecté.

11.5.2 Effectif

Si le raid est détecté, consultez la Table Effectif [Strength Table] sur l'aide de jeu, croisez le résultat d'effectif listé (de A à E) avec le nombre total d'unités du raid. Quand vous totalisez le nombre d'unités, comptez trois Staffeln comme un Groupe.

Annoncez le résultat de la table comme étant l'effectif du raid.

NOTE DE CONCEPTION : L'effectif du raid est exprimé en nombre approximatif d'appareils constituant le raid. Donc un résultat de 100+ indique un raid d'au moins 100 appareils, soit environ trois ou quatre Gruppen.

11.5.3 Altitude

Si le raid est détecté, annoncez une altitude égale à celle de l'unité la plus basse dans le raid plus la valeur d'altitude de la carte.

EXEMPLE : Un raid a des bombardiers à 12 Angels et une Couverture Haute à 18 Angels. La valeur d'altitude de la carte est de +2, ce qui fait que le joueur de la Luftwaffe annonce une altitude de 14 Angels.

11.5.4 Annonce

Le joueur de la Luftwaffe annonce l'effectif et l'altitude du raid en plaçant des marqueurs d'altitude et d'effectif sur celui-ci. Les marqueurs d'altitude et d'effectif ne décrivent pas exactement les vrais effectif et altitude du raid. Ceci est délibéré car le joueur de la RAF peut être trompé par de mauvaises informations.

11.5.5 Placement des cartes de Détection

Après avoir annoncé les résultats de la Détection, placez la carte de Détection dans la case du raid sur le Tableau des Raids sans la montrer au joueur de la RAF. Si le raid est en Contact Visuel, le joueur de la Luftwaffe révèle la carte pour vérifier que les informations qu'il a données plus tôt étaient vraies, puis défaissez la carte face cachée [11.2.1].

11.5.6 Changer les informations

Si un raid détecté devient non détecté, retirez les marqueurs d'effectif et d'altitude et défaissez la carte de Détection. Si un raid détecté est une nouvelle fois détecté, n'appliquez les valeurs d'effectif et/ou d'altitude que si elles sont plus précises (c.à.d. que l'effectif est plus élevé ou l'altitude est plus proche de la réalité). Annoncez les nouvelles valeurs et changez les marqueurs d'altitude et d'effectif.

Si un raid détecté se divise en plusieurs raids distincts, retirez tous les marqueurs d'altitude et d'effectif.

Lors de la Phase de Combat Aérien de la RAF, toutes

séparé (y compris pour le raid initial dont ils sont issus).

11.5.7 Contact Visuel [Tally]

Une fois qu'un raid est en Contact Visuel, le joueur de la RAF peut voir les effectifs et altitudes exacts du raid [12.1.2]. De ce fait, défaussez la carte de Détection et retirez le marqueur d'effectif, et positionnez l'altitude du raid à sa valeur précise (c.à.d. celle de l'unité la plus basse).

11.6 Détection des formations

Quand un marqueur de formation est placé pour la première fois sur la carte, effectuez un test de Détection si il se trouve à portée et dans l'arc de la RDF [11.3.1]. Si le marqueur de formation est détecté, placez un pion d'effectif dessus comme si c'était un raid (mais ne placez pas de marqueur d'altitude). Si il n'est pas détecté, placez le marqueur de formation, mais sans information d'effectif.

11.6.1 Détermination de l'effectif

Si le marqueur de formation est 'détecté', appliquez le résultat d'effectif [11.5.2] et placez un marqueur d'effectif basé sur le nombre d'unités du raid. Si le marqueur de raid est une fausse formation, utilisez la valeur Groupe 1g ou 2g au dos du marqueur pour calculer l'effectif [9.3.1].

Défaussez la carte de Détection après avoir appliqué le résultat; ne la placez pas sur le Tableau des Raids. Ne détectez que l'effectif (pas l'altitude) de la formation quand vous placez le marqueur de formation. Les résultats de Détection d'un Evènement Aléatoire [7] ne s'appliquent pas aux marqueurs de formation.

11.6.2 Effectif et altitude des formations

Quand un raid se forme [9.3.2], il teste sa Détection si il est éligible [11.2]. Si il est détecté, placez le marqueur d'altitude du raid et éventuellement le marqueur d'effectif (si il y a lieu), OU un nouveau marqueur d'effectif si l'effectif détecté est maintenant plus élevé selon 11.5.6.

12 ENTRER EN CONTACT VISUEL

NOTE DE CONCEPTION : Les appareils ennemis devaient être trouvés et repérés visuellement avant de pouvoir être attaqués. Les règles du Contact Visuel ne reflètent pas tous les aspects du repérage visuel qui se produisait lors de la bataille. Elles se concentrent plutôt sur les contacts visuels critiques avec les formations ennemies.

Les unités poursuivent et attaquent les cibles qu'elles ont en Contact Visuel. Les Contacts Visuels se produisent lors des occasions suivantes :

les unités de chasseurs de la RAF qui n'ont pas encore de Contact Visuel ni d'ordre de Retour à la Base peuvent tenter d'entrer en Contact Visuel avec un raid ennemi. Les raids détectés et non détectés peuvent être repérés par Contact Visuel.

Lors de la Phase de Combat Aérien de la Luftwaffe, toutes les unités en Freie Jagd qui n'ont pas encore de Contact Visuel ni d'ordre de Retour à la Base peuvent tenter d'entrer en Contact Visuel avec une pile ennemie.

Lors des phases de mouvement et de poursuite, les unités qui orbitent doivent essayer d'entrer en Contact Visuel avec les unités ennemies qui entrent dans leur Zone d'Orbite [10.3.2]. Si une unité qui orbite ne réussit pas à entrer en Contact Visuel, les unités de la RAF et de Freie Jagd peuvent tenter le Contact Visuel à leur tour.

12.1 Effectuer des Contacts Visuels

Les unités ne sont pas obligées d'entrer en Contact Visuel; elles le font selon les désirs du joueur (EXCEPTION : les unités qui orbitent doivent tenter d'entrer en Contact Visuel avec les piles qui traversent leur Zone d'Orbite [10.3.2]). Les unités qui ont déjà des Contacts Visuels ne peuvent pas tenter de Contact Visuel.

Les tentatives de Contact Visuel peuvent se faire jusqu'aux distances suivantes, selon la météo. Les Contacts Visuels ne peuvent pas excéder ces distances de visibilité :

Météo	Distance (hex)
Beau temps	5
Nuages épars, Brume	1
Nuageux, Brume Dense	1
Couvert, Brouillard, Pluie	0

Prenez en compte le plus mauvais temps qui s'applique au raid [19.1.3]. Les effets du Mauvais Temps ne s'appliquent que si ils affectent TOUTES les unités du raid. Si le joueur de la RAF pense qu'un effet de la météo s'applique alors que ce n'est pas le cas, le joueur de la Luftwaffe peut estimer qu'il ne s'applique pas sans donner d'autres informations à propos du raid.

EXEMPLE : Un raid de bombardiers à 12 Angels avec une Couverture Haute de chasseurs à 16 Angels vole à travers un temps Nuageux à 12 Angels. Une escadrille de la RAF à 10 Angels traite le raid comme étant dans le temps Nuageux. Une autre escadrille à 14 Angels le traite comme étant dans le beau temps.

Parce que l'altitude annoncée d'un raid de la Luftwaffe peut différer de son altitude réelle, utilisez

la valeur annoncée quand vous déterminez quel temps s'applique au raid. Cependant, si le joueur de la Luftwaffe pense que son raid devrait bénéficier de la météo à cause des altitudes réelles de l'unité qui entre en Contact Visuel et du raid, il peut déclarer que les effets du temps s'appliquent. Il n'a pas à donner de détails sur les altitudes réelles pour cela.

EXEMPLE : Le temps est Nuageux à 14 Angels. Une escadrille de la RAF à 8 Angels essaye d'entrer en Contact Visuel avec un raid à une altitude annoncée de 12 Angels. Cependant, le raid est en fait à 16 Angels. Le joueur de la Luftwaffe déclare qu'il bénéficie du Temps Nuageux sans révéler l'altitude de son raid.

Chaque unité de chasseurs effectue un test de Contact Visuel distinct (EXCEPTION : seule l'unité de tête d'une Aile de la RAF peut effectuer des Contacts Visuels [20.2.2]). Les unités de Freie Jagd qui entrent en Contact Visuel doivent quitter leur raid et former un nouveau raid [9.3.6].

Une unité tente un seul Contact Visuel par pile ennemie; elle ne peut pas entrer en Contact Visuel avec des unités séparées d'une même pile. Une unité peut faire plusieurs tentatives sur différentes piles, mais *doit* placer un marqueur Tally Ho! sur la *première* cible avec qui elle entre en Contact Visuel. Si elle rate le Contact Visuel d'une cible, elle peut faire une tentative sur une autre cible et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle ait réussi ou épuisé toutes ses cibles potentielles. Une fois qu'une unité a un Contact Visuel, elle n'effectue aucune autre tentative de Contact Visuel.

12.1.1 Test de Contact Visuel

Tirez une carte de Détection pour chaque cible et consultez la table Tally Ho!. Il y a trois colonnes Représentation Aérienne [Air Picture] sur la carte désignant une représentation Bonne (Gd), Dégradée (Dg) et Mauvaise (Pr).

Normalement, les joueurs se réfèrent à la colonne Mauvaise (fond jaune). Cependant, si une unité de la RAF tente d'entrer en Contact Visuel avec un raid détecté et qu'elle est Commandée OU Non Commandée mais avec un ordre de Vecteur, elle utilise la colonne indiquée par le marqueur de Représentation Aérienne [12.1.5].

Croisez la ligne correspondant à la météo applicable avec la colonne de Représentation Aérienne. Quatre résultats sont possibles.

Aucun résultat. Un '-' signifie qu'il n'y a aucun résultat. La tentative de Contact Visuel a échoué et il n'y a pas d'autre effet.

Contact Visuel [Tally]. Si le résultat est un nombre supérieur ou égal à la distance en hexagones de la cible, celle-ci est en Contact Visuel. Sinon, on

considère qu'il n'y a pas de résultat.

Si la cible est dans ou adjacente à un hexagone marqué avec un marqueur de Barrage de Ack-Ack [14.1.2], le joueur de la RAF augmente de 1 la valeur inscrite sur la carte.

Confusion. *Uniquement lors des Phases de combat*, si le résultat est une cocarde de la RAF, l'adversaire du joueur qui effectue le Contact Visuel peut choisir une autre cible, qui est automatiquement en Contact Visuel. Si il décline cette possibilité, on considère qu'il n'y a pas de résultat.

L'autre cible doit être une unité ennemie qui se trouve à une distance inférieure ou égale à celle de la cible initiale et qui ne se trouve pas dans un temps plus mauvais que la cible initiale. Les unités cachées peuvent être choisies.

Raids importants [Large Raids]. Si le résultat est un symbole de bombardier et que la cible est un raid comprenant au moins deux Gruppen de bombardiers, le joueur de la Luftwaffe annonce cela et le raid est en Contact Visuel. Sinon, on considère qu'il n'y a pas de résultat.

Après avoir appliqué le résultat, défaussez la carte face cachée.

12.1.2 Résultats du Contact Visuel



Si la cible est en Contact Visuel, le joueur qui l'a effectué place le marqueur Tally Ho! de l'escadrille ou du raid sur elle. Une unité qui

entre en Contact Visuel avec une cible voit ses ordres changés en Poursuite. Tant que la cible reste en Contact Visuel, l'unité(s) qui l'a (ont) en Contact Visuel la poursui(ven)t et doi(ven)t se déplacer selon les règles de la Poursuite [12.2]. Elle(s) doi(ven)t attaquer cette cible si elle(s) est(sont) éligible(s) [13.3.1].

Les raids en Contact Visuel sont automatiquement détectés et ne peuvent plus devenir non détectés tant qu'ils sont en Contact Visuel. Ne faites pas de test de Détection sur les raids en Contact Visuel [11.2]. Dès qu'une pile est en Contact Visuel, le joueur ennemi doit montrer toutes les unités de la pile, en révélant le niveau de Désorganisation et l'altitude de chaque unité. Les marqueurs sont placés afin que seules les silhouettes de chasseurs et de bombardiers au verso soient visibles. Tant qu'une pile demeure en Contact Visuel, le joueur qui la contrôle doit révéler les informations concernant les unités et leur altitude quand on le lui demande et prévenir son adversaire quand tout changement concernant ces informations se produit.

(Pour éviter au joueur de la Luftwaffe d'enlever les pions du Tableau des Raids à chaque fois qu'un raid est en Contact Visuel, il peut simplement donner au joueur de la RAF la composition du raid, si les deux

joueurs sont d'accord).

Si, après avoir révélé ces informations, toutes les unités de la pile cible se trouvent à au moins 4 Angels au dessus ou à au moins 8 Angels en dessous de l'unité qui a le Contact Visuel, il peut décliner la Poursuite. Ne placez pas de marqueur Tally Ho!; l'unité ne peut plus tenter d'autres Contacts Visuels lors de cette phase.

12.1.3 Escortes

Les escortes de la Luftwaffe n'entrent jamais en Contact Visuel ni ne poursuivent des unités de la RAF.

12.1.4 Contacts Visuels multiples

Les unités de chasseurs au sein d'une Aile de la RAF ne prennent en compte que la cible que le leader de l'Aile a en Contact Visuel [20.2.2].

Si plusieurs unités en Freie Jagd d'un même raid tentent d'entrer en Contact Visuel avec la même cible, ne faites qu'une seule tentative de Contact Visuel. Si elle est réussie, toutes les unités ont la cible en Contact Visuel; sinon, aucune d'entre elles n'est en Contact Visuel avec la cible. Les unités en Freie Jagd peuvent également tenter d'entrer en Contact Visuel avec des cibles séparées. Les Contacts Visuels avec des cibles distinctes se résolvent séparément.

Si un raid en Contact Visuel éclate en plusieurs raids séparés, le joueur de la Luftwaffe doit montrer les nouveaux raids comme si ils étaient en Contact Visuel [12.1.2]. Le joueur de la RAF choisit alors sur quel raid il désire placer son marqueur Tally Ho!. Les autres raids ne sont pas en Contact Visuel avec cette unité. Une fois que la sélection de Contact Visuel a été faite, des tests de Détection sont effectués sur les raids qui ne sont pas en Contact Visuel [11.5.6].

12.1.5 Représentation aérienne [Air Picture]

NOTE DE CONCEPTION : Les contrôleurs au sol des chasseurs de la RAF maintenaient une représentation de la situation aérienne qui leur permettait de suivre la bataille. A mesure que l'affrontement se déroulait, la représentation aérienne devenait confuse et chaotique.



Au début de la partie, le marqueur de Représentation Aérienne [Air Picture] est placé sur l'Echelle de Représentation Aérienne [Air Picture Track] de la carte dans la case Bonne [Good]. Chaque fois qu'un jet de dés de Cohésion [13.5] résulte en un 3 ou moins (avant modification), déplacez le marqueur de Représentation Aérienne d'une case vers Mauvaise [Poor]. Le marqueur ne peut aller au-delà de Mauvaise. A chaque Phase Administrative, si le marqueur de Représentation Aérienne est inférieur à Bonne, le joueur de la RAF jette un dé. Sur un jet de 6, le marqueur de Représentation Aérienne est déplacé d'une case vers Bonne. Le marqueur ne peut aller au-

delà de Bonne.

12.2 Poursuite

Un Contact Visuel résulte en un ordre de Poursuite. Le marqueur Tally Ho! de l'unité (ou du raid) est placé sur la cible et se déplace avec elle. Il indique l'hexagone cible de l'unité qui poursuit [10.2.5].

Si les unités d'un raid en Freie Jagd ont un Contact Visuel avec des cibles multiples, utilisez d'autres pions Tally Ho! pour marquer chaque cible. Si une unité doit quitter un raid pour poursuivre une cible, séparez la dans un nouveau raid [9.3.6].

Tant qu'une unité a un Contact Visuel, elle ne peut pas changer d'ordres hormis pour un ordre de Retour à la Base, sauf si le Contact Visuel est perdu [12.3]. Les escadrilles de la RAF qui poursuivent bougent lors de la Phase de Poursuite. Les unités en Freie Jagd qui poursuivent peuvent bouger soit pendant la Phase de Mouvement de la Luftwaffe soit lors de la Phase de Poursuite.

Une unité qui poursuit doit essayer d'entrer dans l'hexagone cible [10.2.5] à une altitude supérieure ou égale à sa cible. Elle ne peut pas Plonger en dessous de sa cible. Les unités en Poursuite ne peuvent attaquer que leur cible en Contact Visuel.

Si l'unité qui poursuit termine son mouvement dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent à sa cible, résolvez immédiatement une attaque contre la cible [13.2.2].

Si une cible en Contact Visuel entre dans ou devient adjacente à l'hexagone de l'unité qui la poursuit pendant son mouvement, l'unité qui poursuit attaque immédiatement sa cible. Le mouvement cesse temporairement pendant la résolution de l'attaque [13.2.2].

12.3 Perte de Contact Visuel

Un Contact Visuel est automatiquement perdu et le marqueur Tally Ho! retiré lors des circonstances suivantes :

1. Au début de la Phase de Combat Aérien de l'unité qui a le Contact Visuel, la cible est au-delà de la distance de visibilité correspondant à la météo en cours [12.1].
2. Le Contact Visuel est interrompu à cause de la météo [12.3.1].
3. L'unité qui a le Contact Visuel reçoit un ordre de Retour à la Base.
4. La cible est détruite.
5. La cible rentre (elle atterrit) [17.2].

Une unité qui poursuit peut volontairement perdre son Contact Visuel après tout combat impliquant la pile cible auquel elle prend part sauf si le résultat est un Combat Tournoyant [13.6].

Une unité qui poursuit peut également volontairement perdre son Contact Visuel au début de son mouvement si la cible ne se trouve pas dans le même hexagone ou

dans un hexagone adjacent, ni à une altitude éligible pour être attaquer [13.3.1]. Après avoir retiré son marqueur Tally Ho! , l'unité ne bouge pas lors de cette phase mais reste dans le même hexagone à la même altitude

Une unité de la RAF qui perd son Contact Visuel doit changer d'ordres avant son prochain mouvement [10.2.6]. Une unité de la Luftwaffe qui perd son Contact Visuel revient à sa Tâche précédente [10.2.7].

12.3.1 Contacts Visuels interrompus

Si du temps Nuageux, de la brume ou du Mauvais Temps affectent le Contact Visuel au début de la Phase de Combat Aérien de l'unité qui a le Contact Visuel, il y a une chance pour que le Contact Visuel soit interrompu. Jetez un dé et consultez la table suivante. Si le résultat indiqué est obtenu, le Contact Visuel est interrompu. Cependant, l'unité peut tenter un nouveau Contact Visuel lors de cette Phase de Combat Aérien.

