

PLANES IN FLAMES

The Gold Edition

Over 20 new aircraft types

Une reconstitution des règles de Planes in Flames Gold 1993.
 Inclut le livret de scénarios et les notes au joueur.
 Comprend tous les errata officiels en date du 15 septembre 1995.
 Avec toutes les règles optionnelles intégrées.
 Avec l'approbation d'Australian Design Group (ADG).
 Mise à jour : 19/09/2024 - Mike W.

A World in Flames Expansion Module

Produced by Harry Rowland

© 1993 AUSTRALIAN DESIGN GROUP

PLANES IN FLAMES*

TYPE D'UNITÉ	RECTO DU PION	VERSO DU PION
Chasseur (FTR) Valeur air-air (cercle noir = chasseur de nuit)	Désignation Portée (cercle jaune ou blanc)	Production optionnelle
Bombardier (LND) Source étrangère Valeur air-mer Valeur tactique (cercle rouge = tueur de chars) Parachutages impossibles	Valeur air-mer Portée étendue Valeur de bombardement stratégique	
Bombardier aéro-naval (NAV) Parachutages impossibles	Capacité de transport de troupes	Date de disponibilité
Transporteur aérien (ATR) Valeur air-air défensive Surnom	Hydravion Grande capacité de transport Aucune valeur	

LIVRE DE REGLES - Introduction
 Planes in Flames est le module d'extension d'Australian Design Group pour notre jeu World in Flames. Il détaille les règles aériennes de World in Flames sans en augmenter la complexité (pas plus de 3 pages de règles). Vous disposez de pions représentant chaque avion important de la Seconde Guerre mondiale, chacun représenté par un camouflage haute qualité et en couleur.
 Pour refléter les forces et les faiblesses de chaque avion, ils sont évalués individuellement en termes de capacités air-air, air-sol, air-mer et bombardement stratégique, ainsi que de portée (normale et étendue), de combat nocturne, d'anti-chars, de transport aérien et kamikaze. Vous pouvez enfin découvrir les avions, grands et moins grands, de la guerre, des biplans aux lance-roquettes.
 Ce kit introduit la réserve pour y stocker vos avions ou vos pilotes, et la ferraille lorsque vos avions sont obsolètes. Les pilotes font également leur apparition. Vous devez continuer à les former, sinon vous deviendrez une nation avec plein d'avions, mais personne pour les piloter. Les armes V, la bombe A et les autres armes similaires sont désormais incluses. Après tout, quel jeu serait complet sans les avions secrets de la Luftwaffe ?
 Les tapis de bombes, les missions jour/nuit, les prêts-bails et bien plus encore sont inclus pour une simulation aérienne complète de la Seconde Guerre mondiale.
 Planes in Flames - Edition Gold ajoute une nouvelle dimension à World in Flames. Amusez-vous bien !

TYPE D'UNITÉ	RECTO	VERSO
Bombe volante Tête de mort		
Mission de nuit	Mission de jour	
Arme V Valeur de combat terrestre	Bombe A	
Pilotes disponibles	Pilotes à l'entraînement	

Ce kit de jeu contient :
 600 pions en couleur, dont tous les principaux avions de combat de la Seconde Guerre mondiale (planches de pions WiF 7 à 9)
 1 livre de règles de 4 pages
 1 livre de scénarios de 16 pages (règles optionnelles, règles aériennes de WiF 5 et détails des avions)
 1 aide de jeu WiF 5^{ème} édition
 1 piste des pilotes disponibles



*AVERTISSEMENT - Ce n'est pas un jeu complet !
 Jouer à Planes in Flames nécessite World in Flames.

Fièrement conçu en AUSTRALIE par les correcteurs de World in Flames & Day of Decision

© 1993 Australian Design Group

NOTES

Ce travail fut un vrai plaisir (après avoir travaillé sur les règles de World in Flames 5^{ème} édition).

Après avoir utilisé des copies haute résolution des règles, l'OCR et quelques corrections (en raison d'erreurs d'OCR), j'ai enfin pu terminer. J'ai combiné le livre de règles et le livre des scénarios dans ce document.

Je suis resté globalement fidèle au format original de ce livre de règles, mais je l'ai mis à jour pour plus de cohérence. J'ai également activé le correcteur orthographique. Sans m'en rendre compte, il avait déjà effectué plusieurs modifications de l'anglais britannique à l'anglais américain. Tellement de modifications qu'il aurait été extrêmement difficile de les rétablir, alors je l'ai laissé tel quel. Sans vouloir offenser le vocabulaire d'origine, mon correcteur orthographique est configuré ainsi, et c'est beaucoup plus simple pour moi. Bien que la grammaire du livre de règles ne soit pas parfaite, je l'ai laissé quasiment tel quel, à quelques exceptions près.

Spécial. Certaines sections sont intitulées **Note de l'éditeur**. Ceci est une note personnelle de ma part, en tant que créateur et éditeur de ce document de reproduction, et non d'Australian Design Group (ADG). Il s'agit généralement d'une note personnelle ou de mon opinion.

Mike Wilson

ERRATA pour PiF Gold 1993

De World in Flames Annual 1994/1995, 15 septembre 1995.

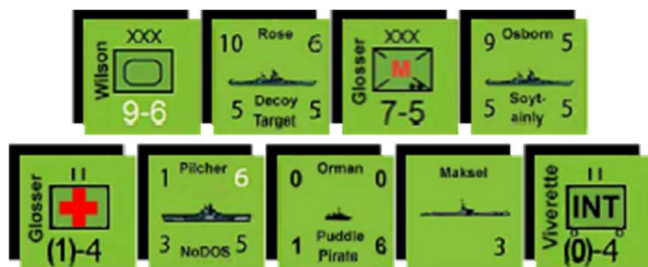
RÈGLES OPTIONNELLES pour PiF Gold 1993

- Les règles optionnelles du livre de scénarios de PiF Gold 1993, règles 15.11 à 15.16, apportent quelques modifications aux règles de base de PiF. **Celles-ci sont également surlignées en jaune.**
- Règles optionnelles de World in Flames 1994/1995, le 15 septembre 1995. Elles ont été intégrées aux sections des règles individuelles. AUCUNE.

Thank you

Un grand merci à mes amis, et plus particulièrement à Ray et Larry, pour m'avoir aidé à recréer ce livre de règles, pour m'avoir harcelé de corrections et pour m'avoir proposé des idées pour l'améliorer. Bonne chance à tous les deux !

Merci encore à mes deux amis, Mike.



(Oui, je sais que ce ne sont pas de vrais pions de WiF 5)



World in Flames (WiF) et tous ses composants et kits, sous forme électronique et imprimée, sont protégés par le droit d'auteur © 1985 ~ 2024, Australian Design Group.

Par la présente, vous êtes autorisé à copier ce règlement électroniquement pour votre usage personnel uniquement, à condition qu'il soit copié dans son intégralité (y compris ce message). Toute suppression, modification ou revente, sans l'autorisation écrite expresse d'Australian Design Group, constitue une violation des lois nationales et internationales sur le droit d'auteur.



Les **dernières mises à jour** de ces règles seront publiées sur le forum communautaire de BoardGameGeek à l'adresse : <https://boardgamegeek.com/file-page/285320/planes-in-flames-gold-1993-rules-with-incorporated>

Remarque : vous devez être membre de BGG et connecté pour pouvoir télécharger le dernier PDF.



Notes du Traducteur (NdT)

Il m'a semblé que traduire le titre **Planes in Flames** serait autant inutile qu'inélégant à la lecture. Par souci d'équité, le titre **World in Flames** n'a pas été traduit non plus.

Les abréviations n'ont pas été traduites mais laissées tel quel.

Cette traduction a été réalisée sans l'autorisation, ni d'Australian Design Group, ni du Canadian Wargamer's Journal.

Bon jeu ! WiF 5 for ever !

TABLE DES MATIÈRES

1. Description des pions	4	14.2 Barbarossa (WiF 5 - 26.2)	10
2. Séquence modifiée des missions aériennes	4	14.3 Guadalcanal (WiF 5 - 26.3)	10
3. Portées aériennes	4	14.4 Jour d'infamie (WiF 5 - 27.3)	10
3.1 Portée étendue	4	14.5 Déferlante fasciste (WiF 5 - 27.4)	10
3.2 Portée des intercepteurs	4	14.6 Lebensraum (WiF 5 - 28.3)	10
3.3 Portée des chasseurs-bombardiers	4	14.7 Le réveil du géant (WiF 5 - 28.4)	10
3.4 Mouvement naval des avions	5	14.8 Ténèbres avant l'aube (WiF 5 - 28.5)	10
3.5 Redéploiement dans les cases hors carte	5	14.9 Le déclin et la chute (WiF 5 - 28.6)	10
3.6 Avions et ravitaillement	5	14.10 Grande campagne (WiF 5 - 28.7)	11
4. Valeurs de combat des avions	5	14.11 Grande campagne historique (WiF 5 - 28.7)	11
4.1 Valeurs marquées d'un astérisque	5	14.12 Grande campagne historique de Day of Decision (DoD - 27.0)	11
4.2 Valeurs air-air défensives	5	15. Règles optionnelles	11
4.3 Chasseurs-bombardiers	5	15.1 Chasseurs bimoteurs	11
4.4 Missions de jour et de nuit	5	15.2 Missions navales hors carte	11
4.5 Tueurs de chars	6	15.3 Production modifiée des avions	12
4.6 Bombes volantes	6	15.5 Armes V et bombes atomiques	12
5. DCA navale	6	15.6 Dissensions au sein du commandement japonais	12
6. Hydravions	6	15.7 Chasseurs obsolètes	12
7. Capacité du transport aérien	7	15.8 Amélioration des porte-avions	12
7.1 Valeurs des ATR	7	15.9 Interception des missions aériennes	12
7.2 Bombardiers avec capacité de transport aérien	7	15.10 Mise en place	13
7.3 Capacité limitée des ATR	7	15.11 Bombardier non affecté	13
7.4 Transports aériens à grande capacité	7	15.12 Balayage des chasseurs	13
7.5 Transport aérien ou parachutage de nuit	7	15.13 Tirs anti-aérien et pilotes	13
8. Pilotes	7	15.14 La dernière goutte d'essence	13
8.1 Formation des pilotes	7	15.15 Pilotes de porte-avions	13
8.2 Piste des Pilotes Disponibles	7	15.16 Portée de redéploiement étendue	13
8.3 Mort des pilotes	7	16. Réimpression des règles aériennes de WiF 5 (WiF 5 - 10.3)	13
8.4 Recyclage des pilotes	8	17. Errata de WiF 5 (1^{er} juin 1993)	13
9. Production d'avions	8	18. Notes au joueur (ou pourquoi Planes in Flames n'est pas un casse-tête)	14
9.1 Types d'avions	8	19. Notes du concepteur	15
9.2 Coût et temps de production des avions	8	20. Bibliographie	16
9.3 Classes d'avions	8	21. Contributeurs	16
9.4 Ajout d'avions à leurs pools	8	22. Note sur les images des avions	16
9.5 Renforts et réserve	8		
9.6 Réforme de classes d'avions	8		
9.7 Avions étrangers	9		
9.8 Prêts-bails	9		
10. Avions des pays mineurs	9		
11. Avions de Vichy et de la France Libre	9		
12. Bases limitées aux Philippines	9		
13. Piste d'entrée des États-Unis	9		
14. Mise en place	9		
14.1 Abréviations utilisées pour la mise en place	10		

RÈGLES DE PLANES IN FLAMES

Planes in Flames (PiF) est une extension de **World in Flames** (WiF).