Météo	Score pour interrompre le Contact Visuel
Brume	1 – 2
Nuageux, Brume Dense	1 – 3
Couvert, Pluie, Brouillard	1 - 5

13 COMBAT AERIEN

Les unités de chasseurs peuvent attaquer les unités de chasseurs et de bombardiers ennemies; Les unités de bombardiers ne peuvent pas attaquer. Les unités de la RAF et en Freie Jagd requièrent un Contact Visuel pour attaquer. Les escortes ne nécessitent pas de Contact Visuel pour réagir et attaquer.

13.1 Résumé de la résolution d'un combat

Une unité ou une pile d'unités qui attaque jette les dés pour intercepter une unité cible [13.3]. Sur une Interception réussie, un combat est résolu. Néanmoins, les escortes peuvent essayer de réagir et de prévenir l'Interception des unités affectées au bombardement [13.3.4]. Une Réaction réussie génère sa propre attaque distincte.

Chaque attaque est résolue séparément. La procédure d'attaque et le combat (incluant tous les combats de Réaction et résultant) doivent être terminés avant que les suivants puisse être résolus.

EXEMPLE : Les Escadrilles 74 et 111 attaquent toutes deux un raid de la Luftwaffe pendant la Phase de Combat Aérien de la RAF. Le joueur de la RAF décide de résoudre l'attaque de l'Escadrille 74 en premier. Cependant, l'escorte parvient à réagir contre la 74. Elle stoppe l'attaque de la 74 et résout sa propre attaque contre l'escadrille avant que l'attaque de la 111 puisse commencer.

13.2 Quand le combat a-t-il lieu ?

Un combat se produit lors des occasions suivantes :

Lors de la Phase de Mouvement de la RAF, la Phase de Mouvement de la Luftwaffe, et la Phase de Poursuite

- Les unités de chasseurs qui orbitent doivent attaquer quand elles entrent en Contact Visuel avec un ennemi qui traverse leur Zone d'Orbite.
- Si une unité qui orbite échoue dans sa tentative de Contact Visuel, les unités de chasseurs en mouvement peuvent essayer d'entrer en Contact Visuel et d'attaquer l'unité qui orbite.
- Les chasseurs qui poursuivent doivent attaquer quand leur cible entre dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent, ou quand ils terminent leur mouvement dans l'hexagone ou dans un hexagone adjacent à celui de leur cible qui est en Contact Visuel.

Lors de la Phase de Combat Tournoyant

- Les unités en Combat Tournoyant résolvent leur combat.

Lors de la Phase de Combat de la RAF et de la Phase de Combat de la Luftwaffe

- Les unités doivent attaquer les cibles en Contact Visuel qui se trouvent dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent.

Une unité peut prendre part au combat dans plus d'une phase, ou plus d'une fois dans une même phase. Une unité de chasseurs peut attaquer une nombre illimité de fois lors de la même phase, tant qu'elle est éligible [13.3.1]. Cependant, les unités ne peuvent pas attaquer deux fois la même unité lors de la même phase.

EXEMPLE : Une escadrille de la RAF attaque un raid comprenant deux Gruppen de bombardiers lors de la Phase de Combat Aérien de la RAF. Elle intercepte et combat l'un des Gruppen, et ne Retourne pas à sa Base après l'affrontement. Elle peut alors attaquer l'autre unité de bombardiers si le joueur de la RAF le désire.

EXEMPLE : Un Groupe de la Luftwaffe constitué de Me109 a la Tâche d'escorter en Couverture Haute un Groupe de bombardiers. C'est la Phase de Combat Aérien de la RAF. En Réaction d'escorte, il attaque une escadrille de la RAF qui essayait d'attaquer les bombardiers. Le Groupe ne Retourne pas à sa Base après le combat, et reste donc éligible pour réagir contre toute autre escadrille de la RAF qui essaierait d'attaquer les bombardiers pendant cette même phase.

13.2.1 Unités en orbite

Les unités qui orbitent doivent attaquer si elles ont un Contact Visuel avec une pile qui entre ou change d'altitude dans leur Zone d'Orbite pendant leur mouvement [10.3.2]. Les unités en orbite doivent être éligibles pour attaquer [13.3.1], sinon aucune attaque n'est autorisée. L'attaque se produit suite à la dépense

du Point de Mouvement, après tout tir de Ack-Ack [14.1.1] mais avant toute autre action de l'unité en mouvement comme un bombardement ou une attaque. Le mouvement cesse temporairement le temps que l'attaque soit résolue et reprend quand le combat est terminé.



Si une unité en orbite rate sa tentative de Contact Visuel, la pile en mouvement peut tenter à son tour un Contact Visuel et d'attaquer l'unité qui orbite. Si la pile en mouvement est un raid de la Luftwaffe, seuls les Freie Jagd peuvent essayer d'entrer en Contact Visuel. Si le Contact Visuel est un succès, le mouvement cesse temporairement pour résoudre l'attaque.

13.2.2 Unités en Poursuite



Si une unité en Poursuite se trouve dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent à sa cible à la fin de son mouvement, elle attaque. Cela est résolu avant que toute autre unité ne se déplace.

Les unités en Poursuite doivent immédiatement attaquer si leur cible en Contact Visuel entre dans un hexagone adjacent ou dans leur hexagone pendant le mouvement [12.2]. Comme avec les unités en orbite [13.2.1], le mouvement cesse temporairement pendant la résolution de l'Interception et du combat, sachant que si l'unité n'est pas éligible pour attaquer [13.3.1], aucune attaque n'est permise.

L'unité qui poursuit est l'attaquant et sa cible est le défenseur, mais si deux unités se poursuivent entre elles et qu'une s'approche près de l'autre, déclenchant une attaque, jetez un dé pour savoir qui est l'attaquant. Sur un score de 1 à 3, c'est l'unité de la RAF, de 4 à 6, c'est l'unité de la Luftwaffe.

13.2.3 Combats Tournoyants



Si des unités adverses à la même altitude, dans le même hexagone, sont marquées avec un marqueur de Combat Tournoyant [Dogfight], elle ne combattent que lors de la Phase de Combat Tournoyant [13.6.1]. Aucun jet d'Interception n'est nécessaire.

13.2.4 Phase de Combat Aérien de la RAF

Si une unité de la RAF a une pile ennemie en Contact Visuel et qu'elle se trouve dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent lors de la Phase de Combat Aérien de la RAF, elle doit attaquer si elle est éligible pour cela.

13.2.5 Phase de Combat Aérien de la Luftwaffe

Si une unité en Freie Jagd a une pile ennemie en Contact Visuel et qu'elle se trouve dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent lors de la Phase de Combat Aérien de la Luftwaffe, elle doit attaquer si elle est éligible pour cela.

13.2.6 Réaction d'escorte

Quand la RAF attaque une unité ayant la Tâche de bombardier, les escortes peuvent réagir. Si les unités d'escorte réagissent avec succès, l'attaque de l'unité de la RAF est stoppée et à la place les escortes attaquent l'unité de la RAF [13.3.4]. Celle-ci n'est plus l'attaquant; l'escorte attaque et l'unité de la RAF se défend.

13.2.7 Ordre de résolution des combats

Les combats qui se produisent en conséquence du mouvement sont immédiatement résolus. Lors de la Phase de Combat Aérien de la RAF, le joueur de la RAF détermine l'ordre de résolution des combats. Lors de la Phase de Combat Aérien de la Luftwaffe, le joueur de la Luftwaffe choisit.

13.3 Interception

Les unités attaquant résolvent les Interceptions comme suit :

1. Entrez en Contact Visuel avec les unités attaquant et désignez une pile ennemie à attaquer [13.3.1].
2. Révélez les piles attaquante et cible et communiquez leurs caractéristiques [13.3.1].
3. Sélectionnez l'unité(s) à attaquer dans la pile. L'hexagone et l'altitude de l'unité sélectionnée est le point d'Interception.
4. Jetez les dés pour intercepter [13.3.2]. Déplacez les unités attaquante de la RAF ou en Freie Jagd au point d'Interception. Retournez les unités qui combattent du côté recto.
5. Si le joueur de la RAF a effectué un jet d'Interception ou de Surprise contre une unité ayant une Tâche de Bombardement [9.4.2], le joueur de la Luftwaffe fait un jet de Réaction d'escorte [13.3.4]. Si l'escorte réussit à réagir, sélectionnez les unités d'escorte qui attaquent et résolvez l'Interception. Cela stoppe l'attaque originale de la RAF.
6. Résolez le combat contre l'unité cible [13.4].
7. Si l'escorte a eu un résultat Tardive ou Contre, résolvez enfin l'attaque de l'escorte contre l'attaquant [13.3.4].

13.3.1 Procédure d'Interception

Une unité est éligible pour attaquer une cible si elle se trouve dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent, et qu'elle ne se situe pas à plus de 2 Angels en dessous. Si elle n'est pas éligible, l'unité ne peut pas attaquer.



Le joueur attaquant sélectionne la pile cible et la remplace avec le marqueur Combat pour indiquer la localisation du combat. Prenez toutes les unités de la pile et révéléz les face cachée, affichant leur verso qui arbore une silhouette de chasseur ou de bombardier. L'attaquant prend également ses unités attaquantes et les révèle face cachée.

Les joueurs se communiquent l'altitude et le niveau de Désorganisation de chaque unité révélée. Il donnent librement ces informations mais n'ont pas à révéler le type d'appareils d'une unité.

Le joueur attaquant déclare alors quelle(s) unité(s) cible(s) vont être attaquées. Le point d'Interception est l'hexagone et l'altitude de la cible choisie.

Si la cible est un raid de la Luftwaffe, le joueur de la RAF désigne UNE UNITE de la pile cible qu'il veut attaquer. Il déclare ensuite lesquelles de ses unités tentent l'attaque.

Si la cible est une Aile de la RAF, le joueur de la Luftwaffe doit attaquer la pile entière [20.2.3] (il ne peut désigner des unités individuelles). L'Aile se défendra comme une pile d'unités.

Plus d'une unité peuvent attaquer ensemble à condition qu'elles fassent partie de la même Aile (pour la RAF) ou du même raid (pour la Luftwaffe) et qu'elles soient à la même altitude. Elles interceptent ensemble (un seul jet d'Interception pour la pile) et résolvent le combat ensemble.

L'attaquant effectue alors un jet d'Interception.

13.3.2 Jet d'Interception

L'attaquant jette deux dés et consulte la Table d'Interception sur l'aide de jeu, en appliquant les modificateurs appropriés à ses unités attaquantes, et se réfère à la colonne correspondant au niveau de Désorganisation de la cible. Une unité qui est à son niveau maximal de Désorganisation utilise la colonne maximale.

Les résultats du jet de dés sont les suivants :

- **Intercepte [Intercept]**. L'unité cible est interceptée. Les escortes de la Luftwaffe peuvent réagir [13.3.4]. Résolvez le combat [13.4].
- **Surprise [Bounce]**. L'unité qui intercepte surprend la cible, obtenant un avantage tactique. Les escortes de la Luftwaffe peuvent réagir [13.3.4]. Résolvez le combat en appliquant le modificateur de Surprise [13.4].
- **Traînards [Stragglers]**. L'unité qui intercepte attaque les traînards de l'unité cible. Résolvez le combat en appliquant les règles des Traînards [13.4.4]. L'escorte de la Luftwaffe NE PEUT PAS réagir.

EXEMPLE : Un Groupe de Me109 à 14 Angels attaque une escadrille de chasseurs de la RAF dans le même hexagone à 10 Angels. L'escadrille cible a 1 niveau de Désorganisation qui est également son niveau maximum. Comme l'unité attaquante 'a le soleil dans le dos' contre la cible, elle obtient un +1 et un +1 supplémentaire parce qu'elle se trouve à 4 Angels au dessus. Le modificateur total est de +2. Le joueur de la Luftwaffe jette un 4, modifié en 6 : un résultat Traînards est obtenu sur la colonne maximale de Désorganisation.

NOTE DE CONCEPTION : Le 'bounce' était un mouvement surprise qui donnait un avantage tactique. Il était souvent obtenu en plongeant brusquement avec le soleil dans le dos ou par des tactiques de choc telles que des attaques de front.

Après avoir jeté les dés d'Interception, déplacez les unités attaquantes de la RAF ou de Freie Jagd (pas les escortes) au point d'Interception (c.à.d. l'hexagone et l'altitude de la cible [13.3.1]). Ce mouvement est en plus de tout autre mouvement effectué ce Tour-ci. Marquez les unités qui augmentent leur altitude avec des marqueurs de Grimper [8.1.5].

Toutes les unités maintenant engagées en combat retournent leur pion du côté recto et révèlent leur type.

13.3.3 Le soleil dans le dos

Une unité attaquante de la RAF ou en Freie Jagd (PAS une escorte) peut bénéficier du modificateur de 'soleil dans le dos' ['up sun'] au jet d'Interception si elle se trouve à au moins 4 Angels au dessus de sa cible dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent qui a 'le soleil dans le dos' par rapport à la cible (c.à.d. qu'elle est dans un hexagone adjacent en direction du soleil [19.2.6]). De plus, la cible ne doit pas avoir de temps Couvert dans son hexagone à une altitude supérieure.

13.3.4 Réaction d'escorte

NOTE DE CONCEPTION : La Réaction détermine si une escorte entre en Contact Visuel avec des escadrilles de la RAF attaquantes suffisamment tôt et les engage avant qu'elles n'atteignent les bombardiers.

Les unités d'escorte de la Luftwaffe réagissent pour défendre les bombardiers et les unités de leur raid ayant une Tâche de Bombardement. Si le joueur de la RAF fait un jet d'Interception ou de Surprise quand il attaque une unité qui a une Tâche de Bombardement, le joueur de la Luftwaffe fait un jet de Réaction. N'effectuez PAS de jet de Réaction si le joueur de la RAF a obtenu un résultat Traînards.

La Réaction détermine si l'escorte stoppe l'attaque de la RAF. Les escortes ne réagissent qu'aux attaques visant des unités de leur raid ayant une Tâche de Bombardement. Chaque jet de Réaction d'escorte doit être effectué contre une seule unité ou Aile attaquante de la RAF.

Le joueur de la Luftwaffe ne réagit que si il y a une escorte dans le raid. Quel que soit le nombre d'escortes dans un raid, un seul jet de dés est effectué pour stopper chaque attaque.

Pour réagir jetez deux dés, appliquez les modificateurs appropriés et consultez la Table de Réaction d'Escorte [Escort Reaction Table]. Utilisez la colonne 1 Escadrille si une seule escadrille ou Flight attaque. Si la RAF attaque avec une Aile, utilisez la colonne

correspondant au nombre d'escadrilles composant l'Aile (les Flights comptent pour une demi escadrille). Les résultats du jet de dés sont les suivants :

Aucune Réaction [No Reaction]. L'escorte ne réagit pas. L'unité de la RAF attaquante continue son attaque et résout son combat.

Réagit [React]. L'escorte détourne de sa cible l'unité attaquante de la RAF. L'attaque de la RAF échoue (pas de jet de dés pour le combat) et doit à la place se défendre contre l'attaque de l'escorte. Le joueur de la Luftwaffe sélectionne les unités d'escorte qui attaquent immédiatement et effectue un jet d'Interception contre l'unité de la RAF.

Combat Tournoyant [Dogfight]. Si il y a un Combat Tournoyant qui accompagne le raid, l'unité de la RAF est prise dans le combat. Son attaque échoue (pas de jet de dés pour le combat). Déplacez les unités attaquantes dans l'hexagone et à l'altitude du Combat Tournoyant et marquez les avec un pion de Combat Tournoyant [Dogfight] [13.6.1]. Elles rejoignent le Combat Tournoyant et participent au combat lors de la Phase de Combat Tournoyant suivante. Si il n'y a pas de Combat Tournoyant accompagnant le raid, considérez que c'est un résultat 'Réagit'.

Tardive [Late]. L'escorte arrive tardivement ou bien les chasseurs sont déjà parmi les bombardiers. L'unité attaquante de la RAF fait un jet de combat contre la cible de bombardiers. Ceci fait, le joueur de la Luftwaffe doit choisir les unités d'escorte qui vont attaquer l'unité de la RAF. L'escorte fait un jet d'Interception. L'unité de la RAF doit maintenant se défendre contre l'attaque de l'escorte.

Contre [Fend Off #]. Certaines escadrilles de l'Aile occupent l'escorte pendant que le reste de l'Aile attaque les bombardiers. Un nombre d'escadrilles égal au nombre de Contres quitte l'Aile et est assigné au Contre (si deux escadrilles se détachent, elles forment une Aile distincte [20.2.4]). Les escadrilles de la RAF qui restent dans l'Aile résolvent un combat contre la cible de bombardiers.

Une fois que le joueur de la RAF a résolu son combat contre les bombardiers, le joueur de la Luftwaffe doit désigner les unités d'escorte qui attaquent les unités de Contre, lesquelles se défendent contre l'attaque de l'escorte.

De plus, le joueur de la Luftwaffe peut, *si il le désire*, sélectionner une partie de l'escorte pour attaquer les unités de la RAF qui ont attaqué les bombardiers. Cette attaque est distincte de celle qui vise les unités de Contre et est traitée comme un résultat 'Tardive'.

EXEMPLE : Une Aile de cinq escadrilles attaque une unité de bombardiers. Le joueur de la Luftwaffe obtient un résultat de Contre 2.

Le joueur de la RAF assigne deux escadrilles au Contre, et les trois autres à l'attaque des bombardiers.

Une fois que le combat contre les bombardiers a été résolu, le joueur de la Luftwaffe assigne un Groupe d'escorte à l'attaque des unités en Contre, qui se défendent comme une Aile. Suite à la résolution de cette attaque, il prend l'option d'attaquer l'Aile (maintenant réduite à trois escadrilles) qui a attaqué les bombardiers. Pour cette seconde attaque, il peut assigner un Groupe d'escorte différent. Cependant, comme ce n'est pas un Combat Tournoyant, il décide d'attaquer avec le Groupe qui a combattu les unités de Contre.

Les résultats 'Tardive' et 'Réagit' signifient que le joueur de la Luftwaffe sélectionne une ou plusieurs unités d'escorte pour attaquer. Les unités sont choisies au moment où l'attaque d'escorte est résolue.

Le joueur de la Luftwaffe peut désigner des unités d'Escorte de Couverture Haute ou d'Escorte Rapprochée mais pas des deux. Certains résultats de dés spécifiques requièrent que le joueur sélectionne l'Escorte Rapprochée si il y en a; si il n'y en a pas, il doit utiliser la Couverture Haute (EXCEPTION : dans une situation de Contre, l'attaque 'Tardive' optionnelle peut utiliser n'importe quelle unité d'escorte, et n'est pas restreinte par ce qu'indique le résultat des dés).

Le joueur de la Luftwaffe ne peut pas sélectionner des unités engagées dans un Combat Tournoyant. Si toutes les escortes sont impliquées dans un Combat Tournoyant, aucune Réaction n'a lieu. Il peut sélectionner plus d'une escorte si il le veut. Plusieurs unités qui réagissent attaquent ensemble dans un même combat.

Les escortes attaquent les unités de la RAF au point d'Interception — l'endroit et l'altitude des bombardiers cibles [13.3.1]. Les escortes maintiennent leur altitude et ne vont pas au Point d'Interception sauf si elles Retournent à leur Base ou entrent dans un Combat Tournoyant.