Toutes les règles de **World in Flames** sont utilisées, sauf indication contraire. Nous avons réimprimé les règles aériennes de la 5^{ème} édition (WiF 5) dans le livre de scénarios inclus dans ce pack.

Dans ces règles, nous avons fait référence aux règles de WiF 5 pour plus de commodité. Cependant, ce pack contient tout le nécessaire pour remplacer complètement l'ancien système aérien de WiF par un nouveau, quelle que soit votre édition de **World in Flames**.

Le livre de scénarios de **Planes in Flames** contient tout ce que vous devez savoir pour configurer les pions d'avions de PiF lors de votre prochaine partie de **World in Flames** ou de **Days of Decision**.

En cas d'arrondi, conservez les fractions jusqu'à ce que la division par deux soit terminée, puis arrondissez la fraction restante au nombre entier le plus proche (0,5 s'arrondi au supérieur).

Note de l'éditeur. Toutes les images de pions proviennent de **Planes in Flames Gold** de 1996, car je ne dispose pas des images de **Planes in Flames** de 1993. Il n'y a que de légères différences, notamment concernant certains facteurs, entre les planches de pions.

1. Description des pions

Voir la page de garde. Tous les avions chinois sont des unités nationalistes.

2. Séquence modifiée des missions aériennes

Les missions aériennes de **World in Flames** (WiF 5 - 10.3.3) sont identiques, mais la séquence d'allocation est légèrement différente et les rôles des chasseurs d'escorte et d'interception sont plus distincts.

Désormais, lorsqu'un bombardier ou un ATR vole vers un hexagone cible, appliquez les règles ci-dessous.

- Le premier joueur déplace les bombardiers ou les ATR, accompagnés de leurs chasseurs d'escorte, vers leurs hexagones cibles. Vous devez déclarer si chaque bombardier (et ATR) effectue une mission de jour ou de nuit.
- Le second joueur déplace ensuite les chasseurs d'interception vers tout hexagone cible contenant des avions ennemis. Ils doivent voler au même moment de la journée (jour ou nuit, PiF - 4.4) que l'avion qu'ils interceptent. Dans les missions d'appui terrestre, vous pouvez également envoyer des bombardiers et des chasseurs d'escorte vers tout hexagone attaqué au sol.
- Le premier joueur déplace ensuite ses chasseurs d'interception vers tout hexagone contenant des avions ennemis.

Vous ne pouvez envoyer des chasseurs d'interception que vers un hexagone cible contenant des avions ennemis.

Vous ne pouvez envoyer des chasseurs d'escorte vers un hexagone que si un bombardier ou un ATR ami effectue une mission vers cet hexagone, qu'un avion ennemi s'y trouve ou non.

Règle optionnelle 15.12. Lors de l'étape (a) des missions d'appui au sol (voir WiF 5 - 10.3.3), le premier joueur peut également envoyer des chasseurs à pleine portée vers tout hexagone contenant une ou plusieurs unités terrestres ennemies attaquées.

Un chasseur d'escorte doit simplement atteindre l'hexagone cible de l'avion qu'il escorte. Il n'a pas besoin de commencer ou de terminer l'impulsion avec lui, ni de le récupérer en cours de route.

Vos CV ne peuvent effectuer, intercepter ou escorter des missions que dans un hexagone côtier adjacent.

La séquence de mission aéronavale reste inchangée (WiF 5 - 10.3.3).

3. Portées aériennes

Nous avons remplacé les capacités de mouvement aérien standardisées utilisées dans **World in Flames** par une capacité de mouvement pour chaque unité (indiquée dans les disques jaunes et blancs).



3.1 Portée étendue

Les bombardiers à portée étendue (indiquée par une flèche orange) peuvent voler jusqu'au double de leur capacité de mouvement vers un hexagone ou une case de mer cible. S'ils utilisent cette double capacité, ils peuvent également se redéployer jusqu'à doubler leur capacité. Vous devez retourner ces unités au verso dans l'hexagone ou la case de mer cible pour indiquer la portée étendue.



Un bombardier utilisant un rayon d'action à portée étendue ne possède que la moitié de ses valeurs naval, tactique et stratégique.

Vous pouvez redéployer les bombardiers à rayon d'action étendu jusqu'à quadrupler leur capacité de mouvement lors de la phase de redéploiement des avions (WiF 5 - 10.7.2).

3.2 Portée des intercepteurs

En mission d'interception, les chasseurs ont leur capacité de mouvement divisée par deux. Vous pouvez les redéployer avec leur pleine capacité de mouvement à l'issue de la mission.

3.3 Portée des chasseurs-bombardiers

Les chasseurs utilisés comme bombardiers divisent par deux leur capacité de mouvement. Vous pouvez les redéployer à leur pleine capacité de mouvement à l'issue de la mission. Vous devez retourner ces unités au verso dans l'hexagone ou dans la case de mer cible pour indiquer leur statut de bombardier.

3.4 Mouvement naval des avions

Les avions pilotés pendant une interdiction navale (WiF 5 - 10.5.4) ou une procédure de recherche navale (WiF 5 - 10.5.6.1) divisent par deux leur capacité de mouvement.

Si vous faites voler un avion dans une zone maritime, il peut toujours se rendre dans la case 0 de la zone maritime. Vous pouvez le déplacer d'une case vers le haut par deux points de mouvement restants.

Exemple. Un A6M2 Zéro avec une capacité de mouvement de 13 interdit l'entrée d'une force opérationnelle américaine dans la zone maritime des Mariannes. Comme il interdit, sa capacité de mouvement est divisée par deux, soit 7. Il dépense deux de ces points pour entrer dans un hexagone de la zone maritime (2 par hexagone sur la carte Pacifique), ce qui laisse 5 points inutilisés. Il peut donc dépenser deux points pour passer de la case 0 à la case 1 et ses deux derniers points pour atteindre la case 2.

3.5 Redéploiement dans les cases hors carte

Vous pouvez redéployer un avion (WiF 5 - 10.7.2) le long des lignes de communication bleues.

Vous pouvez déplacer l'avion de n'importe quel hexagone ou hexagone atteint en bordure de carte d'une zone maritime vers une autre zone maritime le long d'une ligne de communication bleue qui les relie. Cela coûte 10 points de mouvement. Inversez la procédure pour entrer dans un hexagone ou un hexagone point du bord de carte.

Se déplacer d'une zone maritime hors carte à une autre coûte 20 points de mouvement.

Décoller ou atterrir dans un hexagone ou dans une case terrestre d'une zone maritime hors carte ne coûte aucun point de mouvement.

Exemple 1. Vous souhaitez piloter un B-25 Mitchell avec une allocation de mouvement étendue de 5 de Liverpool à l'Islande. Il peut redéployer 20 points de mouvement (4 x 5). Il parcourt 8 hexagones jusqu'à un hexagone point du bord de carte dans le golfe de Gascogne. Celui-ci est relié à l'Atlantique central par la ligne de communication bleue (nord) pour un coût de 10 points de mouvement supplémentaires (18 au total). Le B-25 peut atterrir gratuitement sur n'importe quelle case terrestre hors carte (Islande) de cette zone maritime.

Exemple 2. Vous souhaitez redéployer une forteresse volante B-17 B avec une allocation de mouvement étendue de 8 de la côte ouest à Hawaï. Il peut se redéployer de 32 points de mouvement (4 x 8). Il décolle gratuitement de la côte ouest, puis dépense 20 points de mouvement pour se déplacer vers le Pacifique Est, puis 10 points supplémentaires pour entrer dans un hexagone ou un point d'hexagone en bordure de carte de la zone maritime des îles Hawaï. Il peut soit se baser sur l'un des deux hexagones du bord de carte, soit dépenser ses 2 derniers points de mouvement pour se redéployer à Honolulu.

Les avions peuvent désormais effectuer des missions entre des cases terrestres reliées par des hexagones de bord de carte, ou le long d'une ligne de communication marron entre des sections terrestres et des hexagones du bord de carte. Les avions paient 10 points de mouvement pour se déplacer d'une case terrestre à une autre, et 5 points de mouvement pour se

déplacer d'un hexagone de bord de carte à une case terrestre (et inversement).

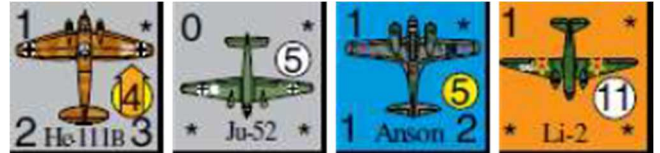
3.6 Avions et ravitaillement

Les avions non ravitaillés (WiF 5 - 4.1) voient leur capacité de mouvement divisée par deux (au lieu de perdre 2 points de mouvement).

4. Valeurs de combat des avions

4.1 Valeurs marquées d'un astérisque

Les bombardiers et les ATR dont la valeur pour un type de mission est indiquée par un astérisque ne peuvent pas effectuer cette mission.



4.2 Valeurs air-air défensives

Si votre bombardier ou votre ATR de tête possède une valeur air-air défensive (entre parenthèses) et qu'aucun chasseur ami ne participe au combat, vous ne pouvez pas lancer les dés lors de ce round de combat.



4.3 Chasseurs-bombardiers

Soustrayez 1 à la valeur air-air d'un chasseur-bombardier. Cette opération est effectuée avant la division par deux pour les missions de nuit.