13.3.5 Attaquant et défenseur

Les Réactions d'escorte et les Contres [13.3.4] peuvent entraîner une chaîne d'Interceptions et de combats. Résolvez les dans l'ordre.

Lors d'un combat, la cible d'un attaquant est le défenseur. Cela s'applique également aux Réactions d'escorte, ce qui fait qu'une unité d'escorte de la Luftwaffe qui réagit et intercepte est considérée comme l'attaquant et les anciennes unités attaquantes de la RAF comme les défenseurs.

EXEMPLE : Une escadrille de la RAF tente d'attaquer un Groupe de bombardiers. L'escorte réagit mais obtient un résultat 'Tardive'. L'escadrille intercepte donc les bombardiers en premier et résout

le combat comme attaquant. Ceci fait, l'escorte en retard intercepte. Elle est l'attaquante et l'escadrille de la RAF est désormais le défenseur.

13.4 Etapes de résolution du combat

Si un combat se produit, résolvez le de cette manière :

1. Si le combat se fait entre des unités de chasseurs, déterminez le potentiel de combat de l'attaquant et du défenseur [13.4.1].
2. Les attaques contre les bombardiers utilisent la colonne d'attaque correspondant au type de bombardiers en défense. Les attaques contre les chasseurs déterminent la colonne d'attaque en soustrayant le potentiel de combat du défenseur au potentiel de combat de l'attaquant [13.4.2].
3. L'attaquant et le défenseur jettent tous deux les dés de combat sur les Tables de Résultats des Combats de l'Attaquant et du Défenseur [Attacker, Defender Combat Results Tables] en considérant la colonne d'attaque déterminée précédemment [13.4.3].
4. Notez les pertes et faites un jet de Cohésion pour chaque unité impliquée dans le combat [13.4.3, 13.5].
5. Résolvez la procédure post-combat [13.6].

13.4.1 Potentiel de combat total

NOTE DE CONCEPTION : Le potentiel de combat est une estimation de la capacité à combattre de l'unité, et est basé sur sa manoeuvrabilité, sa puissance de feu et sa vulnérabilité au combat.

Chaque unité de chasseur possède un potentiel de combat imprimé sur son pion. Sélectionnez une unité attaquante et l'unité(s) qui se défend(ent) et modifiez leur potentiel de combat comme suit (les modificateurs sont cumulatifs) :

- 2 L'unité est un Groupe ou un Staffel de *Erpro 210* et transporte des bombes
- 1 L'unité est Désorganisée
- 1 L'unité est une unité de la RAF qui se défend en formation Vic (ne s'applique pas si l'unité de la RAF est Désorganisée ou engagée dans un Combat Tournoyant)
- 1 L'unité est une unité de Spitfires à au moins 30 Angels
- 1 L'unité est une unité de Hurricanes à au moins 26 Angels
- 1 L'unité est en Escorte Rapprochée
- +1 Pour chaque escadrille ou Groupe ami supplémentaire (voir ci-dessous)

Quand il y a plusieurs attaquants ou défenseurs dans un combat, les unités de la RAF ajoutent 1 au potentiel de combat de l'unité pour chaque escadrille ou équivalent (c.à.d. deux Flights) supplémentaire; Les unités de la Luftwaffe ajoutent 1 au potentiel de combat de l'unité pour chaque Groupe équivalent

(c.à.d. trois Staffeln) supplémentaires. Ces modificateurs sont ajoutés quel que soit le type d'unité supplémentaire.

EXEMPLE : Une escadrille de Spitfires à 30 Angels se défend en formation Vic. Son potentiel de combat est modifié par un -2 passant de 6 à 4. L'unité de Spitfires est attaquée par un Groupe de Me109 et un Groupe de Me110. Le Me110 a un niveau de Désorganisation. Le joueur de la Luftwaffe sélectionne l'unité de Me109 qui a un potentiel de combat de 7 et ajoute 1 pour le Groupe de Me110 Désorganisé. Le potentiel de combat total est de 8.

13.4.2 Colonne d'attaque

Quand vous attaquez des bombardiers, utilisez la colonne d'attaque correspondant au type de bombardiers en défense. Il y a deux colonnes : une pour les bombardiers Do17, He111 et Ju88; et l'autre pour les Ju87 et BR.20.

Quand vous attaquez des chasseurs, déterminez la colonne d'attaque sur les tables de Résultats des Combats en soustrayant le potentiel de combat total du défenseur de celui du défenseur. Le résultat peut être 0, un nombre positif ou négatif.

EXEMPLE : Une unité en défense a un potentiel de combat total de 6 et l'attaquant 4. 6 soustrait de 4 donne un résultat de -2. La colonne d'attaque utilisée est celle de -2.

Utilisez la colonne correspondant au résultat. Si le résultat est supérieur à 4, utilisez la colonne +4; si il est inférieur à -4, utilisez la colonne -4.

13.4.3 Tables de Résultats des Combats

L'attaquant jette deux dés et modifie le résultat comme indiqué. Il se réfère à la Table de Résultats des Combats de l'Attaquant [Attacker Combat Results Table] en utilisant la colonne d'attaque déterminée précédemment. Au moment où l'attaquant jette les dés, le défenseur jette également deux dés et applique les mêmes modificateurs que l'attaquant, mais se réfère à la Table de Résultats des Combats du Défenseur [Defender Combat Results Table], en utilisant également la même colonne d'attaque déterminée plus tôt.

Les résultats contre l'ennemi comprennent le nombre d'appareils descendus et son modificateur au test de Cohésion sous la forme suivante : **nombre d'appareils / modificateur au test de Cohésion**.

Totalisez le nombre d'appareils descendus et notez les pertes sur la feuille d'enregistrement (si plusieurs unités sont impliquées, le joueur concerné les répartit entre ses unités comme il l'entend).

Si une unité subit un total de pertes égal ou supérieur à son seuil de pertes, elle est détruite et retirée du jeu. Les seuils de pertes sont de 6 pour les Flights, 8 pour

les Staffeln, 12 pour les escadrilles et 24 pour les Gruppen.

NOTE DE CONCEPTION : Les grandes batailles aériennes tendaient à être assez peu décisives. La plupart des dommages étaient infligés au début de l'engagement où l'attaquant pouvait acquérir une surprise tactique.

Les pertes infligées par ces jets de dés ne sont pas le résultat d'un seul combat. Ce sont le résultat d'une bataille qui se prolonge pendant tout le Tour de Jeu et dans certains cas, les morts pouvaient se produire à plusieurs miles de distance du lieu initial de l'affrontement.

13.4.4 Traînards

NOTE DE CONCEPTION : Quand les unités perdaient de la cohésion, de petits groupes d'appareils commençaient à être séparés. Les pilotes qui attaquaient préféraient souvent s'en prendre aux traînards vulnérables plutôt qu'au corps principal ennemi.

Si une unité intercepte des Traînards, traitez le combat comme si c'était une attaque Surprise, mais divisez par deux toutes les pertes des deux camps (arrondissez les fractions à l'entier supérieur).

L'unité isolée ne fait pas de test de Cohésion, ni ne dépense de munitions ou d'autonomie (néanmoins, l'unité attaquante fait toujours un jet de Cohésion et dépense des munitions et de l'autonomie).

13.5 Cohésion

NOTE DE CONCEPTION : Les combats aériens brisaient et dispersaient les formations d'appareils dans le ciel.

Après un combat, chaque unité impliquée dans celui-ci effectue un jet de dés de Cohésion (EXCEPTION : Si l'unité impliquée dans le combat traînait en arrière, elle ne fait pas de test de Cohésion [13.4.4]).

Jetez deux dés sur la Table de Cohésion [Cohesion Table] et modifiez le résultat comme indiqué. Utilisez la colonne Chasseurs ou bombardier/*Erpro 210* selon ce qui est approprié. La colonne Ballons [balloon] sert aux unités ayant une Tâche de Bombardement et qui volent à travers un barrage de ballons [15.1]. Le résultat est le nombre de niveaux de Désorganisation qui est appliqué à l'unité.

Si le jet de Cohésion est de 3 ou moins avant modification, déplacez le marqueur de Représentation Aérienne d'une case à droite sur l'Echelle de Représentation Aérienne [Air Picture Track] (vers la case 'Mauvaise') [12.1.5].

13.5.1 Désorganisation

NOTE DE CONCEPTION : La Désorganisation représente le morcellement de la Cohésion d'une unité

tout comme les dégâts infligés aux appareils. Une unité Désorganisée est un ensemble éclaté d'appareils, dispersés dans le ciel. Une partie de ses effectifs revient à la base ou est en train de pourchasser des ennemis quel que part.



Notez la Désorganisation sur la feuille d'enregistrement ou bien placez un marqueur de Désorganisation de la valeur appropriée sur l'unité. Les niveaux de

Désorganisation sont cumulatifs avec tout niveau précédemment accumulé par l'unité. Le nombre maximum de niveaux de Désorganisation qu'un Flight, qu'une escadrille ou qu'un Staffel puissent avoir est de 1, alors qu'il est de 3 pour un Groupe.

Si une unité atteint son niveau de Désorganisation maximal, elle doit effectuer un Retour à la Base [10.2.8, 13.6]. Si elle atteint son niveau maximal dans l'hexagone où elle devait faire un bombardement, l'unité bombarde sa cible avant que l'ordre de Retour à la Base ne soit appliqué. Une Désorganisation supplémentaire n'a aucun effet sur les unités qui ont atteint leur niveau maximal.

Retirez tous les niveaux de Désorganisation quand l'unité se reforme sur un aérodrome [18.2.5].

13.5.2 Munitions

NOTE DE CONCEPTION : La consommation de munitions au combat était importante. Quand les pilotes n'en avaient plus, ils rompaient le contact et rentraient à la base.

Toutes les unités de chasseurs ont une case Munitions [Ammo] sur les feuilles d'enregistrement. Après le premier combat auquel elles prennent part, cochez la case (ne faites pas cela si le seul combat auquel une unité a participé était en tant que défenseur à la traîne [13.4.4]). Jusqu'à ce que l'unité soit réarmée sur un aérodrome, elle est désormais en état de stock de munitions faible.

Si une unité de chasseurs a un stock de munitions faible au début d'un combat, ajoutez le modificateur correspondant au jet de Cohésion.

Les unités de chasseurs qui mitraillent ou qui attaquent des ballons utilisent leurs munitions [15.2, 16.2.4]. Cochez la case Munitions quand elles mitraillent ou attaquent. Si elle est déjà cochée, ajoutez 1 niveau de Désorganisation à l'unité chaque fois qu'elle mitraille ou qu'elle attaque des ballons.

13.5.3 Bombardement en piqué

NOTE DE CONCEPTION : Le bombardement en piqué éparpillait une unité de Stukas.

Suite à une attaque de bombardement en piqué, faites un jet de Cohésion [16.2.2].

13.6 Effets post-combat

NOTE DE CONCEPTION : Le combat était

traumatisant. Les unités de chasseurs se retrouvaient souvent éparpillées. Pour les bombardiers, la survie dépendait du maintien du plan de la mission et du maintien d'une formation serrée.

Quand un combat est terminé, les unités impliquées dans ce combat effectuent les actions suivantes, dans cet ordre :

- (1) Toutes les unités qui sont à leur niveau maximum de Désorganisation reçoivent un ordre de Retour à la Base [10.2.8, 13.5.1]. Déplacez les dans l'hexagone et à l'altitude du point d'Interception [13.3.1]. Séparez de leur raid les unités de la Luftwaffe qui ont un ordre de Retour à la Base [9.3.6].
- (2) Si des unités adverses de chasseurs de la RAF *et* de la Luftwaffe qui participaient au combat n'ont toujours pas eu d'ordre de Retour à la Base, le joueur de la RAF doit décider si il donne l'ordre de Retour à la Base à ses unités; le joueur de la Luftwaffe en fait autant ensuite [10.2.8]. Ceci fait, si il reste encore des unités de chasseurs ennemies qui n'ont toujours pas reçu d'ordre de Retour à la Base, déplacez les dans l'hexagone et à l'altitude du point d'Interception [13.3.1] et placez un marqueur de Combat Tournoyant sur ces unités. Elles sont alors engagées en Combat Tournoyant [13.6.1]. N'entrez PAS en Combat Tournoyant si le combat était un combat de Traînards.
- (3) Les unités de la RAF et en Freie Jagd qui ne sont pas engagées en Combat Tournoyant peuvent, au choix de leur joueur respectif, retirer leur marqueur Tally Ho! de la carte pour ne plus être en Poursuite.
- (4) Les unités de chasseurs attaquantes qui ne se trouvent pas engagées dans un Combat Tournoyant et qui conservent leur ordre de Poursuite peuvent attaquer d'autres unités éligibles dans la pile cible à condition qu'elles ne les ait pas déjà attaquées avant [13.2]. Si le combat s'est produit pendant le mouvement, toutes les unités de chasseurs en mouvement qui terminent le combat avec un ordre de Retour à la Base ou de Poursuite restent dans l'hexagone et ont terminé leur mouvement pour cette phase. Toutes les autres unités en mouvement dans le raid continuent leur déplacement.

13.6.1 Combats Tournoyants

NOTE DE CONCEPTION : Quelques fois, les affrontements dégénéraient en longs affrontements qui épuisaient les participants.

Les unités engagées dans un Combat Tournoyant ne peuvent pas entrer en Contact Visuel, réagir ni intercepter. Les Ailes se divisent entre les escadrilles qui les composent quand elles entrent dans un Combat Tournoyant [20.2].



Un Combat Tournoyant qui implique des unités en Freie Jagd demeure dans

l'hexagone qui possède le marqueur de Combat Tournoyant à leur altitude courante. Un Combat Tournoyant qui implique des escortes reste avec le raid de bombardiers et bouge avec le raid.

Lors de la Phase de Combat Tournoyant, les unités engagées en Combat Tournoyant mènent un combat. Ne faites pas de jet d'Interception. Les combats contre les Traînards ne sont pas permis dans un Combat Tournoyant. Aucun effet de statut (c.à.d. statuts Vics ou Bleus [3.2.4]) ni de modificateurs aux dés ne s'appliquent aux Combat Tournoyant.

Les deux camps totalisent le potentiel de combat de leurs unités engagées en Combat Tournoyant comme si elles attaquaient. Le camp ayant le plus fort potentiel de combat est l'attaquant et l'autre camp est le défenseur (si les deux camps ont le même potentiel de combat, jetez un dé pour voir qui est l'attaquant. De 1 à 3, c'est la RAF, de 4 à 6 c'est la Luftwaffe). Divisez par deux toutes les pertes infligées aux appareils lors du Combat Tournoyant (arrondies à l'entier supérieur).

EXEMPLE : Lors d'un Combat Tournoyant, l'attaquant obtient un résultat de 2 et le défenseur un résultat de 1. Les deux camps perdent un appareil.

Une unité quitte un Combat Tournoyant chaque fois qu'elle reçoit un ordre de Retour à la Base. Si toutes les unités d'un camp lors d'un Combat Tournoyant reçoivent un ordre de Retour à la Base, le Combat Tournoyant est terminé. Retirez le marqueur de Combat Tournoyant. Les unités de Couverture Haute peuvent revenir à une altitude au dessus de celle des bombardiers [9.3.7]

Si un Combat Tournoyant subséquent se produit dans un hexagone à la même altitude, ajoutez les unités au Combat Tournoyant existant. Si un autre Combat Tournoyant se produit à une altitude différente, résolvez le séparément.

Une unité qui n'est pas engagée en Combat Tournoyant peut entrer en Contact Visuel, intercepter et attaquer une unité ennemie en Combat Tournoyant. Un tel combat n'est pas résolu comme un Combat Tournoyant. Si, après le combat, l'unité attaquante ne reçoit pas d'ordre de Retour à la Base, elle rejoint le Combat Tournoyant.

14 ACK-ACK

NOTE DE CONCEPTION : Ack-Ack était le terme britannique pour désigner l'artillerie Anti-Aérienne. Les Ack-Ack lourdes représentent des canons de gros calibre (en général des armes de 3.7 ou 4.5 pouces), alors que les Ack-Ack légères représentent des mitrailleuses, des canons légers, ou des fusées parachute et câble.

14.1 Concentrations de Ack-Ack

Il y a deux types de Ack-Ack : les Ack-Ack Légères (LAA) et les Ack-Ack Lourdes (HAA).

Les concentrations de Ack-Ack sont imprimées sur la carte. Une HAA est représentée par un symbole de canon; une LAA par un triangle avec un point. De plus, tous les aérodromes de la RAF possèdent une LAA (pour gagner de la place, elle n'est pas imprimée sur la carte).

Certaines icônes de HAA à Londres sont imprimées en rouge avec un point. Ces icônes rouges ne sont présentes que dans les scénarios 4 et 5; pas dans les scénarios 1, 2 et 3.

NOTE DE CONCEPTION : Après les premières attaques sur Londres, des HAA de renfort furent ramenées des provinces.

14.1.1 Attaques de Ack-Ack

A la fin de la Phase de Patrouille, les concentrations de Ack-Ack attaquent tout raid de la Luftwaffe en orbite occupant le même hexagone.

Pendant le mouvement, si un raid de la Luftwaffe dépense un Point de Mouvement pour entrer ou changer d'altitude dans un hexagone contenant une Ack-Ack, une attaque de Ack-Ack est effectuée après la dépense du MP mais avant que toute autre action ne prenne place, comme le bombardement, l'éclatement de raids, ou l'attaque d'unités qui orbitent/poursuivent. Un jet de dés est effectué pour le raid entier, quel que soit le nombre d'unités qui compose le raid.

Jetez deux dés sur la Table de Ack-Ack, en utilisant la colonne appropriée selon que c'est une attaque de LAA ou de HAA.

Les résultats NE signifient qu'il n'y a aucun effet. Tout autre résultat listé comprend le nombre d'appareils descendus et un modificateur au test de Cohésion sous la forme: **nombre d'appareils / modificateur au test de Cohésion**. Le joueur de la Luftwaffe choisit une unité. Ce doit être l'unité la plus basse du raid [14.1.4] et également une unité de bombardiers si une est présente (sinon, sélectionnez une unité de chasseurs). Si il y a le choix parmi de telles unités, c'est celle qui a le plus petit niveau de Désorganisation. Appliquez les pertes et le test de Cohésion à cette unité [13.4.3, 13.5].

14.1.2 HAA

Les concentrations de HAA peuvent attaquer les raids qui sont à des altitudes comprises entre 6 et 24 Angels inclus.

NOTE DE CONCEPTION : L'utilisation du tir à vue et les faibles performances des canons guidés par radar restreignaient la capacité des HAA à engager des cibles volant à très haute altitude au delà de 24.000 pieds.

Quand une unité de HAA attaque, placez un marqueur de barrage dans l'hexagone. Cela augmente la valeur de la carte de Détection



de un pour le Contact Visuel des unités de la Luftwaffe qui se trouvent dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent [12.1.1]. Retirez le marqueur lors de la Phase Administrative.