4.4 Missions de jour et de nuit

Lorsqu'un bombardier ou un chasseur-bombardier effectue une mission, vous devez annoncer s'il s'agit d'une mission de jour ou de nuit. Vous pouvez utiliser les marqueurs fournis pour afficher ce choix.

Des appareils différents peuvent effectuer une mission de jour et une mission de nuit dans le même hexagone au cours de la même phase. Un combat air-air ne peut avoir lieu entre des appareils adverses que s'ils volent tous les deux vers le même hexagone de nuit ou de jour.

Le combat aéronaval (WiF 5 - 10.5.8) est toujours une mission de jour.

Divisez par deux les facteurs tactiques et stratégiques des appareils effectuant des missions de nuit.

Un combat air-air a lieu lorsque des appareils adverses volent tous les deux vers le même hexagone de nuit ou de jour. Tous les avions survolant simultanément un même hexagone participent à un combat combiné, qu'il s'agisse d'intercepteurs, d'escorteurs ou de bombardiers.

Diviser par deux la valeur air-air de tous les chasseurs (et des chasseurs effectuant des missions de bombardement) effectuant une mission d'escorte ou d'interception de nuit. Les chasseurs autres que le chasseur de tête ajoutent seulement

la moitié de leur valeur au lieu de 1, et les CV ajoutent seulement le quart de leur valeur au lieu de la moitié. **Exception** : la valeur de la force aérienne des chasseurs de nuit (indiquée par un cercle noir) n'est pas divisée par deux lors des missions de nuit.



Résolvez les missions après la fin des combats aériens de jour et de nuit. Si vous avez effectué des missions d'appui terrestre de jour et de nuit contre le même hexagone, additionnez leurs valeurs : elles ne sont pas résolues séparément. Il en va de même pour les missions de tapis de bombes (PiF - 15.4), d'attaque de port et de bombardement stratégique.

4.5 Tueurs de chars

Les valeurs tactiques des tueurs de chars (indiqués par un cercle rouge) ne sont pas divisées par deux lors de la résolution d'une frappe terrestre si la cible est une unité blindée. Elles sont néanmoins affectées par la météo et le terrain.



Doublez leurs valeurs tactiques lors des missions d'appui terrestre si une unité blindée ennemie attaque ou défend l'hexagone ciblé.

4.6 Bombes volantes

Certains avions étaient spécifiquement conçus pour ne voler qu'une seule fois. Il s'agissait en fait de bombes volantes. Ces unités sont marquées d'une tête de mort.



Elles peuvent être déplacées stratégiquement et se redéployer sur un hexagone côtier depuis un navire de transport. Cependant, elles ne reviennent jamais à leur base après une mission (même un redéploiement) : elles sont détruites.

Les bombes volantes japonaises doublent leurs valeurs tactiques et air-mer imprimés lors de la résolution de leur mission. Elles ne bénéficient d'aucun avantage supplémentaire si vous utilisez la règle optionnelle sur les kamikazes.

Si le symbole à tête de mort est imprimé en noir, le pilote meurt automatiquement avec l'appareil. Si le symbole est blanc, le pilote survit si un pilote aurait normalement survécu.

Le MX-77 Ohka ne peut effectuer aucune mission seul. Il ne peut effectuer qu'une mission empilée avec un Betty G4M, en utilisant la portée du Betty plutôt que la sienne. Après avoir placé l'unité MX-77 sur l'hexagone cible (ou la case maritime pour une mission navale), le Betty retourne à sa base

(puis est retourné au verso) avant la résolution du combat aérien.

5. DCA navale

Après avoir lancé les dés de DCA, additionnez le nombre de valeur air-mer qui n'appuient pas l'attaque, comme d'habitude. Si :

- un 6 est obtenu, et
- la valeur air-mer la plus faible parmi les bombardiers attaquants est inférieur au total obtenu,

alors ce bombardier **et son pilote (voir aussi la règle optionnelle 15.13)** sont détruits. Si le bombardier dont la valeur est la plus basse est un CV, il est endommagé. Si plusieurs bombardiers ont la même valeur air-mer, leur propriétaire choisit lequel est détruit.

La valeur air-mer du bombardier détruit est soustrait du total et tout autre résultat 6 est résolu en utilisant ce nouveau total.

Une fois tous les résultats 6 finalisés, les résultats avec astérisque sont résolus comme des abandons, de la manière habituelle (WiF 5 - 10.5.8), sauf qu'il doit également s'agir d'un bombardier ayant la valeur air-mer restant la plus faible, et ses valeurs air-mer sont également soustraites du total. Un jet de 6 ne constitue pas un abandon s'il a déjà entraîné une destruction.

Après avoir appliqué tous les résultats d'abandon, soustrayez les valeurs air-mer restantes qui n'appuient pas l'attaque normalement.

Exemple. Trois bombardiers japonais attaquent une force opérationnelle. Leurs valeurs air-air sont respectivement de 2, 3 et 3, et leurs valeurs air-mer de 5, 1 et 3. Il y a trois jets de DCA sur la table : 4, 5 et 6. Il en résulte 7 facteurs air-mer qui n'appuient pas l'attaque. Le jet de 6 détruit le bombardier ayant la plus faible valeur air-air (et son pilote, voir aussi la règle optionnelle 15.13). Dans ce cas, il s'agit de celui qui possède 2 en air-air. Ses 5 en air-mer sont soustrait du total, ce qui laisse 2 (7 - 5 = 2). Il reste un résultat d'abandon à résoudre. Il peut s'agir de l'un ou l'autre des bombardiers restants, car les deux ont la même valeur air-air. Le joueur japonais choisit celui qui n'a que 1 en air-mer. Cette valeur est soustraite du total, ce qui laisse 1 (2 - 1 = 1). Ainsi, sur les 3 valeurs air-mer restantes de l'avion, 1 n'appuie pas sur l'attaque et 2 le font.

6. Hydravions

Les hydravions (indiqués par une barre bleue verticale) ne peuvent s'installer que dans des hexagones côtiers ou des cases terrestres côtières. Une seule unité de ce type peut s'empiler dans chaque hexagone, mais en surplus des limites d'empilement normales. Ils peuvent même s'installer dans des hexagones côtiers de montagne ou de marais. Les hydravions peuvent effectuer des missions dans des hexagones terrestres et des cases terrestres non côtières, ou se déplacer stratégiquement à travers ces hexagones.



Les hydravions peuvent s'installer dans n'importe quel hexagone côtier, même si leur côte est uniquement celle d'un lac.

Le BV-222, le Mavis et l'Emily ne peuvent transporter ou ravitailler par avion des unités que dans les hexagones côtiers (ou côtiers des lacs).

7. Capacité du transport aérien

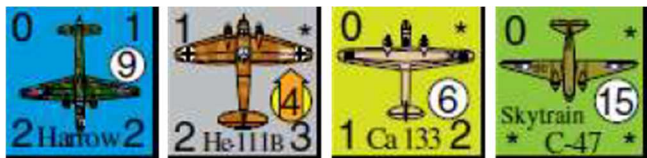
7.1 Valeurs des ATR

Certains ATR ont des facteurs numériques navals, tactiques ou stratégiques. Ils peuvent effectuer ces types de missions.



7.2 Bombardiers avec capacité de transport aérien

Tout avion doté d'une capacité de transport aérien (indiquée par un cercle blanc) et ravitaillé peut effectuer une mission de parachutage, de ravitaillement aérien ou de transport aérien, même s'il ne s'agit pas d'un ATR.



7.3 Capacité limitée des ATR

Certains ATR ne peuvent pas effectuer de missions de parachutage. Ils sont signalés par un symbole de parachute barré d'une ligne diagonale.



7.4 Transports aériens à grande capacité

Les grands ATR étaient capables de transporter du matériel plus lourd. Ils sont marqués d'un symbole de corps d'infanterie blanc. Outre les unités DIV, PARA et MTN habituelles, ces unités peuvent également transporter un corps d'infanterie (ou deux divisions), mais doublent le coût de chaque hexagone ou point hexagone dans lequel elles pénètrent.



7.5 Transport aérien ou parachutage de nuit

Les unités terrestres aérotransportées ou parachutées lors d'une mission de nuit sont retournées au verso après la phase de combat. Les unités aérotransportées ne peuvent pas attaquer lors de la même impulsion. Les unités parachutées ne peuvent participer au combat que dans l'hexagone ou la case terrestre ciblé.

8. Pilotes

8.1 Formation des pilotes

Dans World in Flames, chaque unité aérienne est dotée de pilotes et d'équipage au sol (appelons-les simplement « pilotes »). Dans Planes in Flames, les pilotes sont distincts de leurs appareils et doivent être formés séparément. Le nombre de pilotes limite le nombre d'avions autorisés sur la carte. Les CV ne sont pas affectés par les règles relatives aux pilotes.

Les pilotes coûtent 2 points de construction et leur formation prend 3 tours. Ils sont soumis aux limites de production en tant que catégorie distincte. Pendant l'effort national, il est toujours possible de former des pilotes (WiF 5 - 22).

Sur la case TAC, 3 tours plus loin sur la Spirale de Production, placez un marqueur « Pilotes en formation » dont le nombre indique le nombre de pilotes en formation ce tour. Les marqueurs « Pilotes en formation » ne sont pas limités par les pions fournis dans PiF.

À chaque segment de renfort, ajoutez le nombre de pilotes arrivant à la Piste des Pilotes Disponibles de chaque Puissance Majeure.

8.2 Piste des Pilotes Disponibles

La piste des Pilotes Disponibles indique le nombre de pilotes non affectés sur la carte.

Ajoutez un pilote à cette piste :

- lorsqu'un pays mineur possédant des avions est conquis (PiF - 10) ;
- pour chaque avion déplacé de la carte vers la Réserve (PiF - 9.5) ;
- pour chaque « pilote en formation » arrivant en renfort ;
- et pour chaque pilote qui ne meurt pas lors de la destruction de son avion (PiF - 8.3).

Soustrayez un pilote de la piste chaque fois qu'un avion est placé sur la carte (sauf les avions mineurs lors de leur première mise en place - PiF 10) ou lorsque vous recyclez un pilote (PiF 8.4).

8.3 Mort des pilotes

Si une unité aérienne est détruite, le pilote peut être éliminé avec elle. Cela se produit si l'avion est détruit :

- dans une zone de mer où ce camp ne possède ni unité navale ni port, ou
- par un jet de dés de combat aérien de 9 ou plus dans une zone de mer, ou dans
- un hexagone ou une case terrestre sous contrôle ennemi, ou
- par un combat aérien dans un hexagone ou une case terrestre sous contrôle ami, si le jet de dés est 9 ou plus et le résultat « AX », ou
- par des jets de DCA de 6 (PiF - 5.), ou
- lorsqu'il s'agit d'un avion de Vichy, ou
- lorsqu'il effectue une mission kamikaze (WiF 5 - 24.9), ou
- lorsqu'il effectue une mission et est marqué d'une tête de mort noire (PiF - 4.6).

Le pilote n'est pas éliminé lorsqu'un avion est bombardé ou détruit au sol (sauf les avions Vichy).

Si un avion est détruit mais que le pilote survit, augmentez la piste des pilotes disponibles de 1.

Lorsqu'un avion est détruit parce qu'il ne peut pas retourner à sa base (voir WIF 5 - 11.7.3) ou est au verso et détruit au sol, le pilote est également éliminé.

8.4 Recyclage des pilotes

Lors de la phase de production, vous pouvez convertir des pilotes en points de construction. Donnez-vous simplement un point de construction supplémentaire pour chaque pilote que vous soustrayez de la piste des pilotes disponibles.

9. Production d'avions

9.1 Types d'avions

Planes in Flames ne propose que 4 types d'avions : FTR, NAV, ATR et LND. « LND » signifie « bombardier terrestre » et inclut les bombardiers stratégiques (« STR ») et tactiques (« TAC ») de **World in Flames**.

9.2 Coût et temps de production des avions

La construction de chaque avion se fait en 3 tours (utilisez les cases TAC et FTR sur la Spirale de Production).

Les FTR coûtent 2 PC et tous les autres avions 3 PC.

Si un type d'avion particulier n'est pas disponible dans leur pool, vous pouvez construire une unité de ce type choisie au hasard parmi les avions de l'année suivante pour 1 point de construction supplémentaire. Si aucun appareil de ce type n'est disponible parmi les unités de l'année suivante, vous pouvez en construire une de l'année suivante pour 2 points supplémentaires, puis de l'année suivante pour 3 points supplémentaires, et ainsi de suite.

9.3 Classes d'avions

Chaque type d'avion possède plusieurs classes. Généralement, une classe comprend deux unités aériennes ou plus, mais certaines n'en possèdent qu'une. Au sein du pool de chaque puissance majeure, tous les avions d'une même classe partagent le même motif de camouflage.

Les avions portant la même désignation (par exemple « FW 190A ») appartiennent toujours à la même classe. Il arrive que des avions portant des désignations similaires (par exemple « YAK-1 », « YAK-7B » et « YAK-7DI ») appartiennent également à la même classe. Des avions portant des désignations totalement différentes (par exemple « Catalina » et « TBD Devastator ») appartiennent toujours à une classe différente. La table des spécifications du livre de scénarios utilise un ombrage horizontal pour délimiter les classes d'avions.

9.4 Ajout d'avions à leurs pools

Au début de chaque année, ajoutez tous les avions disponibles pour cette année-là à leurs pools. Un avion devient disponible l'année indiquée au dos de l'unité.

Au début de chaque phase de production, vous pouvez accélérer la production d'une unité aérienne non encore disponible pour votre puissance majeure. Vous déclarez le type d'avion accéléré et ajoutez une unité de ce type à votre pool des forces. Vous devez choisir l'unité la plus ancienne (choisir aléatoirement si plusieurs unités).

L'accélération de la production vous coûte le coût normal de construction de l'unité. Cette construction est prise en compte pour les limites de production.

Exemple. *Au début du tour de Jan/Feb 1940, le joueur allemand ajoute tous les avions portant la mention « 1940 » à son pool. Au début de la phase de production de Jan/Feb 1940, il décide d'accélérer la production d'un FTR. Il en sélectionne un au hasard parmi ceux portant la mention « 1941 ». Il obtient un « Me 110E » et l'ajoute à son pool de FTR. Il dépense 2 points de construction (3 si la règle du coût optionnelle est utilisée).*

9.5 Renforts et réserve

Placez tous les avions en renfort dans le pool et ajoutez un pilote à la piste des pilotes disponibles pour chaque « pilote en formation » reçu en renfort.

Ensuite, vous pouvez choisir une unité du pool de pour chacun de vos pilotes disponibles. Les unités choisies arrivent immédiatement en renfort, comme d'habitude (WIF 5 - 6.2). Réduisez le nombre total de pilotes sur la piste des pilotes disponibles de 1 pour chacune.

Comme dernière activité du segment de renforts, vous pouvez transférer n'importe quelle unité aérienne sur un hexagone de ville de leur pays d'origine vers le pool de réserve si elle peut tracer une ligne de ravitaillement vers une autre ville de leur pays d'origine. Ajoutez un pilote à la piste des pilotes disponibles pour chaque unité transférée.

Exemple. *Le joueur allemand a 2 pilotes sur la piste des pilotes disponibles au début du segment de renforts de Nov/Dec 1939 et seulement 10 avions sur la carte. Il place 2 avions du pool de réserve sur la carte, réduisant son total de pilotes disponibles à 0. Il retire ensuite un avion obsolète de Berlin (qui peut tracer un ravitaillement vers de nombreuses autres villes allemandes) et le place dans le pool de réserve, portant son total de pilotes disponibles à 1.*

9.6 Réforme de classes d'avions

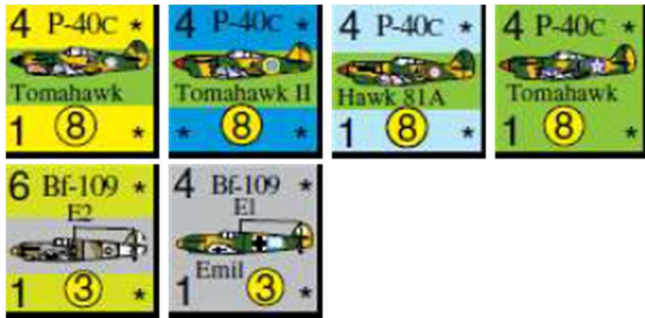
Si l'une de vos unités aériennes est détruite lors d'un combat aérien ou par un tir antiaérien, vous pouvez réformer cette classe d'avion. Vous pouvez également réformer une classe lorsqu'une unité arrive en renfort et que sa date de disponibilité est antérieure de 5 ans ou plus que le tour en cours. Par exemple, si nous sommes en Jul/Aug 1943 et qu'un avion arrive avec une date de disponibilité de 1938 ou antérieure, vous pouvez réformer toute sa classe. Ces options doivent être exercées immédiatement.

Déplacez toutes les unités d'une classe réformée de la carte, du pool de réserve, du pool de prêts-bails et de leur pool vers la ferraille (NdT : Scrap Heap). Toutes les autres unités de cette classe sont mises à la ferraille dès leur arrivée lors d'un segment de renforts. Les avions réformés ne jouent plus aucun rôle dans la partie. Ajoutez un pilote à la piste des pilotes disponibles pour chaque avion de la carte réformé.

La réforme d'une classe d'avion n'affecte pas les avions identiques ou similaires utilisés par d'autres puissances majeures (PiF - 9.7). Elle n'affecte que les avions d'autres nations du Commonwealth ou des puissances mineures de l'Axe si vous le souhaitez (par exemple, si le joueur du CW réforme la série Lancaster I, il peut également réformer le Lancaster Mk. X canadien).

9.7 Avions étrangers

Certaines puissances majeures peuvent construire des avions provenant d'autres puissances majeures du même camp. Ces unités possèdent une barre horizontale de la même couleur que la puissance majeure d'origine.



Vous pouvez ajouter ces unités au pool d'une Puissance majeure (PiF 9.4) si :

- la puissance majeure source est d'accord, et
- un avion de même désignation se trouve actuellement dans le pool ou le pool de réserve de la puissance majeure source.

Déplacez un avion de même désignation, de mêmes valeurs air-air et de bombardement du pool ou du pool de réserve de la puissance source vers le pool de prêts-bails.

Si vous ne pouvez pas ajouter un avion étranger à votre pool, placez-le dans le pool de prêts-bails. Vous pourrez l'ajouter à votre pool ultérieurement si les deux conditions ci-dessus sont remplies.

Au début d'une phase de production, vous pouvez exiger la restitution de tout avion du pool ou du pool de réserve d'un destinataire provenant de votre puissance majeure. Dans ce cas, déplacez l'unité de la puissance majeure prêteuse vers le pool de prêts-bails et transférez l'unité équivalente du pool de prêts-bails vers votre pool de forces.

Exemple. Début 1940, la Russie est apte à recevoir un Hurricane II. Staline demande au joueur du Commonwealth s'il peut ajouter le Hurricane au pool de réserve de FTR russe. Churchill, inquiet de la pression allemande, décline, prétextant qu'il en a lui-même besoin. Staline, grommelant, place son Hurricane dans le pool de prêts-bails. Lors de la phase de production de Jul/Aug 1940, Churchill réalise que la Russie va avoir besoin de toute l'aide possible. Constatant que le Hurricane est toujours dans son pool, il dit à Staline qu'il peut l'avoir s'il le souhaite toujours. Avec empressement, Staline transfère le Hurricane russe du pool de prêts-bails à son pool de FTR. Le Hurricane du CW est alors intégré au pool de prêts-bails.

La Chine ne peut pas construire d'avions d'origine américaine tant que l'option d'entrée 1 (Construction des avions chinois) n'a pas été choisie.

9.8 Prêts-bails

Vous ne pouvez construire les avions d'une autre puissance majeure par prêts-bails (WiF 5 - 11.6.2.6) que si des avions provenant de votre puissance majeure se trouvent dans le pool du pays bénéficiaire à ce moment-là. Si plus d'une unité du type choisi se trouve dans le pool, vous devez la choisir au hasard.

10. Avions des pays mineurs

Lorsque vous mettez en place les forces d'un pays mineur, placez tous ses avions marqués de l'année en cours ou d'une année antérieure sur la carte. Chacun est accompagné de son propre pilote.

Réduisez le nombre total de pilotes de la puissance majeure contrôlant un pays mineur de 1 pour chaque renfort d'avion de ce pays mineur placé sur la carte.

Ajoutez un pilote à la liste des pilotes disponibles de la puissance majeure contrôlant un pays mineur pour chaque avion de ce pays mineur sur retiré de la carte lors de la conquête d'un pays mineur.