Une HAA n'attaque pas si l'hexagone contient également des unités de la RAF (y compris des unités en Combat Tournoyant qui accompagnent le raid).

14.1.3 LAA

Les concentrations de LAA peuvent attaquer des raids situés entre 0 et 4 Angels compris.

14.1.4 Altitude et Ack-Ack

Puisqu'une Ack-Ack attaque l'unité la plus basse du raid, le joueur de la Luftwaffe doit préciser si celle-ci se trouve dans les limites d'altitude de la LAA ou de la HAA afin que le joueur de la RAF puisse choisir le bon type de Ack-Ack pour attaquer, mais n'a pas à révéler l'altitude exacte du raid.

15 BARRAGE DE BALLONS

NOTE DE CONCEPTION : Le RAF Balloon Command défendait les cibles contre les attaques aériennes à basse altitude.

Les barrages de ballons existent dans tout hexagone bordé par des symboles de barrage de ballons et dans tout hexagone ayant un marqueur de Convoi. Les barrages de ballons affectent l'hexagone de 0 à 4 Angels.

15.1 Effets des barrages de ballons

Toute unité ayant une Tâche de Bombardement qui entre dans un hexagone de barrage de ballons à une altitude de barrage effectuée immédiatement un jet de Cohésion en utilisant la colonne Ballons [Balloon] sur la Table de Cohésion [13.5] (faites ceci avant le bombardement ou toute autre action). Appliquez les modificateurs pour abattre les ballons [15.2] et si l'unité est entrée dans le barrage suite au plongeon préparatoire à un bombardement en piqué.

Si le jet de Cohésion est un 'double' (c.à.d. double six, double trois, etc.), jetez un dé supplémentaire. Sur un 1, un appareil de l'unité percute un ballon et est détruit.

Les unités sans Tâche de Bombardement ignorent les ballons.

15.2 Abattre les ballons

Les unités de la Luftwaffe en Freie Jagd peuvent attaquer les ballons en plongeant à 4 Angels quand elles entrent dans l'hexagone. Aucun jet de Contact Visuel ou d'Interception n'est requis; juste le jet de dés du combat.

Seul l'attaquant jette les dés pour le combat; les ballons en défense ne jettent rien. Jetez les dés sur la colonne Ballons de la Table de Résultats des Combats de l'Attaquant.



Marquez les ballons avec des pions de Ballons Abattus d'une valeur égale au nombre des pertes obtenues. Modifiez le test de Cohésion de toute unité qui traverse ensuite ce barrage par un +1 pour chaque point de ballons abattus.

Une unité qui attaque des ballons ne fait pas de jet de Cohésion, comme elle devrait le faire en combat. Cependant, elle dépense des munitions après l'attaque. Si elle était déjà faible en stock de munitions, elle subit un niveau de Désorganisation suite à l'attaque [13.5.2]. Après avoir attaqué, le Freie Jagd retourne à son point de Retour à 4 Angels [9.2.3].

16 BOMBARDEMENT

NOTE DE CONCEPTION : L'objectif de la Luftwaffe était de bombarder les Britanniques jusqu'à la reddition. Cependant, la qualité du bombardement allemand était faible, sauf lors des bombardements en piqué ou à basse altitude.

Dans ce jeu, les Allemands ne marquent pas des points en fonction de la précision de leurs bombardements, mais sur le fait qu'ils réussissent à larguer des bombes sur leurs objectifs.

16.1 Bombes

Les unités ayant une Tâche de Bombardement transportent un chargement de bombes quand elles se forment. Les bombes sont transportées jusqu'à ce que l'unité les largue sur la cible ou s'en débarrasse. Cochez la case Bombes [Bombs] de la feuille d'enregistrement une fois qu'elle a largué ou s'est débarrassée de ses bombes.

Quand une unité largue ou se débarrasse de ses bombes, elle lâche TOUT son chargement. Une unité ne peut jamais conserver une partie du chargement de bombes pour plus tard.

16.2 Bombardements

Il y a quatre types d'attaques : bombardement en paliers, bombardement en piqué, attaques à basse altitude et mitraillage.

Les attaques de bombardement ont lieu pendant le mouvement. L'unité entre dans l'hexagone cible, lâche ses bombes, puis termine son mouvement. Le bombardement n'a pas lieu avant que tous les jets de navigation, de Contact Visuel, d'Interception, de combats, d'attaque de Ack-Ack et de Cohésion due aux ballons associés au mouvement pour entrer dans (ou à l'intérieur de) l'hexagone cible aient été résolus. Les unités ne peuvent pas bombarder ou mitrailler plus d'une fois par Tour de Jeu.

16.2.1 Bombardement en paliers [Level bombing]

Toutes les unités peuvent effectuer un bombardement en paliers. Bombardez depuis n'importe quelle altitude au dessus de 0 Angels. L'unité largue ses bombes quand elle atteint son hexagone cible.

16.2.2 Bombardement en piqué [Dive bombing]

NOTE DE CONCEPTION : La plupart des bombardiers de la Luftwaffe étaient fabriqués pour le bombardement en piqué, bien que le Ju87 fut le premier type d'appareil destiné au bombardement en piqué.

Les Ju87, Erpro 210 et Jabos peuvent effectuer un bombardement en piqué. Les bombardiers Ju88 et Do17 ne peuvent utiliser le bombardement en piqué que contre les Convois et les RDF cibles.

Pour bombarder en piqué, une unité doit commencer à au moins 4 Angels dans l'hexagone cible et pas plus haut de 14 Angels. Si il y a du Mauvais Temps entre l'unité à son altitude de départ et le sol, le bombardement en piqué n'est pas permis (déroutez vous sur l'objectif secondaire [9.3.5]; si il est également couvert par du Mauvais Temps, faites un bombardement en paliers).

L'unité de bombardiers dépense 1 MP pour plonger jusqu'à 2 Angels dans l'hexagone cible, puis lâche ses bombes. Si l'unité commence son plongeon depuis une altitude comprise entre 8 et 14 Angels inclus, elle peut bénéficier du modificateur de glissement de colonne pour bombardement en piqué [16.3.1].

Après avoir largué ses bombes, placez un marqueur de Bombardement en Piqué sur l'unité. Tant qu'elle est ainsi marquée, cela modifie les jets d'Interception contre cette unité [13.3.2]. Retirez le marqueur lors de la Phase Administrative. Pour clore l'attaque, faites un jet de Cohésion [13.5.3]. Après le bombardement, l'altitude programmée des bombardiers est de 2 Angels [9.2.3].



16.2.3 Attaques à basse altitude

Seules les unités désignées comme 'attaquant à basse altitude' ['low-level raiders'] par le scénario peuvent effectuer des attaques à basse altitude. Ces unités peuvent voler et attaquer à 0 Angels [9.2.3]. L'unité largue ses bombes quand elle atteint son hexagone cible. Les attaques à basse altitude peuvent bénéficier du modificateur de glissement de colonne pour bombardement à basse altitude [16.3.1].

16.2.4 Mitraillage

Les unités en Freie Jagd mitraillent les aérodromes en plongeant à 0 Angels dans l'hexagone cible. Mitrailler n'est pas autorisé si il y a du Mauvais Temps à 0 Angels. Mitrailler compte dans l'utilisation des munitions. Si elle a déjà un stock de munitions faible, l'unité subit un niveau de Désorganisation quand elle effectue son attaque [13.5.2]. Après avoir attaqué, le Freie Jagd retourne à son point de Retour à 2 Angels [9.2.3].

16.3 Résolution des attaques

16.3.1 Marquage de points de bombardement

Les attaques de bombardement marquent des Points

de Victoire (VP). La Luftwaffe marque des VP pour chaque unité qui bombarde son objectif.

Pour déterminer les VP de bombardement, consultez la Table de Marquage de Points de Bombardement [Bomb Scoring Table]. Tout d'abord, repérez la ligne de la table correspondant au type d'unité.

Puis déterminez la colonne de marquage de points en totalisant tous les modificateurs de colonne listés sous la Table de Marquage de Points de Bombardement. Si aucun modificateur ne s'applique, utilisez la colonne 0. Le nombre situé au croisement de la ligne et de la colonne est le score en terme de VP [22].

EXEMPLE : Un Groupe de He111 a 1 niveau de Désorganisation et bombarde à travers un temps Nuageux. Les modificateurs de colonne sont de +2 à cause de la Désorganisation et de +2 à cause des nuages pour un total de +4. Croisez la ligne correspondant au Groupe de Bombardiers [Bomber Gruppe] avec la colonne +4 ce qui donne 3 VP.

Les bombardiers en piqué bombarde à travers les nuages si ils ont plongé à travers eux lors de leur attaque en piqué [16.2.2].

Les attaques perdues et leurrées [9.3.4], et les attaques depuis/à travers du temps Nuageux et du Mauvais Temps ne bénéficient pas du modificateur d'attaque à basse altitude ou de bombardement en piqué.

16.3.2 Marquage de points de mitraillage

Le marquage de points de mitraillage fonctionne de la même manière que pour le bombardement, sauf que seuls les modificateurs avec un astérisque s'appliquent.

16.4 Dommages supplémentaires

Une fois qu'un raid a attaqué un aérodrome ou une station RDF, jetez les dés pour déterminer les dommages supplémentaires. Jetez le dé une fois pour chaque catégorie applicable quel que soit le nombre d'unités présentes dans le raid de bombardement.

Soustrayez 1 au jet si toutes les unités de bombardement sont Désorganisées. Soustrayez 3 si le raid est Perdu [9.3.4]. Ne faites pas de jet de dé de dommages supplémentaires si le raid est leurré.

16.4.1 Dommages aux aérodromes

Si un aérodrome est attaqué, jetez un dé. Sur un résultat de 2 ou moins, il n'y a aucun effet; de 3 à 4, la capacité de l'aérodrome est réduite de 1; de 5 à 6, la capacité est réduite de 2 (jusqu'à un minimum de 0) [18.1.1]. Ne faites pas de jet de dé de dommages si l'attaque est un mitraillage.

Placez un marqueur Aérodrome Endommagé [Airfield Damaged] sur l'aérodrome du Tableau d'Affichage pour chaque niveau de capacité réduit [18.1.1].

Quand un aérodrome est bombardé ou



mitraillé, il est Désorganisé. Marquez l'aérodrome sur le Tableau d'Affichage avec un pion de Désorganisation par Bombardement [Bombing Disruption] (en cas de bombardement) ou de Désorganisation par Mitraillage [Strafe Disruption] (en cas de mitraillage), approprié. Tant que l'aérodrome est Désorganisé, aucune unité de la RAF de cet aérodrome ne peut changer de statut opérationnel ni atterrir; et seules les unités déjà placées dans la case de Décollage d'Urgence peuvent décoller.

Un marqueur de Désorganisation par Bombardement est retiré à la fin de la Phase Administrative du Tour de Jeu qui suit l'attaque. Un marqueur de Désorganisation par Mitraillage est retiré à la fin de la Phase Administrative du Tour de Jeu pendant lequel l'attaque a eu lieu. Retirer le marqueur annule l'état de Désorganisation.

16.4.2 Dommages aux aérodromes de Secteur

Après qu'un raid ait attaqué un aérodrome de Secteur, jetez deux dés. Sur un résultat de 11 ou de 12, la salle des opérations du Secteur est touchée. Toutes les unités affectées à ce Secteur ne sont plus Commandées pour le reste du scénario [10.1.1]. Ne faites pas ce jet de dés de dommages si l'attaque est un mitraillage.

16.4.3 Dommages aux escadrilles au sol

Quand un aérodrome est attaqué, toutes les escadrilles au sol sur cet aérodrome jettent chacune deux dés et vérifient si elles ont subi des dégâts sur la Table des Dommages aux Escadrilles au Sol [Ground Squadron Damage Table]. Utilisez la colonne Disponible [Available] si l'unité se trouve dans la case Disponible de l'aérodrome du Tableau d'Affichage [18.1.3], et la colonne Autre [Other] si l'unité se trouve dans toute autre case. Le résultat est le nombre d'avions détruits.

NOTE DE CONCEPTION : Les escadrilles Disponibles avaient leurs appareils prudemment dispersés ou garés dans des 'blast pens'. Les escadrilles Prêtes et en train d'être réarmées étaient à découvert et plus vulnérables.

16.4.4 Dommages à la RDF

Si un bombardement en piqué ou une attaque à basse altitude sont effectués contre une station RDF, jetez deux dés. Sur un score de 5 ou plus, la station est endommagée et ne fonctionne plus pour le reste du scénario. Les bombardements en paliers n'ont aucun effet.

17 AUTONOMIE

NOTE DE CONCEPTION : Les restrictions de carburant et de portée sont exprimées par une valeur d'autonomie de combat.

Les unités de chasseurs doivent suivre leur autonomie.

Si des chasseurs volent trop longtemps, ils peuvent ne pas revenir par manque de carburant. Les unités de bombardiers ont une autonomie illimitée.

17.1 Valeur d'autonomie

Les chasseurs ont une valeur d'autonomie exprimée en Tours de Jeu, comme indiqué dans les Tables de Caractéristiques des Appareils [Aircraft Data Charts]. La valeur convertie en heures et en minutes est également indiquée (entre parenthèses).

Quand une unité de chasseurs décolle (pour la RAF) ou quand la feuille d'enregistrement est remplie (pour la Luftwaffe), inscrivez sur la feuille d'enregistrement le Tour de Jeu auquel elle doit rentrer à sa base. Ajoutez simplement le temps représenté par l'autonomie à l'heure de décollage (RAF) ou à l'heure de formation initiale de l'unité (Luftwaffe) pour déterminer l'heure de Retour. Rappelez vous qu'un Tour de Jeu représente cinq minutes.

EXEMPLE : Une escadrille de Spitfires décolle à 10:10 AM. Son autonomie est de 23 Tours, ou 1 heure et 55 minutes. Son heure de Retour est fixée à 12:05 PM.

17.1.1 Effets du combat

Chaque Tour de Jeu où une unité de chasseurs engage un combat ou est marquée avec un pion de Combat Tournoyant réduit l'heure de Retour de 1 Tour de Jeu (5 minutes) lors de la Phase Administrative (sauf si le combat auquel l'unité prend part se fait contre des Traînards). Ne réduisez l'heure de Retour QUE de 1 Tour, quel que soit le nombre de combats que l'unité a engagé pendant le Tour.

EXEMPLE : Une escadrille de Hurricanes doit être rentrée à 1:15 PM. Elle participe à un combat. Lors de la Phase Administrative, son heure de Retour passe à 1:10 PM.

17.1.2 Effets de la formation

Les unités de chasseurs de la Luftwaffe utilisent de l'autonomie quand elles se forment (représentant ainsi le temps passé à décoller et à se former). La valeur dépend de l'altitude de formation (notez que c'est l'altitude à laquelle l'unité de chasseurs se forme, pas celle à laquelle les unités qu'elle escorte se forment). Consultez la Table d'Autonomie de la Luftwaffe [Luftwaffe Endurance Table] sur l'aide de jeu. Diminuez également l'heure de Retour de un Tour d'autonomie (5 minutes) pour chaque quatre hexagones entiers, ou chaque case de mouvement, situés entre le point de Formation et l'aérodrome de l'unité.

EXEMPLE : Un raid est programmé pour se former à 10:40 AM avec des bombardiers à 12 Angels et leur Couverture Haute de Me109 à 16 Angels. La Couverture Haute est considérée comme ayant utilisé

3 Tours d'autonomie. Le Me109 a 20 Tours d'autonomie. Soustraire 3 signifie qu'il lui reste 17 Tours, ou 1 heure et 25 minutes d'autonomie. L'heure de Retour du Me109 est donc fixée à 12:05 PM.

Si l'aérodrome du Groupe de Me109 se trouve distant de quatre à sept hexagones du point de Formation, l'heure de Retour sera à 12:00 PM. Si il se trouve à huit hexagones, l'heure sera à 11:55 AM.

Calculez l'autonomie avant d'effectuer le jet de dés de formation du raid [9.2.8]. Si le raid se forme en retard, n'ajustez PAS l'heure de Retour des chasseurs. En fait, une formation tardive signifie qu'ils ont moins de temps pour remplir leur mission.

17.1.3 Base avancée de Cherbourg

NOTE DE CONCEPTION : Les aérodromes de la péninsule de Cherbourg servaient souvent comme bases avancées de ravitaillement en carburant pour les chasseurs de la Luftflotte 3 avant qu'ils ne se joignent à un raid.

Les unités de chasseurs de la Luftwaffe basées à Caen peuvent également traiter Cherbourg comme leur aérodrome de base en ce qui concerne l'autonomie.

17.2 Retour

Quand une unité ou un raid sont revenus, retirez les de la carte.

NOTE DE CONCEPTION : Le Retour est le terme pour désigner l'atterrissage sur un aérodrome. Si ils manquaient de carburant, les appareils ne réussissaient pas tous à rentrer. Beaucoup de Me109 allemands furent perdus à cause du manque de carburant.

17.2.1 Retour de la RAF

Les unités de la RAF sont rentrées quand elles atterrissent sur un aérodrome ami [8.2.2].

17.2.2 Retour de la Luftwaffe

Les unités de la Luftwaffe sont rentrées quand elles atteignent leur point de Retour programmé [9.3.9].

17.2.3 Retour des chasseurs

Si des unités de chasseurs rentrent avant leur heure de Retour, il ne se passe rien d'autre. Si elles rentrent à l'heure ou après leur heure de Retour, elles doivent faire un jet de Retour.

Si des unités de chasseurs allemands essaient de rentrer ailleurs que dans leur propre hexagone d'aérodrome ou case de mouvement, diminuez leur heure de Retour de un Tour de Jeu (5 minutes) pour chaque quatre hexagones entiers ou chaque case de mouvement qui les sépare de leur aérodrome de rattachement.

EXEMPLE : Le Me109 Groupe III JG26 est basé à

Caffiers. Son heure de Retour prévue est à 12:00 PM. Il peut rentrer sans risque dans l'hexagone de Caffiers sans faire de jet de Retour jusqu'à 11:55 AM. A 12:00 PM, il doit faire un jet. Si à la place il rentre dans l'hexagone côtier 1744, soit six hexagones plus loin, l'heure de Retour est réduite à 11:55 AM.

17.2.4 Jet de Retour

Si une unité de chasseurs doit faire un jet de Retour, jetez deux dés et consultez la colonne de la Table de Retour [Recovery Table] correspondant au nombre de Tours de retard.

Le résultat est représenté par deux valeurs séparées par une barre oblique. Ce sont le nombre d'appareils qui n'ont plus de carburant et qui s'écrasent. La première valeur est le nombre d'appareils perdus par une escadrille ou un Groupe. La seconde est le nombre d'appareils perdus par un Flight ou un Staffel. Toute unité qui rentre au moins quatre Tours de Jeu en retard perd tous ses appareils. Les unités qui rentrent ne peuvent pas excéder leur seuil de pertes suite au résultat du jet.

NOTE DE CONCEPTION : Le jet de Retour détermine le nombre d'appareils en retard qui sont effectivement perdus. Beaucoup plus se déroutaient sur d'autres aérodromes, ou atterrirent en urgence dans les champs.