Si les Pays-Bas sont conquis, leurs avions apparaissent (avec leurs pilotes) aux Indes orientales néerlandaises, dès qu'ils sont disponibles.

11. Avions de Vichy et de la France Libre

Dès que le gouvernement de Vichy est en place, appliquez les effets ci-dessous.

- Les unités aériennes françaises des pools prêts-bails et réserve sont détruites.
- Ajoutez un pilote à la piste des pilotes disponibles du Commonwealth pour chaque avion de Vichy présent sur un territoire de Vichy (autre que métropolitain) lorsque l'Allemagne en déclare le contrôle (WiF 5 - 16.3). Le Commonwealth peut soit ajouter l'unité aérienne à son pool, soit la retirer du jeu.
- Ajoutez un pilote à la piste des pilotes disponibles du Commonwealth pour chaque avion de Vichy présent sur un territoire de Vichy conquis (WiF 5 - 16.4). Toutes les unités aériennes de Vichy présentes sont placées dans le pool de réserve du Commonwealth en tant qu'unités de la France Libre.

12. Bases limitées aux Philippines

Vous pouvez baser au maximum un avion américain aux Philippines avant qu'elles ne soient renforcées (WiF 5 - 11.5.1, Option 23).

13. Piste d'entrée des États-Unis

L'option 17 est modifiée comme indiquée ci-dessous.

Les LND quadrimoteurs américains (ceux dont le coût de construction indiqué au verso est de 4) ne peuvent être ajoutés à leur pool tant que l'option américaine 17 n'est pas choisie. La production de LND américains ne peut être accélérée (PiF - 9.4) tant que cette option n'est pas choisie.

14. Mise en place

Mettez de côté toutes les unités d'avions fournies avec votre exemplaire de **World in Flames**. Les unités de **Planes in Flames** les remplacent.

Lors de la mise en place, mettez de côté tous les avions dont la date de disponibilité est postérieure à celle du début du scénario. Mettez également de côté les LND quadrimoteurs américains si l'option américaine 17 n'a pas été choisie.

Vous pouvez également réformer toute classe d'avions contenant une unité dont la date de disponibilité est antérieure

de 5 ans ou plus à celle du début du scénario. Par exemple, si vous jouez Lebensraum qui commence en mai-juin 1941, vous pouvez réformer toute classe d'avions contenant une unité dont la date de disponibilité est antérieure ou égale à 1936. Vous devez réformer une classe entière, et non des unités individuelles. Les avions réformés vont à la ferraille (PiF - 9.6).

Placez tous les avions restants dans les pools. Ignorez toute exigence du scénario visant à en retirer une unité d'avion spécifique. Séparez les unités aériennes en quatre groupes de forces : FTR, NAV, LND et ATR.

Nous avons listé les avions de départ de chaque puissance majeure et leur total initial de pilotes disponibles pour chaque scénario (PiF - 15.2 et PiF - 15.12).

Choisissez aléatoirement vos avions de départ dans les pools et placez-les dans le pool de réserve. Choisissez ensuite des avions dans ce pool jusqu'à votre total de pilotes et placez-les sur la carte comme indiqué par le scénario (lorsqu'un TAC ou un STR est spécifié, un LND est placé à la place). Réduisez votre total de pilotes de 1 pour chaque avion placé sur la carte. Si un scénario vous demande de déployer plus d'avions que votre pool de réserve, placez simplement ce que vous avez. Vous décidez lesquels ne sont pas déployés.

Sélectionnez ensuite aléatoirement une unité dans le pool approprié pour chaque unité aérienne de renfort requise pour le scénario et placez-les sur la spirale de production. Placez un « pilote en formation » qui arrivera au même tour que chaque avion. Vous devez également ajouter un pilote à la piste pour chaque avion de renfort russe spécial (WiF 5 - 27.3.4).

Les avions étrangers sont disponibles dès la mise en place.

14.1 Abréviations utilisées pour la mise en place

P = Pilotes, F = FTR, L = LND, N = NAV et A = ATR.

14.2 Barbarossa (WiF 5 - 26.2)

Russie : 8P, 6F, 6L (dont 1931 TB-3).

Allemagne : 14P, 10F (dont 1 FIN), 10L (dont 1 RUM), 1A.

14.3 Guadalcanal (WiF 5 - 26.3)

Commonwealth : 1P, 1 IND F.

États-Unis : 4P, 3F, 3N.

Japon : 9P, 4F, 3L, 5N, 1A.

14.4 Jour d'infamie (WiF 5 - 27.3)

Chine : 1P, 1F.

Russie : rien.

Commonwealth : 1P, 1 IND F.

États-Unis : 4P, 3F, 1L, 2N, 1A.

Retirer du pool américain tous les LND quadrimoteurs (ceux dont le coût de construction est de 4).

Japon : 12P, 6F, 6L, 4N, 1A.

14.5 Déferlante fasciste (WiF 5 - 27.4)

Russie : 8P, 5F, 5L (dont 1931 TB-3).

Italie : 5P, 4F, 3L, 1N.

États-Unis : 2P, 2F, 1L, 1A.

Retirer du pool américain tous les LND quadrimoteurs (ceux dont le coût de construction est de 4).

Pool du prêts-bails : C-47.

Commonwealth : 4P, 4F, 7L, 1N, 1A (C-47).

France : 3P, 4F, 1L, 1N.

Allemagne : 12P, 6F, 6L, 1N, 1A.

14.6 Lebensraum (WiF 5 - 28.3)

Chine : 1P, 1F.

Russie : 10P, 10F, 7L (dont 1931 TB-3).

Italie : 6P, 5F, 3L, 2N.

États-Unis : 5P, 4F, 2L, 2N, 1A.

Retirer du pool américain tous les LND quadrimoteurs (ceux dont le coût de construction est de 4).

Pool du prêts-bails : C-47.

Japon : 8P, 5F, 4L, 3N, 1A.

Commonwealth : 10P, 7F, 5L, 3N, 1A (C-47).

Allemagne : 24P, 16F (dont 1 FIN), 16L (dont 1 RUM), 2N, 1A.

14.7 Le réveil du géant (WiF 5 - 28.4)

Chine : 1P, 1F.

Italie : 6P, 5F, 3L, 2N.

Allemagne : 20P, 14F (dont 1 FIN), 12L (dont 1 RUM), 2N, 1A.

Russie : 7P, 7F, 5L (dont 1931 TB-3).

Commonwealth : 12P, 8F (dont 1 IND), 6L, 3N, 1A (C-47).

États-Unis : 5P, 4F, 2L, 2N, 1A.

Retirer du pool américain tous les LND quadrimoteurs (ceux dont le coût de construction est de 4).

Pool du prêts-bails : C-47.

Japon : 12P, 6F, 5L, 5N, 1A.

14.8 Ténèbres avant l'aube (WiF 5 - 28.5)

Italie : 3P, 1F, 1L, 1N.

Chine : 2P, 1F, 1L.

Japon : 12P, 6F, 5L, 6N.

Allemagne : 25P, 17F (dont 1 RUM et 1 FIN), 12L, 4N, 1A.

Russie : 13P, 10F, 8L, 1A.

Commonwealth : 19P, 11F (dont 2 CAN, 1 AUS, 1 IND et 1 SA), 10L (dont 1 CAN), 4N (dont 1 AUS), 1A (C-47).

États-Unis : 20P, 10F, 10L, 7N, 1A.

Pool du prêts-bails : C-47.

14.9 Le déclin et la chute (WiF 5 - 28.6)

Chine : 2P, 1F, 1L.

Japon : 15P, 8F, 6L, 8N, 1A.

Allemagne : 22P, 18F (dont 1 RUM et 1 FIN), 11L, 3N, 3A.

Russie : 15P, 12F, 10L, 1A.

Commonwealth : 23P, 14F (dont 2 CAN, 1 AUS, 1 IND, 1 NZ et 1 SA), 14L (dont 1 CAN), 6N (dont 1 AUS), 2A (dont 1 C-47).

États-Unis : 31P, 24F, 20L, ION, 3A.

Pool du prêts-bails : C-47.

14.10 Grande campagne (WiF 5 - 28.7)

Russie : 8P, 6F, 5L.

Italie : 5P, 4F, 3L, 1N.

États-Unis : 4P, 2F, 2L, 3N.

Retirer du pool américain tous les LND quadrimoteurs (ceux dont le coût de construction est de 4).

Pool du prêts-bails : C-47

Chine : 1P, 1F.

Commonwealth : 4P, 4F, 7L, 1N, 1A (C-47).

Japon : 6P, 3F, 3L, 3N.

France : 3P, 4F, 1L, 1N.

Allemagne : 12P, 6F, 6L, 1N, 1A.

14.11 Grande campagne historique (WiF 5 - 28.7)

Russie : 8P, I-5, I-15, I-15bis, I-153, 2 x I-16 : SB-2, SB-2 bis, IL4 (DR-3), TB-3 (1931), Pe-8 (TB-7).

Italie : 5P, CR-32, CR-32bis, CR-42. Macchi C. 200 (1939), Ba-65, SM 79, SM-81, Z-501.

États-Unis : 4P : P-26, P-35, B-18A, A-22, A-24, à déterminer, PB1.

Retirer du pool américain tous les LND quadrimoteurs (ceux dont le coût de construction est de 4).

Pool du prêts-bails : C-47 (1938).

* **Chine :** 1P, I-16.

Commonwealth : 4P, Hurricane I, Hurricane IIA, Spitfire I, Gladiator, Fairey Battle, Wellesley, Anson (1936), Hampden, Blenheim Mk I, Wellington Mk. I, Whitley, Vildebeest, C-47.

Nov./Déc. : 1P, Skua II.

Janv./Févr. : 1P, Swordfish.

* **Japon :** 6P, Ki-10, Ki-27 (1938), A5M, Ki-15, Ki-30, Ki-32, D1A2, D3A1, G3M2.

* **France :** 3P, D 500, D 510, MS 406, Potez 631, Amiot 143, Latécoère.

Allemagne : 12P, Ar-68, He-51, He-100/112, Bf-109B/C, Bf-109E1 (1938), Bf-110C (1939), HS-123, Ju-87B (1938), Do-17E, He-111B, Ju-86D, Ju-86G, He-115C, Ju-52 (1934).

Nov./Déc. : 1P, Ju-88A1 (1939).

* Ces avions des puissances majeures restent inchangés (par rapport au scénario initial).