Après avoir effectué le jet de Retour, placez les unités de la RAF dans la case Atterrissage [Landing] du Tableau d'Affichage des Escadrilles [18.2.5] correspondant à l'aérodrome sur lequel elles ont atterri. Retirez de la carte les raids de la Luftwaffe.

18 AERODROMES

18.1 Types d'aérodrome

Plusieurs aérodromes sont imprimés sur la carte. Les aérodromes du RAF Fighter Command sont en rouge, les aérodromes ne dépendant pas du Fighter Command sont bleus, et les aérodromes de la Luftwaffe sont en noir.

Il y a deux types d'aérodromes du Fighter Command : les aérodromes de Secteur (un par Secteur : le nom du Secteur figure après le leur) et les aérodromes satellites. Les aérodromes de Secteur et satellites sont listés dans les Tables d'Ordre de Bataille de la RAF [4.3.1].

18.1.1 Capacité des aérodromes de la RAF

Les aérodromes de la RAF ont une limite au nombre d'unités pouvant décoller en urgence ou atterrir lors d'un même Tour de Jeu. Celle-ci est de deux unités pour les aérodromes de Secteur et de une unité pour tous les autres aérodromes. Cependant, les bombardements peuvent réduire cette capacité [16.4.1]. Placez un marqueur Aérodrome Endommagé [Airfield Damaged] sur l'aérodrome correspondant du Tableau d'Affichage pour chaque unité de capacité

réduite. Un aérodrome ayant sa capacité réduite à zéro ne peut pas faire décoller en urgence ni atterrir des unités. Un aérodrome peut être utilisé pour faire décoller en urgence ou atterrir lors d'un même Tour de Jeu, mais pas les deux.

18.1.2 Assignements aux aérodromes

Toutes les unités de chasseurs sont assignées à un aérodrome. C'est l'aérodrome d'où décolle et où rentre l'unité.

Une unité de la RAF peut rentrer sur n'importe quel aérodrome du Fighter Command. Les notes du scénario peuvent autoriser le joueur de la RAF à assigner certaines escadrilles à deux aérodromes : sa base principale et un aérodrome avancé. De telles unités sont considérées comme étant assignées aux deux.

18.1.3 Tableau d'Affichage [Tote Board]

NOTE DE CONCEPTION : Les contrôleurs au sol des chasseurs avaient un tableau qui affichait le statut courant des escadrilles. Il était surnommé 'Tote Board' en référence au tableau récapitulatif des paris sur les courses.

Le Tableau d'Affichage des Escadrilles affiche le statut des unités de la RAF qui sont sur un aérodrome. Toutes les unités de la RAF qui ne sont pas en l'air doivent être placées sur un aérodrome du Tableau d'Affichage. Le Tableau d'Affichage est organisé en Groupes, et au sein de chaque Groupe les aérodromes sont organisés en Secteurs.

Chaque aérodrome a une piste. Les aérodromes de Secteur ont deux pistes pour refléter leur capacité [18.1.1]. Chaque piste est une série de cases représentant différents états opérationnels [18.2.1]. Tant qu'il se trouve sur un aérodrome, placez le pion d'une unité dans la case correspondant à son statut. Quand elle change d'état, déplacez le dans la case appropriée.

18.2 Opérations sur les aérodromes

18.2.1 Etats opérationnels de la RAF

Tant qu'elles se trouvent sur un aérodrome, les escadrilles de la RAF sont dans l'un des six états opérationnels : Disponible; Décollage en Urgence; Prête; Reformation; Réarmement et Plein; A Atterri.

Quand cela est autorisé, le joueur de la RAF change l'état des escadrilles pendant la Phase Administrative. Les escadrilles Prêtes peuvent décoller en urgence lors de la Phase de Décollage en Urgence. Déplacez les unités dans la case adéquate du Tableau d'Affichage pour indiquer leur état.

La Désorganisation causée par les bombardements ou les mitraillages peuvent gêner les opérations sur les aérodromes [16.4.1].

18.2.2 Disponible [Available]

NOTE DE CONCEPTION : Les unités qui sont

Disponibles se reposent et peuvent être prêtes à décoller en urgence en 30 minutes maximum.

Une escadrille qui est Disponible ne peut pas décoller. Le joueur de la RAF doit annoncer qu'il désire changer l'état opérationnel de l'escadrille lors de toute Phase Administrative. Jetez un dé, sur un 6 l'escadrille est déplacée dans la case Prête, sinon elle reste Disponible mais jettera le dé lors des Phase Administratives suivantes.

REGLE OPTIONNELLE : Si l'escadrille n'est toujours pas arrivée au statut Prête à la cinquième tentative, elle y parvient automatiquement à la sixième (pas de jet de dé). Au premier Tour où l'escadrille jette le dé, placez le marqueur d'ordres de l'unité sur l'horloge des Tours de Jeu cinq cases plus loin que l'heure courante pour indiquer la sixième tentative.

EXEMPLE : Une escadrille fait son premier jet de dé à 12:15 PM. Placez son marqueur d'ordres dans la case 12:40 PM. Si elle n'est toujours pas passée au statut Prête à ce moment là, elle passe à ce statut pendant la Phase Administrative de ce Tour.

18.2.3 Prête [Ready]

NOTE DE CONCEPTION : Une escadrille prête peut décoller en urgence en cinq minutes.

Une escadrille qui est Prête peut Décoller en Urgence.

18.2.4 Décollage en Urgence [Scramble]

NOTE DE CONCEPTION : Lors du décollage en urgence d'une escadrille, les hommes courent à leur appareil, démarrent le moteur et se mettent en file pour décoller.

Lors de la Phase de Décollage en Urgence, le joueur de la RAF peut placer des unités Prêtes dans la case de Décollage en Urgence [Scramble] du Tableau d'Affichage. Lors de la Phase de Décollage, l'escadrille a décollé et est placée sur la carte avec un marqueur d'altitude de 0 [8.2.1]. Il y a une limite au nombre d'escadrilles pouvant Décoller en Urgence lors de la Phase de Décollage d'Urgence [20.1.1].

18.2.5 Reformation [Reforming]

NOTE DE CONCEPTION : Quand des unités atterrissent, elles ne réarment pas ni ne refont le plein de carburant immédiatement. Il peut se passer du temps avant que des traînards aient fini d'arriver au compte goutte.

Quand elle rentre à un aérodrome, une unité est placée dans la case A Atterri du Tableau d'Affichage [8.2.2] (les unités de chasseurs qui arrivent à l'heure ou plus tard que leur heure de Retour doivent également faire un jet de Retour [17.2.3]). Lors de la Phase Administrative, déplacez la dans la case Reformation

[Reform]. Pendant les Phases Administratives suivantes, elle fait un jet de Reformation. L'unité ne peut pas quitter la case Reformation jusqu'à ce qu'elle se soit reformée.

Jetez un dé. Sur un score supérieur ou égal à 3, l'unité se reforme et est déplacée dans la case Réarmement/Plein 2. Quand elle s'est reformée, retirez toute Désorganisation de l'unité.

18.2.6 Réarmement et Plein [Rearming and Refueling]

Une fois qu'une unité s'est reformée à son aérodrome assigné, elle est réarmée et ravitaillée en carburant. Lors de la Phase Administrative où l'unité se reforme, placez la dans la case Réarmement/Plein 2. Déplacez l'unité dans la case Réarmement/Plein 1 lors de la Phase Administrative suivante. Déplacez la dans la case Disponible ou Prête (au choix du joueur de la RAF) lors de la Phase Administrative qui suit encore après. L'unité est alors réarmée avec le plein de carburant fait. Décochez la case Munitions de la feuille d'enregistrement [13.5.2]. Quand l'unité décolle à nouveau, elle récupère la totalité de son autonomie [17.1].

Si une unité de la RAF se trouve sur un aérodrome autre que celui qui lui est assigné [18.1.2], cela lui prend plus de temps pour réarmer et refaire le plein. Au lieu de déplacer l'unité depuis la case Réarmement/Plein 1 vers la case Disponible ou Prête, replacez la dans la case Réarmement/Plein 2. De telles unités doivent passer deux fois dans les cases Réarmement/Plein avant de devenir Disponibles ou Prêtes.

19 METEO

NOTE DE CONCEPTION : La météo était un aspect critique de la bataille car elle affectait la détection, le Contact Visuel, les formations et les bombardements. Certains jours, les raids étaient impossibles à cause du temps.

Le temps peut affecter le mouvement, la Détection, le Contact Visuel, l'Interception, la Réaction, la navigation et le bombardement.

19.1 Zones Météo

Une Zone Météo et une région de la carte contenant une météo [2.2.4]. Avant de jouer, placez un marqueur météo dans chaque Zone Météo [6.3.3]. Placez les marqueurs dans la case météo contenant un symbole de nuage.

Le marqueur définit le type de temps qu'il fait dans toute cette zone et l'altitude à laquelle il se situe (exprimé en Angels). Quelque fois, un marqueur météo peut définir plus d'un type de temps à différentes altitudes.

EXEMPLE : Un marqueur météo affiche "Broken 10". Ce marqueur indique la présence d'un temps Nuageux à 10 Angels. Un autre marqueur météo

affiche “Broken 10, Patchy 14”. Ce marqueur indique la présence d’un temps Nuageux à 10 Angels et de nuages épars à 14 Angels.

La météo décrite sur le marqueur est présente dans tous les hexagones de la Zone Météo aux altitudes indiquées. Le Beau Temps est présent à toutes les altitudes où il n’y a pas de météo.

EXEMPLE: Un marqueur météo affiche “Broken 10-14”. Un temps Nuageux est présent à 10, 12 et 14 Angels. Au delà de 14 Angels et en dessous de 10 Angels, le ciel est considéré comme du Beau Temps.

19.1.1 Chevauchement météo

Si plus d’un type de temps se chevauchent à la même altitude (soit parce qu’un hexagone se trouve à la frontière de deux Zones Météo soit parce que le temps chevauche la Brume Londonienne), le pire type de temps s’applique. En allant du meilleur vers le pire, la météo est la suivante :

Catégorie 1 : Beau Temps

Catégorie 2: Nuages épars, Brume

Catégorie 3: Temps Nuageux, Brume Dense

Catégorie 4: Couvert, Brouillard, Pluie

Sauf quand le contraire est indiqué (cf. 19.2-19.2.9), traitez les temps de chaque catégorie comme les mêmes, ce qui fait que des nuages épars sont la même chose que de la brume. Les effets du soleil et du Vent de Travers / Vent Contraire s’ajoutent à ces types de temps.

19.1.2 Mauvais Temps [Foul Weather]

En ce qui concerne les règles, le temps Couvert, le brouillard et la pluie sont tous appelés ‘Mauvais Temps’.

19.1.3 Effets de la météo

Si une action ou un événement est affecté par la météo, le pire temps présent à l’altitude ou entre celle de l’unité et celle de sa cible s’applique toujours. Si une unité doit consulter les effets relatifs au niveau du sol, l’altitude du sol est de 0 Angels.

Si des unités se trouvent dans des hexagones différents, tracez une ligne entre les deux hexagones. Le pire temps présent à l’altitude ou entre l’unité et sa cible n’importe où sur cette ligne s’applique.

Au début d’une Phase de Combat Aérien, vérifiez si des Contacts Visuels sont rompus à cause du temps [12.3.1].

19.2 Types de temps

Les différents types de temps sont les suivants :

19.2.1 Beau Temps [Fine]

Le Beau Temps est présent partout où il n’y a pas d’autre type de météo.

19.2.2 Nuageux [Cloud]

NOTE DE CONCEPTION : Les météorologistes de la RAF mesuraient la couverture nuageuse en terme de nombre de ‘dixièmes’ de ciel qu’elle couvrait. Des Nuages épars est une couverture nuageuse de un à quatre dixièmes. Nuageux est une couverture nuageuse de cinq à huit dixièmes. Couvert est une couverture nuageuse de neuf à dix dixièmes. Les nuages épars peuvent également se représenter par de fines couches transparentes de Stratus à haute altitude.

La couverture nuageuse est de trois sortes : Nuages épars [patchy], Nuageux [broken] et Couvert [overcast].

Les unités qui traversent deux hexagones ou plus de temps Couvert à l’altitude de cette couverture nuageuse doivent chacune jeter deux dés à la fin de leur mouvement et consulter la Table de Cohésion dans les Nuages [Cloud Cohesion Table].

Le résultat est le nombre de niveaux de Désorganisation qui sont appliqués à l’unité.

NOTE DE CONCEPTION : Les unités qui traversaient un temps Couvert pouvaient rapidement se perdre et perdre leur cohésion.

19.2.3 Pluie [Rain]

La pluie peut être présente sous des temps Couverts. Traitez le temps comme pluvieux à 0 Angels.

19.2.4 Brume [Haze], Brume Dense [Dense haze]

La brume s’applique de 0 Angels jusqu’à l’altitude spécifiée.

19.2.5 Brouillard

Les effets du brouillard s’appliquent de 0 Angels jusqu’à l’altitude spécifiée.

19.2.6 Le soleil



Le soleil est présent au dessus de la couche de temps Couvert la plus haute. Il a une position, déterminée lors de la Phase de l’Heure [6.2]. Une unité de la RAF ou en

Freie Jagd située à au moins 4 Angels plus haut, dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent dans la direction du soleil, est qualifiée pour bénéficier du modificateur de ‘soleil dans le dos’ lors des jets d’Interception [13.3.3].

EXEMPLE : Le soleil est au S-E. Un raid de la Luftwaffe dans l’hexagone 1823 est intercepté par des escadrilles de la RAF situées dans les hexagones 1723 et 1724. Seule l’unité qui est dans l’hexagone 1724 peut bénéficier du modificateur de ‘soleil dans le dos’. Si la cible est à 12 Angels, les escadrilles qui sont dans le même hexagone à 16 Angels ou plus peuvent

également prétendre au modificateur de 'soleil dans le dos'.

19.2.7 Vents de Travers [Crosswinds]

Les Vents de Travers sont présents à l'altitude indiquée et au dessus. Les raids de bombardiers volant à l'altitude des Vents de Travers appliquent un modificateur à leurs jets de Navigation [9.3.4].

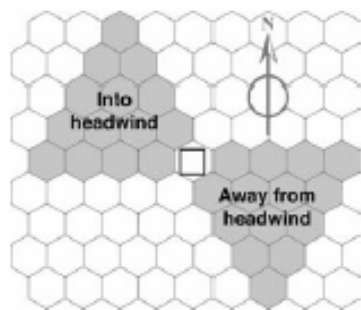
19.2.8 Vent Contraire [Headwind]

NOTE DE CONCEPTION : Les vents contraires de 60 m/h ou plus venant de l'Ouest n'étaient pas inconnus, et pouvaient ralentir les raids jusqu'au sur place. Les raids sur le chemin du retour bénéficient du Vent Arrière.



Si un Vent Contraire est effectif, le mouvement est affecté. Quand une unité ou une pile d'unités se déplace, prenez en compte son hexagone de destination pour la Phase de Mouvement (c.à.d. l'hexagone final qu'elle doit atteindre lors de cette phase). Si l'hexagone est opposé au Vent Contraire, réduisez le mouvement de la pile de 1 MP et bougez la de cette nouvelle distance. Si l'hexagone s'éloigne du Vent Contraire, augmentez son déplacement de 1 MP. Ne modifiez pas la distance de déplacement de l'unité si elle commence son mouvement à 0 Angels.

Une unité fait face au vent ou a le vent dans le dos si son hexagone de destination se trouve dans la zone ombrée illustrée ci-dessous :



EXEMPLE : Un raid comprenant des bombardiers et une escorte bouge normalement de trois hexagones, en dépensant 3 MP. Cependant son hexagone de destination fait face au vent, et son mouvement est réduit à 2 MP. Le raid ne bouge que de 2 hexagones.

Toute unité qui ne va pas contre le vent ou qui n'a pas le vent dans le dos est traitée comme subissant un Vent de Travers en ce qui concerne les règles de Navigation [9.3.4].

19.2.9 Mauvais Temps sur les aérodromes

Si il pleut sur un aérodrome de la RAF, les unités qui y atterrissent font un jet de dés sur la colonne Tour de Jeu 0 de la Table de Retour [Recovery Table], même

si elles ne doivent normalement pas faire de jet d'autonomie [17.2.4]. Les unités ne décollent ni n'atterrissent sur des aérodromes affectés par le brouillard.

20 LA ROYAL AIR FORCE

Des règles spéciales s'appliquent aux opérations de la RAF.

20.1 Restrictions à la Réaction de la RAF

NOTE DE CONCEPTION : Au début de la bataille, il était courant que la RAF garde une réserve conséquente au sol au cas où un raid était une feinte ou si une seconde vague suivait juste derrière. Ce ne fut que vers la fin de la bataille que les contrôleurs au sol commencèrent à réagir aux raids avec de nombreuses unités.

Le joueur de la RAF est restreint dans le nombre d'escadrilles qu'il peut faire décoller en urgence lors d'un scénario. Si il fait décoller en urgence plus d'unités que ce nombre, il est pénalisé pour n'avoir pas maintenu suffisamment de réserve.



Le joueur de la RAF enregistre la Réaction de la RAF sur l'Echelle des Points de Victoire [Victory Point Track] en utilisant des marqueurs de Réaction. La Réaction de la RAF commence à zéro et un est ajouté pour chaque escadrille qui est déployée en l'air au début du jeu, ou qui décolle en urgence pendant la partie. Une escadrille qui atterrit puis qui redécolle en urgence est comptée deux fois.

Les Flights comptent comme une demi escadrille dans ce total. Retournez le marqueur des 'unités' de Réaction du côté '+0.5' pour indiquer cette fraction. Quand la victoire est calculée à la fin du scénario [22], comparez la Réaction de la RAF totale avec le Niveau de Réaction de la RAF du scénario. Chaque scénario possède imprimé un Niveau de Réaction de la RAF. De plus, chaque pion de raid tiré par le joueur de la Luftwaffe possède un Niveau de Réaction (RL) qui figure entre parenthèses sous ses VP. Totalisez les RL de tous les pions raid. Prenez en compte le total le plus élevé ENTRE le Niveau de Réaction imprimé ET le total des pions de raid.

EXEMPLE : Un scénario a un Niveau de Réaction de la RAF imprimé de 8. Le joueur de la Luftwaffe a tiré trois pions de raid ayant des RL de 6, 2 et 3. Le total des pions de raid est supérieur à la valeur imprimée ce qui fait que le Niveau de Réaction est de 11. Si le total de pions de raid avait été inférieur à la valeur imprimée dans le scénario, le Niveau de Réaction aurait été de 8.

Si la Réaction totale de la RAF est inférieure ou égale au Niveau de Réaction, il n'y a aucun effet. Si il est supérieur, alors le joueur de la Luftwaffe gagne des

Points de Victoire pour chaque escadrille en plus ne Niveau.

EXEMPLE : La Réaction du joueur de la RAF est de 13 escadrilles et 3 Flights, pour un total de 14,5. Après avoir totalisé les pions de raid, le Niveau de Réaction de la RAF est de 11, et le joueur de la Luftwaffe gagne des VP pour 3,5 escadrilles.