14.12 Grande campagne historique de Day of Decision (DoD - 27.0)

Russie : 3P, I-15, SB-2, TB-3 (1931).

Italie : 2P, CR-32, SM-81.

États-Unis : 1P, P-26.

Retirer du pool américain tous les LND quadrimoteurs (ceux dont le coût de construction est de 4).

Chine : Rien.

Commonwealth : 1P, Vildebeest.

Japon : 1 P, Ki-10.

France : 1P, D-500, Amiot 143.

Allemagne : 1P, Ar-68, He-51.

15. Règles optionnelles

Vous pouvez ajouter tout ou partie de ces règles optionnelles à vos parties pour pimenter votre expérience. Même si vous n'utilisez jamais de règles optionnelles, nous vous recommandons de jouer avec une mise en place optionnelle (PiF - 15.7).

15.1 Chasseurs bimoteurs

Soustrayez 1 à la valeur air-air d'un chasseur bimoteur (ceux dont le coût de construction indiqué au verso est de 3) si :

- il est le chasseur de tête en combat aérien, et
- le chasseur ennemi de tête est un CV ou un chasseur monomoteur.

S'il vole en tant que chasseur-bombardier, il soustrait 1, conformément à la règle 4.3. Il n'y a aucune modification supplémentaire. S'il n'affronte pas de chasseur ennemi, aucune modification n'est appliquée.

Les chasseurs bimoteurs (autres que le chasseur de tête) ajoutent toujours 1 (ou ½ de nuit).

Les P-38 et les Me-262 ne sont pas concernés par cette règle.



15.2 Missions navales hors carte

Cette règle autorise les avions à effectuer des missions le long des lignes de communication bleues. Comme pour les redéploiements, il faut 20 points de mouvement pour se déplacer d'une zone maritime hors carte à une autre et 10 points pour se déplacer d'une zone maritime hors carte vers la carte (et inversement).

Exemple. Un FW-200C Condor avec une capacité de mouvement de 15 basé à Brest souhaite effectuer une mission aéronavale dans la zone maritime de l'Atlantique Central. Il vole 4 hexagones jusqu'au bord de la carte, puis 10 hexagones plus loin dans l'Atlantique central, ce qui lui laisse 1 point de mouvement, ce qui lui permet d'être placé dans la section 0 de la zone maritime, d'où il pourrait affecter les convois.

15.3 Production modifiée des avions

Au lieu des coûts standards, un avion coûte autant que le nombre entouré de vert à son verso. Au lieu des temps de production standards, il faut autant de tours pour construire l'unité que ce nombre. Outre la répartition des avions en pools de FTR, de LND, de NAV et d'ATR, vous devez également les répartir en sous-pools, selon la valeur inscrite à leur verso.

Lors de la construction d'une unité, vous déterminez désormais le coût de chaque avion et en choisissez aléatoirement un de ces sous-types dans le pool approprié.

Lors de l'accélération de la production d'un avion (PiF - 9.4), vous ne pouvez toujours accélérer qu'un seul des 4 types (et non le coût au sein du type).

15.4 Missions de tapis de bombes

Cette règle permet aux avions d'effectuer une mission de tapis de bombes contre des unités terrestres et aériennes ennemies, en utilisant la table de bombardement stratégique. Les missions de tapis de bombes ne peuvent être effectuées que pendant la phase de bombardement stratégique d'une action combinée, mais leur nombre est illimité. Vous pouvez les effectuer de jour comme de nuit.

Vous devez diviser le nombre total de facteurs stratégiques par deux si l'hexagone cible contient une forêt, un marais ou une jungle.

Si un astérisque est obtenu, une unité terrestre ou aérienne choisie au hasard dans l'hexagone cible est éliminée (mais pas son pilote, dans le cas d'une unité aérienne). Les résultats numériques sont ignorés.

15.5 Armes V et bombes atomiques

La construction des armes V et des bombes A prend 2 tours et coûte 1 point de construction chacune. Vous les conservez comme dans un pool distinct et les choisissez comme type distinct. Des limites de production s'appliquent aux armes V. La production de bombes A et d'armes V ne peut pas être accélérée.

Les armes V ne peuvent effectuer que des missions de bombardement stratégique, comme les avions. Les armes V-2 et V-3 ne peuvent pas être interceptées. Si une arme V-1 est interrompue, elle est détruite.

Les armes V-2 peuvent également se déplacer comme des unités terrestres. Les armes V-1 et V-3 ne peuvent faire que des mouvements stratégiques. Elles ne peuvent pas effectuer une mission lors de la même impulsion où elles se sont déplacées.

Les bombes A sont mises de côté lors de leur construction. Elles peuvent être placées avec n'importe quel bombardier possédant 9 ou plus en valeur de bombardement stratégique au début d'une mission de bombardement stratégique. Leurs facteurs de bombardement stratégique remplacent ceux du bombardier. Les facteurs d'une bombe A ne sont jamais divisés par deux.

Les armes V et les bombes A sont détruites lors de leurs attaques par bombardement stratégique. Si son bombardier est détruit, une bombe A est détruite avec lui.

15.6 Dissensions au sein du commandement japonais

Les bombardiers LND et NAV japonais sont combinés en un seul pool. Le joueur japonais ne peut que spécifier la construction ou l'accélération d'un bombardier. Le type d'unité (LND ou NAV) est choisi aléatoirement.

15.7 Chasseurs obsolètes

Si un chasseur a une valeur air-air inférieure à la moitié de celle du chasseur de tête, il n'ajoute rien à la puissance air-air de ce camp en combat aérien.

15.8 Amélioration des porte-avions

Après 1943, augmentez la composante aérienne de tous les CV de 1.

15.9 Interception des missions aériennes

Pour toutes les missions aériennes (voir WiF 5 - 10.3), à l'exception des missions aéronavales, la séquence de jeu est modifiée.

Tout d'abord, le premier joueur trace la trajectoire des bombardiers (ou des ATR) effectuant la mission, hexagone par hexagone, de l'aéroport à la cible. La cible n'est spécifiée qu'une fois atteinte. Dans n'importe quel hexagone de la trajectoire, le second joueur peut interrompre le mouvement du premier joueur en interceptant la mission (ou la case terrestre) avec des chasseurs à portée d'interception (réduite de moitié).

Le premier joueur peut ensuite intercepter ou escorter avec des chasseurs à portée jusqu'à l'hexagone d'interception, et un combat aérien est immédiatement engagé. Les bombardiers (ou les ATR) peuvent poursuivre leur mouvement (et être à nouveau interceptés) s'ils sont franchis, ou interrompre ou détruire tous les intercepteurs ennemis. Tous les intercepteurs retournent à leur base immédiatement après la résolution du combat dans l'hexagone d'interception (puis sont retournés au verso comme d'habitude).

Le second joueur ne peut intercepter que les avions effectuant une mission (et non les intercepteurs du premier joueur). Le premier joueur ne peut intercepter que les intercepteurs du second joueur et uniquement au-dessus de l'hexagone (ou de la case terrestre) de la mission d'interception.

Une pile de bombardiers (ou d'ATR) souhaitant être escortée se déplace vers l'hexagone (ou les hexagones) contenant d'autres bombardiers (ou d'autres ATR) et/ou les chasseurs d'escorte (s'ils ne sont pas initialement empilés avec eux), peut les récupérer et poursuivre leur déplacement aussi loin que possible avec eux (en tenant compte des différents points de mouvement dépensés par tous les appareils de la même pile), jusqu'à ce que :

- la cible soit atteinte, auquel cas une partie ou la totalité de la pile y reste, tandis que le reste continue vers une autre cible, ou
- un ou plusieurs appareils sont à portée, et ils retournent alors à leur base, ou
- un ou plusieurs appareils décident d'abandonner volontairement (et de retourner à leur base).

Ces options sont choisies après la résolution de toute interception dans cet hexagone (ou dans cet hexagone point).

Tous les appareils restants de la pile poursuivent leur mouvement vers une autre cible.

Comme dans les règles standard, les appareils ne peuvent pas être interceptés lorsqu'ils retournent à leur base.

Note du concepteur. Cette règle vous offre une certaine flexibilité pour combiner des piles de bombardiers ou d'ATR et leurs escorteurs afin de cibler de nombreux hexagones, tandis que vos chasseurs peuvent en assurer la protection. Le scénario idéal consiste à commencer une pile avec des avions à longue portée se déplaçant depuis les arrières, à récupérer vos bombardiers et escorteurs à courte portée à mesure que vous vous rapprochez de la ligne de front, puis à larguer des unités sur les hexagones cibles lorsqu'elles atteignent leur portée, tandis que vos unités à longue portée peuvent s'enfoncer davantage en territoire ennemi (bien sûr, cela permet également à votre ennemi de se liguer contre vous). Cela maximisera votre puissance de feu d'escorte.

Cette règle optionnelle augmentera considérablement le temps de jeu et pourrait donc être limitée à toutes les missions de bombardement (ou d'ATR) où un avion de la pile se déplace au-delà de 5 hexagones (ou du nombre que vous spécifiez), ce qui pourrait faire réfléchir les Allemands à l'idée du ravitaillement par BV-222 d'Helsinki à Rostov, mais n'affectera pas la plupart des missions.

15.10 Mise en place

Au lieu de choisir des unités au hasard lors de la mise en place, placez d'abord l'unité dont l'année d'arrivée est la plus ancienne (choisissez aléatoirement parmi des avions ayant la même année d'arrivée).

15.11 Bombardier non affecté

Si un bombardier n'est pas intercepté au-dessus de sa cible, ses valeurs tactiques, air-mer et stratégiques sont augmentées de 1 (sauf si sa valeur est un astérisque, auquel cas il ne peut toujours pas accomplir la mission).

Si un bombardier est intercepté sans escorteurs et/ou sans intercepteurs, ses valeurs tactiques, air-mer et stratégiques sont réduites de 1.

Si vous jouez avec cette règle, vous n'obtenez le +1 au jet de dé de bombardement stratégique (voir WiF 5 - 10.6.1) que si l'attaque est menée contre un hexagone dans une zone météo claire et qu'elle n'est pas interceptée par des chasseurs ennemis.

15.12 Balayage des chasseurs

Lors de l'étape (a) des missions d'appui au sol (voir WiF 5 - 10.3.3), le premier joueur peut également envoyer des chasseurs à pleine portée vers tout hexagone contenant une ou plusieurs unités terrestres ennemies attaquées.

15.13 Tirs anti-aérien et pilotes

Lorsqu'un avion est détruit par un tir antiaérien, le pilote n'est jamais éliminé.

Note du concepteur. Bien que les pilotes aient été presque toujours perdants si leur avion était détruit par un tir anti-aérien, le nombre d'avions ainsi détruits était si faible que le coût économique est plus justement reflété par le fait de ne pas éliminer le pilote (sinon, comment Biggles aurait-il pu survivre à tout ça, Archie ?).

Exception : utilisez plutôt les règles de **Ships in Flames**, si vous jouez avec cette extension.

15.14 La dernière goutte d'essence

S'il reste un point de mouvement à un bombardier, il peut bombarder (et revenir à sa base) 1 hexagone plus loin. Cependant, sa charge de bombes est divisée par deux.

Exemple. Le SB-2 chinois souhaite bombarder un hexagone japonais situé à 3 hexagones de sa base. Comme le SB-2 n'a qu'une portée de 5 hexagones, il ne peut normalement bombarder qu'à 2 hexagones (chaque hexagone coûtant 2 points de mouvement sur la carte Pacifique). Cependant, en divisant par deux ses facteurs de bombardement tactique à 1,5 (en plus de toute autre réduction de moitié), il est autorisé à bombarder à 3 hexagones plus loin, puis à retourner à sa base à 3 hexagones supplémentaires.

Les chasseurs ayant 1 point de mouvement ou plus peuvent également se déplacer d'un hexagone supplémentaire sur les cartes à l'échelle Pacifique, mais leurs valeurs air-air sont réduites de 1.

15.15 Pilotes de porte-avions

Si un CV est endommagé lors d'un combat air-air, mais que le pilote survit, placez le CV face visible dans le pool de réparation. Si le pilote est éliminé (ou si le CV est endommagé pour toute autre raison), placez le CV au verso dans le pool de réparation.

La réparation des CV au recto ne coûtent que 3 points de construction et prend 2 tours.

La réparation des CV au verso coûtent 5 points de construction et prend 2 tours.

15.16 Portée de redéploiement étendue

Si un avion ne se redéploie que sur des hexagones, des cases terrestres ou des hexagones points amis, il peut effectuer un redéploiement jusqu'à tripler sa portée normale (x 6 si l'avion a une portée étendue). À cet effet, un hexagone point est considéré comme étant sous contrôle ami si sa case de mer ne contient aucun avion ni unité navale de surface ennemi (quel que soit le nombre d'unités présentes dans la case de mer).

16. Réimpression des règles aériennes de WiF 5 (WiF 5 - 10.3)

Note. J'ai décidé de ne pas réimprimer ces règles ici. Voir la version recréée du livre de règles de WiF 5 publiée sur BoardGameGeek.

17. Errata de WiF 5 (1^{er} juin 1993)

Les errata, initialement présents dans le livre de scénarios de PiF Gold 1993, ont été remplacés par ceux du WiF Annual 94/95.

* * * * *

18. Notes au joueur (ou pourquoi Planes in Flames n'est pas un casse-tête)

Inutile de préciser que Planes in Flames modifie radicalement le jeu de WiF. Le principal effet réside dans la modification des valeurs par rapport aux unités standard. Les valeurs air-air des chasseurs sont plus faibles en début de guerre et plus élevées à la fin. Les valeurs air-air de tous les bombardiers ont diminué (les escorteurs étant désormais séparés des unités de bombardiers). Les valeurs de bombardement stratégique et aéronaval ont augmenté, tandis que les valeurs tactiques ont diminué.

Par ailleurs, le nombre d'unités aériennes a augmenté de 250 % et la proportion de chasseurs est passée de 30 % à 45 % du total, tandis que tous les autres types ont diminué. Le coût des pilotes a été dissocié de celui des avions. Les pilotes survolant le territoire ennemi seront éliminés (en moyenne) $\frac{2}{3}$ fois moins que leurs avions ne sont détruits. Au-dessus du territoire ami, seulement $\frac{1}{3}$ sera éliminé. Ainsi, pour maintenir la parité entre pilotes et avions (sauf coup de chance), en cas d'offensive, produisez 2 pilotes pour 3 avions construits. En défense, produisez-en 1.

Vous constaterez ainsi que vous aurez plus d'avions sur la carte que dans WiF 5 standard (où les pilotes étaient toujours éliminés). Alors que produire 3 chasseurs dans WiF 5 coûte 12 BP, dans PiF, ça ne coûte que 10 en offensive (1 pilote survivant) ou 8 en défensive (2 survivants). Par conséquent, si vous dépensez le même montant à PiF qu'en WiF, vous produirez environ 20 à 30 % d'avions (et de pilotes) en plus. Cependant, un nombre plus élevé d'avions sur la carte entraîne des pertes plus importantes. Le résultat final est donc d'environ 10 à 15 % de chasseurs supplémentaires, ce qui nécessitera davantage de chasseurs pour la défense côtière et portuaire. Je recommande de limiter vos chasseurs à 40 % de votre total en offensive, mais en défense, de l'augmenter à au moins 60 %. Bien que de nombreux chasseurs aient désormais une portée supérieure à celle de WiF 5, la réduction de moitié de la portée d'interception oblige de nombreux avions (notamment allemands et russes) à se baser beaucoup plus près du champ de bataille que dans WiF 5. Si vous êtes sur la défensive, basez-vous en forêt, ne volez pas trop tôt lors d'un tour d'été, interceptez les bombardiers ennemis non protégés par des chasseurs, puis redéployez-vous aussi loin que possible du front.

Les effets sur le combat naval présentent un mélange d'avantages et d'inconvénients. Le plus grand nombre de facteurs navals disponibles pour les bombardiers LND leur confère un rôle plus important dans la guerre navale. Cependant, l'obligation pour une unité de diviser par deux ses points de mouvement restants avant d'entrer dans une zone maritime limitera la capacité de vos avions à trouver votre adversaire.

Le joueur allemand rencontre de nouvelles difficultés lorsqu'il tente d'envahir la Grande-Bretagne. Pilotez-vous vos bombardiers à mi puissance (volant à longue portée dans la zone 3 de la mer du Nord, sans protection de vos chasseurs), ou volez-vous vers la zone 1, qui est la limite d'atteinte de vos ME-109 (la portée de 3 est ridicule, de toute façon) ? Bien sûr, vous pouvez reporter l'invasion de la Grande-Bretagne à 1941, lorsque vos FW-190 d'une portée de 6 hexagones commenceront à apparaître. Mais même alors, ne vous en tiendrez qu'à la zone 2.

Les tirs antiaériens sont désormais plus meurtriers. Ainsi, si vous faites voler des avions dans une zone de mer, lancez-vous en force. Un seul bombardier risque d'être abattu avec un impact minimal sur les navires ennemis. Plusieurs unités aériennes permettront à certaines de passer et de les attaquer.

De même, il est judicieux de couvrir vos porte-avions avec des unités aériennes terrestres, afin que les avions puissent encaisser les pertes antiaériennes, tandis que la présence de votre flotte peut sauver des pilotes.

La règle de pool de réserve vous permet de changer de pilotes. Le passage d'un avion à l'autre offre une grande flexibilité. Je vous recommande d'adopter une politique d'achat de plus d'avions que vous ne pouvez en piloter. Ces avions supplémentaires seront utiles en cas d'urgence et permettront à vos pilotes de passer la majeure partie de leur temps à bord de vos meilleurs appareils (minimisant ainsi les pertes d'avions et de pilotes).

En raison de la perte d'efficacité, il est généralement préférable d'effectuer des missions de jour plutôt que de nuit. Si, toutefois, vous ne pouvez pas protéger vos bombardiers avec des chasseurs et que votre adversaire peut les intercepter, il est généralement préférable de voler de nuit. Cela minimisera vos pertes tout en augmentant celles des intercepteurs ennemis.

Il est toujours préférable d'intercepter plutôt que d'escorter si vous êtes à portée d'interception d'hexagones cibles potentiels. À moins que l'attaque ne soit critique, votre adversaire ignorera généralement vos missions de bombardement escortées, gaspillant ainsi vos chasseurs. Si, en revanche, vous ne pouvez pas atteindre l'hexagone cible avec votre portée d'interception réduite de moitié, vous pouvez envisager l'escorte.

En tant que second joueur allouant un soutien aérien défensif, vous disposez d'options complètement différentes. Dans de nombreux cas, vous pouvez ajouter un bombardier vers un hexagone cible contenant un bombardier ennemi, simplement pour permettre à vos chasseurs de voler en escorte (à pleine portée), interceptant ainsi efficacement le bombardier ennemi. Cela peut sembler être une mécanique de jeu étrange, mais les combats et le soutien terrestres se déroulent sur plusieurs jours.

Les pilotes des pays mineurs jouent désormais un rôle important dans votre effort de guerre. Même après la conquête d'un pays mineur, ses pilotes continuent de combattre. Par exemple, dans la campagne 1939-1945, le nombre de pilotes du Commonwealth devrait augmenter rapidement à mesure que les Allemands conquièrent la Pologne (et vraisemblablement la Belgique et les Pays-Bas). Certains joueurs préfèrent laisser leurs avions mineurs au sol pour assurer la survie du pilote (en cas d'écrasement ou de conquête de la Pologne). Cependant, je pense qu'il est judicieux de les envoyer au combat. Ils pourraient capturer des avions ennemis (et leurs pilotes) et contribuer à perturber leur attaque terrestre.

Si vous jouez avec les coûts de production optionnels (ce que je recommande), les russes devraient se concentrer sur leurs bombardiers LND monomoteurs à 2 BP, tandis que les États-Unis devraient se concentrer sur leurs coûteux mastodontes quadrimoteurs. Les Japonais devraient se concentrer sur leurs bombardiers NAV (à moins d'appliquer la règle optionnelle Dissensions au sein du commandement japonais), car

ils présentent de meilleures performances air-mer et des performances tactiques presque aussi bonnes que leurs bombardiers LND (et puis, vous avez vu la portée de l'Emily ?).

En général, il est préférable de mettre des avions en réserve plutôt que de les mettre à la ferraille. Cependant, lorsqu'un avion de mauvaise qualité est abattu, il est probablement préférable de mettre à la ferraille rebut toute la classe, surtout si les avions restants sont encore dans le pool, ou (mieux encore) ne sont pas encore disponibles.