Notez que les pions de raid de la Luftwaffe ne sont pas révélés avant la fin du scénario, ce qui fait que le joueur de la RAF ne peut pas être exactement sûr du Niveau de Réaction avant que la victoire ne soit déterminée [6.4.2].

REGLE OPTIONNELLE : Pour créer un niveau d'incertitude plus réaliste pour le joueur de la RAF, les joueurs devraient ignorer le Niveau de Réaction imprimé dans le scénario et ne se baser QUE sur le Niveau de Réaction des pions de raid tirés.

20.1.1 Limite aux Décollages d'Urgence

La RAF ne peut faire décoller en urgence qu'une seule unité (Flight ou escadrille) par Tour de Jeu. Cette limite est la Limite de Décollages d'Urgence.

Augmentez la Limite de Décollages d'Urgence à deux unités par Tour si au cours du scénario des raids (PAS des formations) ont été détectés avec un effectif total supérieur ou égal à 60 ou si 2 à 3 Gruppen ont été révélés par Contact Visuel.

Augmentez la Limite de Décollages d'Urgence à trois unités par Tour si au cours du scénario des raids (PAS des formations) ont été détectés avec un effectif total supérieur ou égal à 150 ou si 4 Gruppen ou plus ont été révélés par Contact Visuel.

EXEMPLE : Des raids de 10+ et de 40+ ont été détectés et un raid de 3 Gruppen est repéré visuellement. La RAF peut faire décoller en urgence deux unités à chaque Tour de Jeu.

Si la Limite de Décollages d'Urgence augmente, elle reste à la nouvelle valeur pour le reste du scénario. Elle ne diminue pas si des unités de la Luftwaffe deviennent non détectées. Certains Evènements Aléatoires peuvent modifier la Limite de Décollage en Urgence, mais uniquement pour un Tour donné.

20.2 Ailes de la RAF

NOTE DE CONCEPTION : *Ce que préférerait l'Air Vice-Marshal Keith Park, commandant du Groupe 11, était d'intercepter les raids ennemis avec des escadrilles isolées ou des Ailes de deux escadrilles. Le commandant du Groupe 12, l'Air Vice-Marshal Trafford Leigh-Mallory, était un partisan de la 'Big Wing' Balbo créée à partir de son Aile Duxford.*

Les unités de la RAF peuvent se former en piles

appelées 'Ailes'. Toutes les unités d'une Aile ont les mêmes ordres, se déplacent, entrent en Contact Visuel et attaquent ensemble. Les unités d'une Aile ne se séparent de leur Aile que si elles reçoivent un ordre de Retour à la Base, entrent dans un Combat Tournoyant [13.6.1] ou se divisent suite à un résultat de Contre [13.3.4].



Toute Aile de trois escadrilles ou plus est un Balbo, auquel des règles supplémentaires s'appliquent [20.2.6]. Pour éviter au joueur de la RAF de pousser une pile de pions d'escadrilles peu pratique, des pions d'Aile et leurs pions d'ordres correspondants sont fournis. Le joueur de la RAF peut substituer un pion d'Aile à la pile d'escadrilles si il le désire. Empilez les escadrilles dans la case correspondant à l'Aile sur la carte [2.2.5].

20.2.1 Formation des Ailes

Une Aile peut se former durant la Phase de Formation si deux escadrilles ou plus sont en l'air dans le même hexagone d'aérodrome à la même altitude à 10 Angels ou moins. Le joueur de la RAF jette un dé et l'Aile est formée sur un résultat de 1 à 4 (un 1 si il y a du Mauvais Temps dans l'hexagone à cette altitude). L'Aile doit se former au dessus d'un aérodrome et être constituée d'escadrilles issues d'un même Groupe.

20.2.2 Ailes et Contact Visuel

NOTE DE CONCEPTION : *L'absence de communication radio multicanaux obligeait à ce que les Ailes suivent leur leader.*

A la formation d'une Aile, le joueur de la RAF doit désigner une escadrille comme leader. La portée radio est mesurée jusqu'au leader et seule l'unité leader peut effectuer des jets de Contact Visuel pour cette Aile [12.1]. Aucune autre unité de l'Aile ne peut faire de jet de dés, mais elle partage les avantages du Contact Visuel du leader.

EXEMPLE : Une Aile comprend trois escadrilles : 242 (Canada), 310 (Tchèque) et 19. La 242 est désignée comme leader de l'Aile. Elle seule peut faire des jets de Contact Visuel. Si la 242 réussit le Contact Visuel avec un raid ennemi, les Escadrilles 310 et 19 sont également considérées comme l'ayant en Contact Visuel.

20.2.3 Ailes et combat

Si une Aile attaque, toutes les unités de l'Aile doivent attaquer la même cible. Les unités de l'Aile attaquent ensemble une seule unité ennemie. Les Ailes qui attaquent une unité de bombardiers reçoivent un modificateur au dé de +1 d'attaque d'Aile, quelle que soit la taille de l'Aile.

Si une Aile est attaquée, toutes les unités de cette Aile doivent se défendre ensemble dans le combat. Seuls

les statuts Vic ou de Bleus du leader de l'Aile sont appliqués au combat [3.2.4].

Parce que les unités doivent se séparer d'une Aile si elles reçoivent un ordre de Retour à la Base, une Aile qui attaque des bombardiers et qui obtient une Réaction d'escorte 'Tardive' peut être dissoute par des résultats de Cohésion avant que les escortes attaquent. Les escortes doivent attaquer au moins un ancien composant de l'Aile. Résolvez chaque attaque séparément.

EXEMPLE : Une Aile de deux escadrilles est dissoute quand l'une des escadrilles reçoit un ordre de Retour à la Base. Un Groupe d'escorte attaque l'escadrille qui n'est pas Désorganisée. Suite à ce combat, l'escorte n'est pas en Combat Tournoyant et peut donc attaquer l'autre escadrille Désorganisée.

20.2.4 Contres [Fend-off]

NOTE DE CONCEPTION : Les Ailes pouvaient détacher quelques escadrilles pour prendre à partie l'escorte tandis que le reste des unités s'occupait des bombardiers.

Les jets de Réaction peuvent produire un Contre [13.3.4]. Lors d'un Contre, des unités quittent leur Aile et sont attaquées par l'escorte de la Luftwaffe pendant que le reste de l'Aile attaque les bombardiers. Si deux unités Contrent, elles forment une Aile distincte. Désignez un leader pour la nouvelle Aile. La nouvelle Aile a un marqueur Tally Ho! placé sur son raid cible.

Après le jet de Réaction, séparez les unités qui Contrent. Ensuite, résolvez l'attaque contre les bombardiers avec le reste des unités de l'Aile, puis résolvez le combat contre l'escorte avec les unités de Contre. Enfin, le joueur de la Luftwaffe peut, si il le désire, attaquer les unités qui s'en prennent aux bombardiers comme si il y avait eu un résultat de Réaction 'Tardive'.

Le joueur de la Luftwaffe sélectionne ses escortes qui attaquent les unités de Contre comme d'habitude. Si il est requis qu'il choisisse l'escorte rapprochée il le fait, si cela est possible. Toute attaque 'En Retard' optionnelle contre les attaquants des bombardiers peut choisir n'importe quelle escorte et n'est pas ainsi restreinte.

20.2.5 Ailes de deux escadrilles

Le joueur de la RAF peut former une Aile de deux escadrilles quand elles décollent en urgence, à condition qu'elles soient rattachées au même Secteur et qu'elles décollent au même moment du même aérodrome. Les escadrilles sont automatiquement considérées comme une Aile dès qu'elles sont placées sur la carte.

20.2.6 Balbo

NOTE DE CONCEPTION : Le Balbo vient de Italo Balbo, un Air Marshal italien fasciste connu pour ses records aéronautiques avant-gardistes avec de grandes formations d'aéroplanes.

Le joueur de la RAF peut former un 'Balbo' — une Aile de trois escadrilles ou plus. Les Balbos sont restreints dans leur manière de Grimper [8.1.5].

Les Balbos doivent réussir un jet de formation lors de deux Phases de Formation avant d'être formés. Jusqu'à ce que le Balbo soit formé, toutes les unités restent dans le même hexagone sans bouger (bien qu'elles puissent se séparer si elles Retournent à leur Base ou entrent en Contact Visuel avec un ennemi). Placez un marqueur Balbo en Formation 1 [Balbo Forming 1] sur les escadrilles après le premier jet de formation réussi pour indiquer qu'un dernier jet réussi est requis pour former le Balbo.

EXEMPLE : A 3:15 PM, trois escadrilles font un jet de formation de Balbo. Ce premier jet de 2 est réussi et un marqueur Balbo en Formation 1 est placé. Lors de Phase de Formation de 3:20, un second jet de 5 rate; le Balbo n'est pas encore formé. A 3:25, un jet de 3 constitue le second succès et le Balbo est formé.

20.3 Opérations des Groupes de la RAF

20.3.1 Coopération entre les Groupes 10 et 11

NOTE DE CONCEPTION : Vers la fin de la bataille, les récepteurs à galène furent échangés afin de permettre aux chasseurs du Groupe 10 d'être contrôlés par le Groupe 11 et vice versa.

Dans le scénario 4, les escadrilles du Groupe 10 du Secteur de Middle Wallop peuvent accepter des ordres venant du Secteur de Northolt tout comme ceux venant de leur propre aérodrome de Secteur. De même, les escadrilles du Groupe 11 de Tangmere peuvent accepter des ordres venant du Secteur de Middle Wallop.

20.3.2 Le Groupe 12

NOTE DE CONCEPTION : La capacité du Groupe 12 à suivre les événements qui se passaient au Sud de la Tamise était limitée. Leurs cartes n'allaient pas aussi loin ! Le Chef d'Escadrille Douglas Bader, de sa propre initiative, mena fréquemment son Aile basée à Duxford au Sud de la Tamise, à la grande consternation du Groupe 11. Plus tard, le Groupe 11 demanda à l'Aile Duxford de patrouiller au Sud de l'Angleterre.

Les escadrilles du Groupe 12 ne peuvent pas placer de marqueurs d'ordres, d'orbite ou de lignes de patrouille au Sud de la ligne d'hexagones 23XX sauf dans les cas suivants.

Dans le scénario 4, toute Aile menée par l'Escadrille 242 peut placer un marqueur d'ordres au Sud de la

ligne d'hexagones 23XX.

Dans le scénario 5, toute Aile issue du Groupe 12 peut placer un marqueur d'ordres au Sud de la ligne d'hexagones 23XX.

Les unités du Groupe 12 utilisent toujours la colonne Mauvaise (Pr) de la table Tally Ho! pour toute tentative de Contact Visuel avec des raids situés au Sud de la ligne d'hexagones 23XX. Elles n'utilisent jamais les colonnes Bonne (Gd) ou Dégradée (Dg) lors de telles tentatives, même si normalement elles sont qualifiées pour les utiliser [12.1.1].

Dans les scénarios 1, 2, 3 et 4, la première fois qu'une unité du Groupe 12 va au Sud de la ligne d'hexagones 23XX, déplacez le marqueur de Représentation Aérienne d'une case vers la droite (vers Mauvaise).

20.3.3 La Manche

NOTE DE CONCEPTION : Les escadrilles de la RAF étaient découragées de pourchasser les bombardiers de la Luftwaffe trop loin au dessus de la mer.

Les unités de la RAF ne peuvent pas entrer dans les cases de mouvement de la Manche Est [Channel East] ou Ouest [West].

20.4 Flight 421 (Reconnaissance)

NOTE DE CONCEPTION : Pour contrer les raids de haute altitude, une unité spéciale de Spitfires, le Flight 421 (Reconnaissance), fut assigné à patrouiller près des points de Formation de la Luftwaffe par paires d'appareils et à suivre les raids quand ils se dirigeaient vers l'Angleterre. Ces vols étaient connus sous le nom de 'Jim Crows'.



Le Flight 421 est une unité spéciale, comprenant des Spitfires équipés de R/T VHF, à qui plusieurs règles particulières s'appliquent. Le Flight 421 n'est utilisé que dans le scénario 5 et comme règle optionnelle dans le scénario 4.

Le Flight 421 est toujours sur la carte et ne compte pas dans les résultats du jet d'Alerte. Il peut être déployé dans tout hexagone de terre ou de côte au dessus de l'Angleterre à 16 Angels. Il a consommé neuf Tours d'autonomie (0h45) au début du jeu. Le Flight 421 ne compte pas dans le Niveau de Réaction de la RAF.

Si le Flight 421 a un Contact Visuel, il n'est pas obligé de poursuivre ou d'attaquer sa cible. Au lieu de cela, il se déplace afin de maintenir son Contact Visuel sur le raid. Il n'a pas à se rapprocher et peut refuser d'attaquer. Le Flight est toujours autorisé à perdre son Contact Visuel au début de son mouvement. Le seuil de pertes du Flight 421 est de 2.

Si le joueur de la Luftwaffe réussit un jet de Patrouille de la Manche contre le Flight 421 [21.1], il doit faire un autre jet de Patrouille de la Manche. Seul s'applique le résultat du second jet. Si l'un des jets

résulte en une case vide sur le Tableau des Patrouilles de la Manche [Channel Patrol Display], aucune attaque n'a lieu.

21 LA LUFTWAFFE

Des règles spéciales s'appliquent aux opérations de la Luftwaffe.

21.1 Patrouilles de la Manche

NOTE DE CONCEPTION : Les patrouilles de chasseurs de la Luftwaffe balayaient le détroit de Douvres et la côte, protégeant ainsi les aérodromes français contre toute attaque de la RAF.

Les unités de Me109 sont affectées aux Patrouilles de la Manche selon le résultat du tirage d'un pion de Patrouilles de la Manche [6.4.4]. Le joueur de la Luftwaffe prend les unités et les place sur le Tableau des Patrouilles de la Manche [Channel Patrol Display] imprimé sur la carte, qui est une série de cases numérotées de 1 à 6. Les unités de Patrouille de la Manche sont réparties dans les cases comme le joueur de la Luftwaffe l'entend. Plusieurs unités sont permises dans la même case.

Lors de la Phase de Combat Aérien de la Luftwaffe, si des piles de la RAF occupent des hexagones des Zones Météo du Déroit de Douvres ou de la France, ou bien sont jusqu'à quatre hexagones de la côte française, jetez un dé pour chaque pile. Si le score correspond au numéro d'une case vide sur le tableau des Patrouilles de la Manche, rien ne se passe. Si le jet de dé correspond au numéro d'une case qui contient des unités de Me109, placez les dans l'hexagone de la pile de la RAF, à 4 Angels au dessus de la pile. Elles ont un Contact Visuel sur les unités de la RAF et attaquent immédiatement comme si elles étaient en Freie Jagd.

Après tout combat, si une unité de Patrouille de la Manche est à son niveau maximal de Désorganisation, retirez la du jeu (elle est retournée à son aérodrome). Si elle n'est pas retirée, ou si elle a raté son Interception, elle a l'option de conserver le Contact Visuel sur la pile de la RAF et de la poursuivre (auquel cas vous créez un nouveau raid contenant cette unité de chasseurs), ou de retourner dans sa case sur le tableau des Patrouilles de la Manche. Si une unité de Patrouille de la Manche perd son Contact Visuel pour une quelconque raison, remplacez la sur le Tableau des Patrouilles de la Manche.

21.1.1 Freie Jagd au-dessus de la Manche (règle optionnelle)

NOTE DE CONCEPTION : Les patrouilles de la Luftwaffe au dessus de la Manche allaient quelques fois à l'intérieur des terres, chercher des ennemis.

Le joueur de la Luftwaffe peut dérouter une unité de Patrouille de la Manche, un Staffel ou un Gruppe, pour effectuer un Freie Jagd. L'unité en Freie Jagd

ne se place pas sur le Tableau des Patrouilles de la Manche. Au lieu de cela, elle a un raid de Freie Jagd programmé comme pour une unité normale.

Si le joueur de la Luftwaffe affecte une unité de Patrouille de la Manche à un Freie Jagd, il est pénalisé en terme de VP à la fin du scénario [22].

21.2 Escorte de Retour

NOTE DE CONCEPTION : Parce que les combats dépouillaient les raids de bombardement de leur escorte de chasseurs, il était quelque fois nécessaire de prévoir une escorte supplémentaire quand les bombardiers atteignaient la côte.

Un raid programmé pour revenir à son point de Retour par les Zones Météo du Déroit de Douvres ou de la Mer du Nord peut prévoir une Escorte de Retour pour ce raid. Désignez une ou plusieurs unités de Patrouille de la Manche comme escorte. Programmez également les altitudes auxquelles elles rejoindront le raid.

Si des unités sont affectées à une Escorte de Retour, la Luftwaffe est pénalisée en terme de VP à la fin du scénario [22].

A condition qu'il n'ait pas un ordre de Retour à la Base, quand le raid atteint les Zones Météo du Déroit de Douvres ou de la Mer du Nord, ou un hexagone de côte adjacent à celles-ci, enlevez les unités de Patrouille de la Manche prévues de leurs cases du tableau des Patrouilles de la Manche et ajoutez les au raid comme Escorte Rapprochée ou Couverture Haute. Si les unités désignées ont déjà été retirées du jeu à cause d'un combat, l'Escorte de Retour n'a pas lieu.

Si le raid qui revient a un ordre de Retour à la Base ou a été détourné sur sa cible secondaire, l'Escorte de Retour ne le rejoint pas et les Me109 restent dans leurs cases sur le Tableau des Patrouilles de la Manche (le retour précipité signifie que le raid a manqué le rendez-vous).

Les unités d'Escorte de Retour ont dépensé 12 Tours de Jeu (1h00) d'autonomie quand elles rejoignent le raid qui revient.

22 VICTOIRE

A la fin d'un scénario, les joueurs déterminent le vainqueur en se basant sur la performance de la Luftwaffe.

Pendant la partie, notez les Points de Victoire gagnés par les bombardements et les mitraillages [16.3.1-16.3.2] sur l'Echelle des Points de Victoire. Déplacez les marqueurs chaque fois que le score de VP change.



Ajoutez 1 VP pour chaque résultat de quatre pertes obtenus contre les ballons [15.2].

Ajoutez 0,5 VP au total pour chaque appareil de la RAF détruit au sol.

Ajoutez 1 VP au total pour chaque appareil de la RAF abattu. Ajoutez 0,5 VP supplémentaires si l'appareil a été abattu alors qu'il n'était PAS au dessus de

l'Angleterre.

Soustrayez 1 VP pour chaque chasseur de la Luftwaffe abattu et 1,5 VP pour chaque bombardier.

Soustrayez 0,5 VP supplémentaires si l'appareil a été abattu au dessus de l'Angleterre.

Les pertes dues au Retour comptent dans les VP. En ce qui concerne le marquage des points, un appareil est déclaré abattu au dessus de l'Angleterre si son unité est au dessus d'un hexagone de terre ou de côte anglaise, ou dans un hexagone de pleine mer adjacent aux côtes anglaises.

NOTE DE CONCEPTION : Une unité est 'au dessus de l'Angleterre' si elle se trouve à distance suffisante pour atteindre la terre en planant. Les équipages de la Luftwaffe perdus au dessus de l'Angleterre pouvaient se faire capturer alors que ceux qui tombaient en mer bénéficiaient du sauvetage aéronaval de la Luftwaffe. Par comparaison, le service de secours en mer de la RAF était inadéquat.

A la fin du scénario, ajoutez les Points de Victoire suivants :

Ajoutez 3 VP pour chaque escadrille faisant excéder la Réaction de la RAF par rapport au Niveau de Réaction de la RAF indiqué par le scénario [20.1] (ajoutez 1,5 VP pour chaque Flight).

Soustrayez 0,5 VP pour chaque unité de Patrouille de la Manche affectée à une Escorte de Retour [21.2].

Soustrayez 2 VP si une unité de Patrouille de la Manche est affectée à un Freie Jagd [21.1.1].

Comparez le total de Points de Victoire aux valeurs de VP combinées de toutes les forces de raid impliquées dans le scénario (c.à.d. la valeur de VP de tous les pions de raid mis ensemble; les unités de Patrouille de la Manche n'ont pas de valeur de VP et ne comptent donc pas dans ce total). Si le total est supérieur, le joueur de la Luftwaffe a remporté la victoire. Si le total est inférieur ou égal à la valeur des VP combinés, mais supérieur à sa moitié, il en résulte un match nul. Si le total est inférieur ou égal à la moitié des VP combinés, la RAF a remporté la victoire.

EXEMPLE : Le total de VP combinés de toutes les forces d'un scénario est de 87. La Luftwaffe doit marquer 88 VP ou plus pour gagner. Un score de 44 à 87 VP est un match nul. Un score de 43,5 VP ou moins est une victoire de la RAF.

22.1.1 Comptabilisation des raids (règle optionnelle)

NOTE DE CONCEPTION : L'objectif de la RAF n'était pas juste d'abattre des bombardiers ou de stopper des raids isolés, mais de s'opposer à chaque raid qui survenait. Faillir à combattre chaque raid

équivalait à concéder le ciel. Cette règle est optionnelle, mais sans elle la balance penche légèrement en faveur du joueur de la RAF.

Si un raid inclut des unités ayant une Tâche de Bombardement, il est considéré comme 'raid comptabilisé' si la RAF attaque ce raid avec un nombre d'escadrilles supérieur ou égal au Niveau de Comptabilisation des Raids du scénario pour chaque Groupe de bombardiers ou de Jabos présent dans le raid, quel que soit le résultat de l'attaque. Si un raid n'est PAS comptabilisé quand il atteint sa cible, chaque unité qui bombarde bénéficie du décalage de colonne de Comptabilisation des Raids.

EXEMPLE : Le Niveau de Comptabilisation des Raids est de 2. Un raid possède deux Gruppen de bombardiers. Le joueur de la RAF doit faire des attaques avec au moins quatre escadrilles contre ce raid pour qu'il soit comptabilisé.

Comptez les Flights comme des demi escadrilles. Ne comptez pas les escadrilles deux fois si elles attaquent le raid plus d'une fois. Comptez un Staffel comme un tiers de Groupe quand vous comptez les Gruppen de bombardiers/Jabos. Les attaques n'ont pas à viser les bombardiers pour compter dans la Comptabilisation des Raids. Ne comptabilisez pas les raids qui n'ont pas de bombardiers ni de Jabos.

Notez la comptabilisation des raids sur la feuille d'enregistrement ou sur une feuille de papier. Si un raid se divise, les Interceptions qui ont déjà été faites comptent pour un des raids ainsi éclatés : transférez les si nécessaire.

23 CAMPAGNES

NOTE DE CONCEPTION : Une journée typique de la Bataille d'Angleterre pouvait voir la Luftwaffe lancer deux, trois voire quatre vagues d'attaques majeures.

Une campagne représente une journée entière de bataille. Les joueurs jouent tous les événements de raids majeurs de cette journée.

23.1 Paramètres de la campagne

Les joueurs décident conjointement sur lequel des cinq scénarios ils vont baser leur campagne. Puis ils décident du nombre de fois où ils vont jouer ce scénario dans leur campagne : deux, trois ou quatre fois.

EXEMPLE : Les joueurs décident qu'ils vont utiliser le scénario 2 : Leg Before Wicket pour leur campagne et qu'ils vont le jouer trois fois.

Le joueur de la Luftwaffe choisit ensuite une heure de la journée pour chaque partie de la campagne. Au lieu de jeter les dés pour déterminer l'heure, il choisit une heure différente pour chaque partie dans la Table des

Heures [Time of Day Table]. La seule restriction est que des heures 'adjacentes' sur la table ne peuvent être choisies.

EXEMPLE : Si le joueur de la Luftwaffe choisit le milieu de la matinée pour la première partie, il ne peut pas prendre la fin de matinée pour la seconde.

23.2 Jouer la campagne

Les joueurs jouent le nombre de parties prévues l'une après l'autre, dans l'ordre chronologique.

23.2.1 Programmation et annulation des raids

Le joueur de la Luftwaffe programme tous les raids de toutes les parties lors de la Phase de Planification de la Luftwaffe de la première partie de la campagne.

Cette règle signifie que les raids sont programmés avant que la météo des parties suivantes ne soit déterminée. De ce fait, après la Phase de Détermination de la Météo d'une partie, le joueur de la Luftwaffe est autorisé à 'annuler' un ou plusieurs de ses raids prévus. Tout raid peut être annulé (nous partons du principe que les joueurs vont en général annuler les raids dont les cibles sont affectées par le temps, mais il n'y a aucune obligation de le faire ni aucune restriction quand au choix des raids qui sont annulés). Un raid annulé ne se forme pas ni ne prend les airs dans cette partie.

Si TOUS les raids générés par un même pion de raid sont annulés, les VP de ce pion de raid ne comptent pas dans le total permettant de déterminer la victoire de la Luftwaffe [22]. Egalement, la valeur de RL de ce pion n'est pas ajoutée au Niveau de Réaction des pions restant [20.1].

EXEMPLE : Lors de la seconde partie d'une campagne basée sur le scénario 3, le joueur de la Luftwaffe a tiré les pions N et T pour un total de VP de $8 + 15 = 23$ VP et un Niveau de Réaction total de $4,5 + 9 = 13,5$. Le pion N génère deux raids : un raid sur Rochford comprenant un Groupe de bombardiers et une escorte; le second comprenant un Groupe en Freie Jagd.

Le temps sur le Secteur de Hornchurch devient Couvert, et le joueur de la Luftwaffe annule le raid sur Rochford. En annulant aussi le Freie Jagd du pion N, il doit réduire les VP de 15 et le Niveau de Réaction total de 9.

REGLE OPTIONNELLE : Parce que les raids annulés peuvent réduire le Niveau de Réaction, nous recommandons fortement que les joueurs adoptent la règle optionnelle du paragraphe 20.1 et qu'ils ignorent le Niveau de Réaction imprimé quand ils marquent les points des parties d'une campagne.

23.2.2 Pions de raid

Un pion de raid tiré pour une partie ne peut pas servir dans les autres parties de la campagne.

23.2.3 Persistance des pertes et des dommages

A la fin de chaque partie, évaluez les effets durables des pertes et des dommages.

Une escadrille ou un Groupe complètement détruit lors d'une partie (c.à.d. qui a subi un total de pertes égal à son seuil de pertes) est retiré et n'apparaîtra plus dans les parties suivantes. Une escadrille déployée est détruite si tous ses Flights sont détruits. Un Groupe déployé est détruit si tous ses Staffeln sont détruits.

Pour toutes les autres unités aériennes, les pertes sont notées (en vue du calcul des VP à la fin de la campagne) mais sont ensuite effacées des feuilles d'enregistrement (les appareils ont été remplacés par ceux de la réserve).

Les effets suivants s'appliquent aux cibles terrestres endommagées :

Aérodromes. Si un aérodrome a sa capacité réduite à cause de bombardements, jetez un dé à la fin de la partie. Sur 1 ou 2 il n'y a aucun effet; de 3 à 5 sa capacité est augmentée de un; sur un 6 il revient à sa capacité maximale.

Salles des opérations des Secteurs. Si une salle des opérations d'un Secteur a été touchée, jetez 1 dé. Sur un 1, il n'y a aucun effet est les escadrilles de ce Secteur demeurent Non Commandées; de 2 à 6, la salle de secours des opérations de Secteur est activée et le commandement est rétabli.

Si la salle des opérations d'un Secteur demeure non opérationnelle, les escadrilles de ce Secteur peuvent être réassignées à d'autres Secteurs du même Groupe. Déplacez chaque escadrille dans un aérodrome autorisé (aérodrome de Secteur ou satellite) dans un autre Secteur et changez leurs Secteur et aérodrome assignés sur la feuille d'enregistrement. Un Secteur ne peut pas avoir plus de quatre escadrilles qui lui sont assignées.

RDF. Si une station RDF a été touchée, jetez 1 dé. De 1 à 3, il n'y a aucun effet et la station reste hors service; de 4 à 6, la station RDF est remise en état de fonctionnement.

Les dégâts subis lors de parties précédentes doivent également faire l'objet d'un jet de dé pour voir si ils sont réparés.

23.2.4 Victoire de la campagne

La victoire de la campagne est calculée comme pour les scénarios classiques, sauf que le joueur de la Luftwaffe totalise tous les VP marqués lors de toutes les parties. Il compare alors ce total à la valeur combinée des VP de toutes les forces de raid de toutes les parties.

23.2.5 Ratios de vagues de sorties (règle optionnelle)

NOTE DE CONCEPTION : La capacité de la

Luftwaffe à effectuer des vagues de sorties était limitée. En général, pas plus d'une voire de deux grandes vagues de raids étaient lancées lors d'une même journée. Les vagues restantes étaient de bien plus petite taille.

Au lieu de jouer la campagne en utilisant le nombre de pions de raid et le seuil de Points de Victoire standards, consultez la Table des Ratios de Vagues de Sorties [Campaign Surge Rate Table] du scénario. Prenez en compte le nombre de parties devant être jouées dans la campagne du jour. La colonne de droite liste un nombre de parties et les pions de raid ainsi que les seuils de VP de chaque partie de la campagne. Avant qu'une campagne ne commence, le joueur de la Luftwaffe choisit secrètement l'ordre dans lequel les parties vont être jouées.

EXEMPLE : Il y a deux parties à jouer pour cette journée. La Table des Ratios de Vagues de Sorties dit de : "Jouer une partie avec 1 à 3 pions de raid, et un seuil de VP de 30 à 70; et une partie avec 1 pion de raid, et un seuil de VP de 1 à 21". Le joueur de la Luftwaffe décide de jouer d'abord la partie à 1 pion et la partie plus importante de 1 à 3 pions en second.

Notez que certaines campagnes restreignent le nombre de parties jouées quand vous utilisez cette règle optionnelle.

EXEMPLE : Le scénario 4 limite les campagnes à un maximum de deux parties par jour.

23.2.6 Météo de la campagne (règle optionnelle)

Normalement, la météo est déterminée pendant chaque Phase de Détermination de la Météo de la campagne. Cependant, cela peut conduire à l'annulation de nombreux raids [23.2.1]. De ce fait, lors des parties d'une campagne qui suivent la première, au lieu de déterminer une nouvelle météo, les joueurs peuvent maintenir la météo de la partie précédente pour la nouvelle partie. Cependant, ils doivent lui appliquer l'Évènement Aléatoire Changement de Temps lors de la Phase de Détermination de la Météo.

23.3 Campagne étendue

Les joueurs peuvent étendre la campagne en jouant deux ou trois jours de parties consécutifs. Les mêmes règles de campagne normale s'appliquent. La victoire est basée sur le total des VP et valeurs combinées de VP de toutes les parties.

23.3.1 Intensité de la Luftwaffe (règle optionnelle)

NOTE DE CONCEPTION : Il était difficile pour la Luftwaffe d'effectuer de grosses attaques de manière prolongée. Une forte intensité était souvent précédée ou suivie par plusieurs jours d'attaques moins intenses.

Avant qu'une campagne étendue ne débute, le joueur de la Luftwaffe choisit secrètement le nombre de parties qui seront jouées dans une journée. Lors d'une seule des journées de campagne, quatre parties seront jouées, et lors d'un autre unique jour trois parties pourront être jouées. Ne jouez que deux parties tous les autres jours.

CREDITS

Conception et graphisme : Lee Brimmicombe-Wood.

Packaging : Rodger MacGowan.

Producteurs : Tony Curtis, Andy Lewis, Mark Simonitch.

Joueurs de test : Roland Alech, Al Cannamore, Gordon Christie, Tim Collier, Win Collier, Keith Jones, Vincent Lefavrais, Chris Milne, Guy Pickett, Ellis Simpson, Dave Spencer, Ian Wedge.

Joueurs de test avancé : Peter Bartlett, Philippe Briaux, Joe Holt, William Lindow, Don MacIntosh, Jeremy Nelson, Mike Ochsner, Jean Pascal Paoli, Boyd Schorzman, Barry Setzer, Paul Wegner, Robert Wiersma.

Aides diverses : Paul Borchers, Peter Connor, Shelly Crawford, Ricky Gray, Rick Jacobs, Chris Janiec, Hans Korting, Karl Mueller, Julian Nicholson, Steve Owen, Tom Russ, Gerard Snitselaar, Scott Udell, Mustafa Ünlü, Tony Valle, Lucas Wan, J.D. Webster, Paul Wegner, Antoine Ygouf-Regner.

Remerciements à : John Greenwood (253 Sqn., Hurricanes) et au Commandant d'Aile John Connell Freeborn DFC (74 Sqn., Spitfires) pour leurs conseils techniques et leurs souvenirs à propos de la bataille. Merci également au Chef d'Escadrille Leader Doug Tidy pour m'avoir aidé à me mettre en relation avec des vétérans de la bataille.

Le National Archive (Public Record Office), Kew.

Le RAF Museum Department of Research and Information Services (DORIS), RAF Hendon.

Le RAF Signals Museum, RAF Henlow.

In Jubilo : England Ashes series, 2005.

In Memoriam : Andy Roberts, mon célèbre ami.

Les informations en ligne concernant *THE BURNING BLUE*, y compris les téléchargements et mises à jour, sont disponibles à ces adresses URL :

Site web de GMT : www.GMTGames.com

Site web du concepteur : www.airbattle.co.uk

INDEX

Là où il y a plusieurs références, celles qui sont en **Gras** indiquent les principaux chapitres de règles correspondant au sujet.

Ack-Ack, 1.4, 1.6, 2.2.2, 5.2, 9.3.3, 11.1.1, 12.1.1, 13.2.1, **14**, 16.2

Aérodrome, 1.6, 2.2.2, 2.2.3, 2.2.6, 2.6, 3.1.4, 3.2.2, 4.2, 4.2.1, 4.3.1, 4.3.3, 6.6.1, 8.2.1, 8.2.2, 9.4.1, 10.1.2, 10.3.3, 14.1, 16.4, 16.4.1-16.4.3, 17.1.3, 17.2, **18**, 19.2.9, 20.2.1, 20.2.5, 23.2.3

Aile Duxford, 6.6.1, 6.6.4, **6.6.7**

Ailes, 1.6, 3, 5.2, 6.6.4, **6.6.7**, 8.1.5, 12, 12.1.4, 13.3.1, 13.3.4, 13.6.1, **20.2**, 20.3.2

Alerte, 5.1, 6.1, **6.6.5**, 6.6.6

Altitude, 1.4, 1.5, 1.6, 3.2.2, 3.2.3, **8.1.4**, 8.1.5, 9.1.3, 9.2.3, 9.2.8, 9.3.2, 9.3.3, 9.3.4, 9.3.7, 9.3.8, 9.4.1, 9.4.2, 9.4.3, 9.4.4, 10.3.3, 10.3.4, 11.1, 11.1.1, 11.2.2, 11.5.3, 11.5.4, 11.5.6, 11.5.7, 12.1, 12.1.2, 12.2, 12.3, 13.2.1, 13.3, 13.3.1, 13.3.2, 13.3.3, 13.3.4, 13.6, 13.6.1, 14.1.1, 14.1.2, 14.1.3, 14.1.4, 16.2.1, 16.2.2, 16.2.3, 16.2.4, 17.1.2, 18.2.4, 19.1, 19.1.3, 20.2.1, 21.2

Atterrissage, 5.2, **8.2.2**, 17.2.1, 18.2.1, 18.2.5, 19.2.9

Autonomie, 3.2.3, 5.2, 13.4.4, **17.1**, 21.2

Balbo, 1.6, 8.1.5, **20.2.6**

Ballons, 1.4, 5.2, 9.2.3, 9.4.1, 13.5, 13.5.2, **15**, 16.2, 22

Bombardement, 3.2.1, 5.2, 9.1.2, 9.1.3, 9.2.2, 9.2.3, 9.3.4, 9.4.2, 9.4.4, 13.5.1, 13.5.3, 15.1, **16**, 22, 23.2.3

Bombardiers en piqué, Bombardeur en piqué, 1.6, 5.2, 8.1.5, 9.1.3, 9.2.3, 9.4.2, **13.5.3**, 15.1, **16.2.2**, 16.3.1, 16.4.4

Brouillard, cf. Mauvais Temps

Brume londonienne, **6.3.3**, 6.3.4

Brume, cf. Météo et Brume londonienne

Cartes de détection, 2.5, 2.9, 7, 9.1.1, 9.3.8, 11.1.2, **11.2.1**, 11.5.5, 11.5.6, 11.6.1, 12.1.1, 14.1.2

Cases de mouvement, 2.2.1, 6.3.2, **8.1.6**, 9.2.2, 9.2.4, 10.1.2, 11.2, 11.3.1, 11.3.2, 17.1.2, 17.2.3, 20.3.3

Cases de stockage, **2.2.5**

Chain Home, 1.6, 2.2.3, **11.3**

Chain Home Low, cf. Chain Home

Cible secondaire, 3.2.2, 6.4.1, 6.4.3, 9.3.4, **9.3.5**

Cohésion, cf. Désorganisation

Combat tournoyant, 5.2, 8.2.2, 9.3.7, 13.2, **13.2.3**, 13.3.4, 13.6, **13.6.1**

Combat, 1.4, 3.2.1, 5.2, 10.2.8, 11.1.1, 12.2, **13**, 15.2, 17.1.1, 20.2.3, 20.2.4, 21.1

Comptabilisation des raids, 22.1.1

Contact visuel, 1.4, 1.6, 2.9, 5.2, 9.4.4, 10.1.1, 10.2.1, 10.2.2, 10.2.3, 10.2.4, 10.2.6, 10.2.7, 10.3.2, 11.1.1, 11.2, 11.2.1, 11.5.5, 11.5.7, **12**, 13, 13.2, 13.2.1, 13.2.2, 13.2.4, 13.2.5, 13.3.4, 13.6, 13.6.1, 14.1.2, 19.1.3, 20.1.1, 20.2.2, 20.2.4, 20.3.2, 20.4, 21.1