Les avions étrangers sont pratiques si vous en êtes le destinataire. Comme la Russie ou le Royaume-Uni, les avions de construction américaine (et, dans le cas de la Russie, britannique) peuvent faire la différence entre la survie et la défaite. En tant que joueur américain, vous pourriez vouloir conserver ces avions pour vous-même. Attention : vous disposez de 111 appareils, vous pouvez donc probablement en mettre quelques-uns de côté (vous devriez peut-être réfléchir à deux fois avant de vous débarrasser du B-25, un avion antichar).

Enfin, un mot sur l'accélération de la production. En gros, à moins d'avoir déjà construit tous les avions d'une classe, c'est une perte de temps. Si vous les avez tous construits, que c'est le début de l'année et qu'il n'y a rien d'intéressant à construire : accélérez la production, surtout celle des bombardiers. Rien n'est plus démoralisant pour un adversaire sous pression que de se voir noyé jusqu'aux yeux par des avions.

C'est tout pour le moment. Restez à l'affût du Canadian War-gamer's Journal pour d'avantages de conseils et d'astuces de jeu.

19. Notes du concepteur

Planes in Flames vise à ajouter aux unités aériennes de **World in Flames** le même niveau de détail que celui apporté aux unités navales de la 5^{ème} édition. Pour éviter d'enliser le jeu dans la complexité, chaque règle possède un effet simple.

Chaque unité aérienne de **Planes in Flames** comprend entre 250 et 500 appareils. Une unité aérienne dans WiF comprend différents types d'appareils, mais dans PiF, le type d'appareil est indiqué sur le pion.

Avec une représentation plus claire des appareils, il est devenu nécessaire de définir plus précisément leurs rôles. Nous avons supprimé les STR et les TAC et les avons remplacés par un bombardier terrestre générique : le LND. Cependant, un LND peut être un bombardier en piqué, un bombardier d'attaque à basse altitude ou un bombardier de haute altitude. Chaque LND aura des valeurs différentes pour refléter ces différents rôles. Par exemple, si le bombardier de haute altitude peut avoir une charge de bombes plus importante, il est nettement moins précis, ce qui se reflète dans ses facteurs tactiques. En revanche, ils sont bien plus adaptés au bombardement stratégique des villes (où la précision est moins importante) que les autres types.

Le principal changement a consisté à augmenter la portée de chaque avion. Pour évaluer les portées, chaque hexagone (90-100 km) a été doublé et le temps de combat aérien a été augmenté de 10 % pour atteindre une portée totale de 225 km par point de mouvement. Les réservoirs largables ne comptent que pour 2/3 de points de mouvement supplémentaires par 225 km, afin de refléter leur largage précoce au contact de l'ennemi.

Les chasseurs perdent la moitié de leur capacité de mouvement lors d'une interception, car ils doivent réagir rapidement à un bombardement ennemi (et non voler depuis un autre hémisphère). Leur redéploiement après l'interception n'est pas entravé, car ils disposent toujours de leur capacité habituelle de carburant.

Les autres fonctions représentées incluent la capacité de destruction de chars, la capacité de combat nocturne, des portées étendues avec des charges de bombes réduites, des hydravions basés sur l'eau, des bombardiers capables de transporter des troupes, ainsi que des chasseurs et des avions de transport capables de transporter des bombes. Toutes ces fonctions ont été faciles à intégrer sans alourdir les règles. Lors des tests, une inquiétude a été soulevée concernant l'inclusion des missions tactiques de bombardement nocturne. Historiquement, bien que largement utilisé pour les bombardements stratégiques de grandes cibles, le bombardement nocturne était peu fréquent dans les missions tactiques. Cependant, il était utilisé, et ces missions incluent également des raids à l'aube et au crépuscule : nous l'avons donc intégré.

Une deuxième inquiétude concernait les tueurs de chars. L'argument était le suivant : « J'ai un rapport de 45 contre 15 (3 contre 1) contre une pile défendue par un JU-87G (avec une valeur tactique de tueur de chars de 5). J'ajoute un blindé de valeur 7 et mon rapport tombe à 2 contre 1 (52 contre 20) ». Ceci ne tient pas compte du fait que les attaques sont annoncées avant l'ajout des tueurs de chars. Cependant, nous sommes partis du principe que l'annihilation d'une de vos formations blindées suffirait à justifier la perte de moral de vos autres formations, nécessaire pour expliquer la baisse du rapport. Par conséquent, acceptez simplement le fait que des chasseurs ennemis puissent voler contre l'une de vos attaques et préparez-vous à la pulvériser avec vos chasseurs.

La principale raison de séparer les pilotes de leurs appareils était de donner l'avantage au défenseur stratégique lors des combats (en sauvant ainsi davantage de pilotes).

Cela devrait mettre en lumière l'absurdité de la stratégie de Göring lors de la bataille d'Angleterre, où l'élite des bombardiers de la Luftwaffe fut exterminée en effectuant des missions sans protection au-dessus de l'Angleterre.

La règle du pool de réserve reflète la préoccupation historique de conserver des parcs d'avions de réserve (les vice-maréchaux de l'air détestaient l'idée de voir leurs pilotes restent inactifs faute d'avions : ils préféreraient les voir en l'air et se faire tirer dessus).

L'ajout de pilotes de pays mineurs conquis à leur ancienne puissance majeure de contrôle représente le grand nombre de pilotes polonais, français, belges et de nombreux autres pays mineurs libres qui ont continué à combattre aux côtés de leurs alliés, même après la conquête de leur pays. La règle optionnelle qui handicape les chasseurs bimoteurs, par rapport aux monomoteurs, est incluse pour souligner le manque de manœuvrabilité de la plupart des chasseurs bimoteurs (le Me-262 et le P-38 Lightning en étant les exceptions notables).

La règle sur les dissensions du commandement japonaise illustre les difficultés de coordination de production d'avions à destination, soit de l'armée impériale, soit de la marine impériale.

Eh bien, voilà ! Je ne sais pas si j'aurai l'endurance nécessaire pour recréer un produit aussi colossal, mais bon, c'est la cinquième fois que je le dis ! Bonne chance et bon jeu !

Harry Rowland,
Concepteur.

20. Bibliographie

Angelucci, E., Rand McNally Encyclopedia of Military Aircraft, The Military Press, New-York, 1990.

Angelucci, E., Combat Aircraft of World War 11:1942-43, Salamander, New-York, 1988.

Austin, A. & Dicks, A., Great Fighting Planes, Chancellor Press, Londres, 1992.

Beevor, A., The Spanish Civil War, Orbis Publishing, Londres, 1982.

Chant, C., Air Forces of World War I & World War II, Quarto Books, Londres, 1979.

Collier, B., Japanese Aircraft of World War II, Hutchinson, Londres, 1979.

Galland, A., The First and The Last, Reader's Book Club, Londres, 1959.

Green, W., Warplanes of the Third Reich, Galahad Books, Londres, 1990.

Griess, T., Second World War in Europe, Avery Publishing Group, New-York, 1984.

Griess, T., Second World War in Asia and the Pacific, Avery Publishing Group, New-York, 1984.

Gunston, B., Combat Aircraft of World War II, Lansdowne Press, Londres, 1978.

Gunston, B. & Wood, T., Hitler's Luftwaffe, Salamander, Londres, 1977.

Rene, J. F., Japanese Aircraft of the Pacific War, Naval Institute Press, Annapolis, 1987.

Salmaggi, C. & Pallavisini, A., 2194 Days of War, Gallery Books, New-York, 1977.

Taylor, J. W. R., Combat Aircraft of the World, G. P. Putnam's Sons, New-York, 1969.

Wheeler, B.C., Military Aircraft Markings & Profiles, Hamlyn, Londres, 1990.

21. Contributeurs

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT

Conception et développement du système : Harry Rowland.

Assistance au développement : Greg Pinder, Lawrence E. Whalen Jr., Klebert Hall et Michael Fisher.

Rédaction des règles : Harry Rowland et Greg Pinder.

Révision des règles : Harry Rowland, Greg Pinder, Lorraine Hutchison, Neil Mackenzie et Alex Hilson.

Recherche : les archives (très) personnelles de Bradley Perrett, Avi Solomon, Phil Clark et Larry Whalen Jr.

TESTEURS DU JEU ET CONTRIBUTEURS

Meneurs de tests : Harry Rowland et Lawrence E. Whalen Jr.

Testeurs du jeu et contributeurs : James Booth, Joseph De Souza, Jeffrey Donahue, Tony Falzarano, Michael Fisher, Jack Greene, Klebert Hall, Rick Henderson, Alex Hilson, Lorraine Hutchison, Neil MacKenzie, Simon MacKenzie, David Nebiker, David Ouelette, Bradley Perrett, Greg Pinder, Rüdiger Rinscheidt, Armando Signore, Peter Spitzkowsky, Mark Swenholt et Sheldon White.

GRAPHISME

Coordinateur graphique : Harry Rowland.

Illustration des pions : Michael Fisher, Harry Rowland et Greg Pinder.

Mise en page des pions : Harry Rowland et Lorraine Hutchison.

Couverture, règles et graphiques : Desktop Computer Systems.

PRODUCTION

Directeur de production : Harry Rowland, Desktop Computer Systems.

Création du film : Kevin Cryer, CPN, Canberra.

Épreuves couleurs : Robey's, Canberra.

Impression des pions : Edward Proft Creative Packaging, North Ryde.

Impression de la couverture, des règles et des graphiques : Peter Harris, NCP, Canberra.

Contributeurs : Harry Rowland

Nous répondrons volontiers aux questions concernant les règles si elles sont envoyées avec un format permettant d'y répondre par oui ou non à :

Australian Design Group.
Planes in Flames Questions
25 Quandong St.,
O'Connor ACT 2601
Australia

N'oubliez pas nos derniers produits WiF (prix valables jusqu'en janvier 1995) : Asia Aflame (carte de l'Asie, carte de la Scandinavie, 200 pions, règles et tables) à \$20 US, Africa Aflame (carte de l'Afrique, 200 pions, règles et tables) à \$20 US, Advanced Days of Decision (carte politique, 400 pions, 108 cartes, règles et tables) à \$50 US.

TRADUCTION FRANÇAISE (version 1.0)

Traducteur : Patrice-Alexis Chaya.

22. Note sur les images des avions

Note de la rédaction. Veuillez nous excuser pour la qualité médiocre des scans. Peut-être qu'un jour, moi-même ou un autre, enregistrerons ces informations dans un tableur Excel et pourrons ainsi remplacer ces images numérisées par une image de bien meilleure qualité.

En attendant, j'espère que cela vous conviendra.