Contre, **13.3.4**, 20.2, **20.2.4**

Corps d'Observateurs, 11.3.3, **11.4**

Couvert, cf. Météo

Couverture Haute, 6.4.3, **9.1.2**, 9.1.3, 9.2.3, 9.3.7,

- 9.3.8, **9.4.3**, 13.3.4, 17.1.2, 21.2
- Décollage, cf. Décollage en urgence
- Décollage en urgence, 1.4, 1.6, 5.2, **8.2.1**, 16.4.1, 18.1.1, 18.2.1, **18.2.4**, 20.1, 20.1.1, 20.2.5
- Désorganisation, 1.4, 3.2.2, 5.2, 9.2.8, 10.2.8, 12.1.2, 13.3.1, 13.3.2, **13.5.1**, 13.5.2, 13.6, 14.1.1, 15.2, 16.2.4, 18.2.5, 19.2.2, 21.1
- Détection, 1.6, 5.2, 7, 9.3.2, 9.3.6, **11**, 12.1.2, 12.1.4, 19
- Erpro 210, **3.2.5**, 9.4.4, 13.4.1
- Escorte de Retour, **21.2**
- Escorte, 1.4, 3.3.2, 5.2, 6.4.3, 6.4.6, 9.1.2, 9.1.3, 9.2.3, 9.2.8, 9.3.6, 9.3.7, 9.3.8, **9.4.3**, 12.1.3, 13.2.6, 13.3, 13.3.1, 13.3.3, **13.3.4**, 13.3.5, 13.4.1, 13.6, 13.6.1, 17.1.2, 20.2.4, **21.2**
- Etapes, 5.2, 9.2.1, **9.2.2**, **9.2.9**, 9.3.4, 10.3.4
- Evènements aléatoires, **7**
- Feuille d'enregistrement, **3.2.2**, 6.6.4
- Flight, 1.6, 3.1.1, **3.3.1**, 5.2, 6.6.5, 13.4.1, 13.4.3, 17.2.4, 20.1, 22, 23.2.3
- Flight 421, **20.4**
- Formation, 1.4, 5.1, 5.2, 6.4.5, 6.4.6, 6.5, 9.2.1, 9.2.2, 9.2.3, 9.2.4, 9.2.5, 9.2.7, 9.2.8, 9.3.1, **9.3.2**, 11.1, 11.1.2, **11.6**, 17.1.2
- Freie Jagd, 1.4, 1.6, 5.2, 6.4.1, 6.4.3, 9.1.2, 9.1.3, 9.2.1, 9.2.6, 9.2.9, 9.3.3, 9.3.7, **9.4.1**, 9.4.4, 10.2.2, 10.2.3, 10.2.7, 10.3.2, 11.1.1, 11.1.2, 12, 12.2, 13.2.1, 13.2.5, 13.4.1, 15.2, 16.2.4, 21.1.1, 22
- Geschwader, **1.6**
- Grimper, 8.1.3, **8.1.5**, 8.1.6, 9.3.3, 9.3.7, 9.3.8, 10.2.5, 10.3.2, 10.3.4, 20.2.6
- Groupe 10, 4.3.2, **20.3.1**
- Groupe 11, 4.3.2, **20.3.1**
- Groupe 12, 4.3.2, **20.3.2**
- Groupe, **1.6**, 4.3.2, **20.3**
- Gruppe, 1.4, **1.6**, 3.1.1, 4.2, 11.5.1, 13.4.1, 13.4.3, 22.1.1
- Heure de retour, 8.2.2, 17.1.1, 17.1.2, 17.2.3
- Interception, 1.4, 5.2, 10.3.2, 12.1.2, 12.2, 13.1, 13.2.1, 13.2.2, 13.2.4, 13.2.5, 13.2.6, **13.3**, 20.2.3, 22.1.1
- Jabo, 1.6, 9.2.3, 9.3.3, **9.4.4**, 22.1.1
- Luftflotte, 1.6, 3.2.1, **4.2**, 6.1, 6.4.1
- Mauvais Temps, 1.6, 6.4.2, 9.3.5, 12.3.1, 16.2.2, 16.3.1, **19.1.2**, 19.2.9, 20.2.1
- Météo, 1.6, 2.2.4, 2.3.3, 4.3.3, 5.1, 5.2, **6.3**, 6.4.2, 9.2.3, 9.2.8, 9.3.4, 9.3.5, **9.3.8**, 9.4.1, 9.4.2, 11.4, 12.1, 12.1.1, 12.3, 12.3.1, 16.2.2, 16.2.4, 16.3.1, **19**, 23.2.1, **23.2.6**
- Mitrailage, 9.4.1, **16.2.4**, 22
- Mouvement caché, **11.1.1**
- Mouvement, 1.4, 5.2, **8**, 9.3.2, 9.3.3, 9.3.7, 10.2.1, 10.2.2, 10.2.5, 10.2.6, 10.2.7, 10.3.1, 10.3.2, 10.3.3, 10.3.4, 11.1.1, 12.2, 13.2, 13.6, 14.1.1, 16.2, 19.2.2, 19.2.8
- Munitions, 3.2.2, 3.3.1, 13.4.4, **13.5.2**, 15.2, 16.2.4, 18.2.6
- Navigation, **9.3.4**, 19.2.7
- Nuages, cf. Météo
- Orbite, 9.4.1, 9.4.4, 10.2.6, **10.3.2**, 13.2.1
- Ordres, 2.3.2, **10.2**, 10.3
- Patrouille de la Manche, 3.1.4, 3.3.2, 5.1, 5.2, 6.1, **6.4.4**, 6.5, 20.4, **21.1**, 21.2, 22, 25.1.3
- Patrouille, 10.2.6, **10.3.3**, cf. Patrouille de la Manche
- Perdu, cf. Navigation
- Phase Administrative, 3.3.1, **5.2**, 5.3, 8.2.2, 12.1.5, 14.1.2, 16.2.2, 16.4.1, 17.1.1, 18.2.1, 18.2.2, 18.2.5, 18.2.6
- Pions d'ordres, **10.2.4**
- Plafond, **3.2.3**, 8.1.4
- Plonger, 8.1.3, **8.1.5**, 8.1.6, 9.3.3, 9.3.7, 9.3.8, 10.2.5, 10.3.2, 12.2
- Pluie, cf. Mauvais Temps
- Point de Retour, 9.2.1, **9.2.4**, 9.3.9, 17.2.2
- Poursuite, 9.3.3, 9.3.6, 10.2.3, **12.2**
- Radio Téléphone, R/T, **10.1.2**
- Raids annulés, **23.2.1**, 23.2.6
- Raids, 6.4.1, 6.4.2, 6.4.3, 6.4.5, **9**, 11.1
- RDF, 2.2.3, 11.2, **11.3**, 16.4.4, 23.3.3
- Réarmement & plein, 18.2.1, 18.2.5, **18.2.6**
- Bleus, 3.2.1, **3.2.4**, 6.6.2
- Reformation, 8.2.2, **18.2.5**
- Règles optionnelles, 6.4.7, 9.2.9, 9.3.8, 10.3.1, 10.3.4, 20.1, 20.4, 21.1.1, 22.1.1, 23.2.1
- Repères au sol, **2.2.3**, 9.3.4
- Représentation aérienne, 5.2, 6.2, 10.1.1, 12.1.1, **12.1.5**, 13.5, 20.3.2
- Restrictions de Réaction, **20.1**
- Retour à la base, 8.2.2, 9.3.6, 10.1.1, 10.2.7, 10.2.8, **10.3.4**, 13.5.1, 13.6
- Ruses, **11.1.2**
- Soleil, 2.2.8, 5.1, **6.2**, 6.3.3, **13.3.3**, 19.1.1, **19.2.6**
- Staffel, 1.6, 3.1.1, 3.2.5, **3.3.2**, 6.4.3, 11.5.1, 11.5.2
- Tableau d'affichage, 1.6, 2.6, 3.1.4, 5.1, 5.2, 6.6.6, 8.2.1, 8.2.2, 16.4.1, 17.2.4, 18.1.1, **18.1.3**, 18.2.1, 18.2.4, 18.2.5
- Tamise, **2.2.2**, 2.2.3
- Traînants, 1.4, 13.3.2, 13.3.4, **13.4.4**, 13.5, 13.5.2, 13.6, 13.6.1, 17.1.1
- Type d'appareil, 3.2.1, 3.2.2, **3.2.3**
- Vents contraires, **6.3.1**, 19.1.1, **19.2.8**
- Vents de travers, 5.1, **6.3.1**, 19.1.1, **19.2.7**
- Vic, 3.2.1, **3.2.4**, 6.6.2

Séquence d'avant jeu

Les joueurs accomplissent les étapes suivantes pour installer le jeu :

PHASE DE L'HEURE. Jetez les dés pour déterminer l'heure et la position du soleil. Placez le marqueur de Représentation Aérienne [Air Picture], les marqueurs de VP et de Réaction de la RAF [6.2].

PHASE DE DETERMINATION DE LA METEO. Déterminez la météo de toutes les Zones Météo. Jetez le dé pour les Vents de Travers [6.3].

PHASE DE PLANIFICATION DE LA LUFTWAFFE. [Cf. chapitre 6.4] Le joueur de la Luftwaffe : Détermine les forces de raid en tirant des pions de raid et en constituant ses raids [6.4.1-6.4.3]. Tire un pion de Patrouille de la Manche [Channel patrol] et sélectionne les unités de Patrouille au dessus de la Manche [6.4.4]. Programme les raids sur la carte de planification [6.4.5]. Remplit une feuille d'enregistrement concernant les forces de la Luftwaffe [3.2.2]. Calcule l'heure de Retour de chaque unité de chasseur [17.1]. Effectue un jet de formation pour chaque raid [6.4.6, 9.2.8].

PHASE DE DEPLOIEMENT DE LA LUFTWAFFE. [Cf. chapitre 6.5] Le joueur de la Luftwaffe : Place les pions de formation (si il y en a) sur la carte [9.3.1]. Vérifie la détection de l'effectif des pions de formation [11.6]. Déploie les unités de Patrouille de la Manche [21.1].

PHASE DE DEPLOIEMENT DE LA RAF. [Cf. chapitre 6.6] Le joueur de la RAF : jette les dés pour l'état opérationnel des escadrilles [6.6.3]. Remplit une feuille d'enregistrement de la RAF [6.6.4]. Consulte la Table d'Alerte [Early Warning Table] du scénario [6.6.5]. Déploie les unités de la RAF sur la carte et sur le Tableau d'Affichage [6.6.6]. Place les pions de Réaction de la RAF [RAF Response] en fonction du nombre d'unités qui commencent dans les airs. Déplace les unités du statut Disponible [Available] à Prête [Ready] selon le nombre d'escadrilles déployées sur la carte [6.6.5].

DEBUT DE LA PARTIE. Le scénario commence [6.7].

Séquence de jeu du scénario

Une fois que la partie commence, chaque Tour de Jeu se joue ainsi :

PHASE DES EVENEMENTS ALEATOIRES. Vérifiez si des Evénements Aléatoires se produisent [7] : jetez les dés, effectuez des tests de Détection sur les raids comme indiqué par le jet [11.2], puis appliquez les instructions de l'évènement.

PHASE DE DECOLLAGE D'URGENCE. Déployez les escadrilles de la RAF en Flights si vous le désirez [3.3.1]. Les unités avec le bon statut opérationnel peuvent recevoir l'ordre de décoller en urgence; placez les dans la case Décollage d'Urgence [scramble] du Tableau d'Affichage [18.2.4].

PHASE DE FORMATION. Formez les unités de la RAF en Ailes si vous le désirez [20.2.1]. Formez les unités de la Luftwaffe en raids [9.3.2]. Testez la Détection des raids nouvellement formés [11.2]. Placez et retirez les pions de formation [9.3.1]. Vérifiez l'effectif des pions des formations nouvellement placés [11.6.1].

PHASE DE PATROUILLE. Placez les unités éligibles en orbites ou en lignes de Patrouille [10.3.2, 10.3.3]. Le joueur de la RAF place ses unités en orbites/lignes de Patrouille en premier, puis c'est au tour du joueur de la Luftwaffe. Les Ack-Ack attaquent tout raid orbitant dans leur hexagone [14.1.1].

PHASE DE MOUVEMENT DE LA RAF. Toutes les unités de la RAF qui ne sont pas en orbite ni en Poursuite bougent selon leurs ordres [8.1, 10.3]; les ordres peut être changés avant qu'une unité ne bouge [10.2.6]. Pendant les mouvements, résolvez les Contacts Visuels, les attaques et les combats des unités éligibles qui orbitent, poursuivent et se déplacent [10.3.2, 12.1, 13.2.1, 13.2.2]. Les unités peuvent atterrir; jetez les dés pour le Retour des unités éligibles qui atterrissent [8.2.2, 17.2.3-17.2.4].

PHASE DE MOUVEMENT DE LA LUFTWAFFE. Toutes les unités de la Luftwaffe bougent selon leur mouvement programmé [9.3.3]. Jetez les dés de navigation quand elles atteignent les étapes du plan de vol [9.3.4]. Les unités en Freie Jagd de la Luftwaffe qui poursuivent peuvent soit avancer vers leur cible actuellement en Contact Visuel ou attendre la Phase de Poursuite pour bouger [12.2]. Si une unité poursuivante termine son mouvement dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent à sa cible, elle l'attaque. Résolvez tout combat contre la cible [13.2.2].

Si un raid en mouvement est détecté, placez un pion de suivi de la couleur correspondant à l'heure dans l'hexagone où il a terminé son déplacement [5.3.1].

Pendant le mouvement, résolvez les Contacts Visuels, les attaques et les combats des unités éligibles qui orbitent, qui poursuivent ou qui se déplacent [10.3.2, 12.1, 13.2.1, 13.2.2]. Résolvez les attaques de Ack-Ack contre toutes les unités qui traversent les hexagones de Ack-Ack [14.1.1] et les tests de Cohésion des unités ayant la tâche de bombarder qui traversent des barrages de ballons [15.1]. Résolvez les bombardements sur les cibles des raids [16.2].

Les raids qui atteignent leur point de Retour sont retirés de la carte [9.3.9]. Jetez les dés pour le Retour des unités de chasseurs éligibles [17.2.3-17.2.4].

PHASE DE POURSUITE. Les unités de la RAF en Poursuite se déplacent vers leurs cibles en Contact Visuel. Les unités de Freie Jagd de la Luftwaffe en Poursuite qui n'avaient pas bougé lors de la Phase de Mouvement de la Luftwaffe se déplacent maintenant [12.2].

Si il y a une 'chaîne' de poursuites, telle que l'unité A poursuit l'unité B qui poursuit l'unité C, alors

déplacez les unités de telle manière que la première unité de la chaîne bouge en premier, la suivante ensuite, et ainsi de suite (donc dans l'exemple qui est donné, C bouge en premier, puis B, puis A). Déplacez les chaînes de poursuites avant les autres unités. Puis déplacez toutes les autres unités poursuivantes : la RAF d'abord, puis la Luftwaffe.

Pendant le mouvement de Poursuite, résolvez les Contacts Visuels, les attaques et les combats des unités éligibles qui orbitent ou qui poursuivent [13.2.1, 13.2.2]. Résolvez les attaques de Ack-Ack contre toutes les unités qui traversent les hexagones de Ack-Ack [14.1.1]. Si une unité poursuivante termine son mouvement dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent à sa cible, elle l'attaque [13.2.2].

PHASE DE COMBAT TOURNOYANT. Les unités marquées avec un pion de Combat Tournoyant [dogfight] effectuent des Combats Tournoyant [13.2.3].

PHASE DE COMBAT AERIEN DE LA RAF. Placez des pions de raid caché [hidden raid] sur la carte si ils sont dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent à des unités de la RAF qui n'ont pas d'ordre de Retour à la Base [11.1.1].

Les unités de la RAF vérifient la perte de Contact Visuel à cause de la portée de vue ou de la météo [12.3.1]. Les unités qui n'ont pas de marqueur de Contact Visuel, ni d'ordre de Retour à la Base, peuvent tenter d'entrer en Contact Visuel avec des raids [12.1]. Placez des pions Tally Ho! sur les raids en Contact Visuel.

Après tous les tests de Contact Visuel, les unités de la RAF avec un marqueur de Contact Visuel attaquent leur raid cible si elles se trouvent dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent. Les escortes de la Luftwaffe peuvent réagir [13.2.6]. Résolvez les combats aériens [13.4].

PHASE DE COMBAT AERIEN DE LA LUFTWAFFE. Les unités de la Luftwaffe vérifient la perte de Contact Visuel à cause de la portée de vue ou de la météo [12.3.1]. Les unités de Freie Jagd qui n'ont pas de marqueur de Contact Visuel, ni d'ordre de Retour à la Base, peuvent tenter d'entrer en Contact

Visuel avec des unités de la RAF [12.1]. Placez un pion Tally Ho! sur chaque unité ou pile d'unités en Contact Visuel.

Après tous les tests de Contact Visuel, les unités de Freie Jagd de la Luftwaffe avec un marqueur de Contact Visuel attaquent leurs unités cibles de la RAF si elles se trouvent dans le même hexagone ou dans un hexagone adjacent. Vérifiez si les unités en Patrouille au dessus de la Manche attaquent des piles de la RAF dans les Zones Météo du Détroit de Douvres ou de France [21.1]. Résolvez les combats aériens [13.4].

PHASE DE DECOLLAGE. Les unités de la RAF qui se trouvent dans la case Décollage d'Urgence du Tableau d'Affichage décollent et sont placées dans l'hexagone de l'aérodrome approprié à l'altitude de 0 Angels [18.2.4]. Calculez l'autonomie et notez leur heure de Retour [17.1].

PHASE ADMINISTRATIVE. Toutes les unités de chasseurs qui ont combattu lors de ce Tour de Jeu ou qui sont marquées avec un pion de Combat Tournoyant modifient leur autonomie [17.1.1]. Retirez les pions de Bombardement en Piqué [16.2.2]; les pions de barrage de Ack-Ack [14.1.2]; les pions de Grimper [Climb] [8.1.5]. Déplacez les escadrilles Disponibles au statut Prête. Déplacez les unités qui sont dans la case Réarmer/Faire le Plein 1 du Tableau d'Affichage au statut Disponible ou Prête. Déplacez les unités qui sont dans la case Réarmer/Faire le Plein 2 vers la case Réarmer/Faire le Plein 1. Jetez les dés pour reformer et bouger les unités reformées qui sont dans la case Reformation vers la case Réarmer/Faire le Plein 2. Déplacez les unités qui sont dans la case Atterrissage vers la case Reformation [18.2.1]. Rassemblez les Flights qui sont dans la même case du Tableau d'Affichage dans leur escadrille d'origine [3.3.1]. Jetez le dé pour augmenter le marqueur de Représentation Aérienne; sur un 6, déplacez le d'une case à gauche [12.1.5]. Retirez les pions Désorganisation par Bombardement et Désorganisation par Mitrailage des aérodromes [16.4.1]. Avancez les marqueurs de l'heure de cinq minutes (c.à.d, d'un Tour de Jeu) [5.3].