

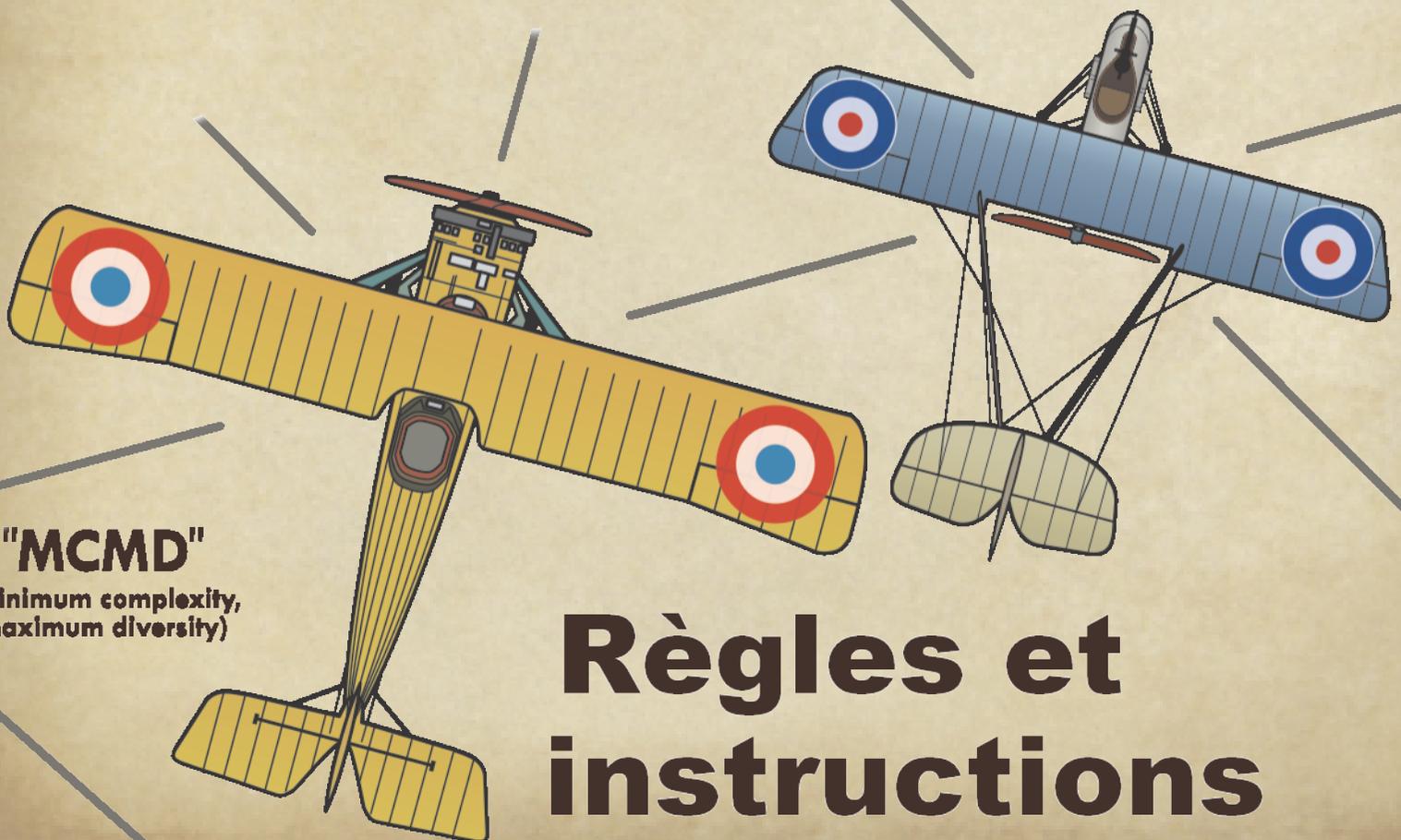


Predrag Lazovic
& Dragan Lazovic



Jeu de plateau

L'âge des combats tournoyants : 1ère GM



"MCMD"
(minimum complexity,
maximum diversity)

Règles et instructions

Traduction des règles :
Laurent Journaux, mai 2020

AGE of DOGFIGHTS: WW1

REGLES ET INSTRUCTION

Dans ce jeu, des avions de la Première Guerre mondiale s'affrontent dans les airs. Des règles simples de déplacement et de combat intègrent les principaux paramètres pour les avions de cette époque : vitesse, agilité, puissance de feu. Les batailles se déroulent à cinq altitudes différentes, intégrant les capacités d'ascension et de descente des avions. D'autres caractéristiques spécifiques sont aussi intégrées comme l'effet gyroscopique qui confère à certains appareils une manoeuvrabilité remarquable. Le vent et la position du soleil jouent sur la précision des tirs. Un avion engagé dans un combat peut s'échapper dans les nuages et se dissimuler à l'ennemi. La majorité des pilotes ont des aptitudes moyennes mais il y a aussi des débutants et des As.

La dernière page de ce livret fournit un résumé des règles à l'exception des règles optionnelles et les modes de jeu (scénarios). Ce résumé est suffisant pour jouer en résolvant logiquement les situations plus spécifiques. L'appropriation du jeu sera facilitée si vous avez déjà pratiqué d'autres jeux utilisant le "Triangle system".

Malgré tout, nous vous recommandons de lire toute la règle et les instructions qui incluent un grand nombre d'exemples et qui permettent aux joueurs d'inclure les règles optionnelles et les différents modes de jeu. Le résumé constitue alors un rappel des règles importantes.

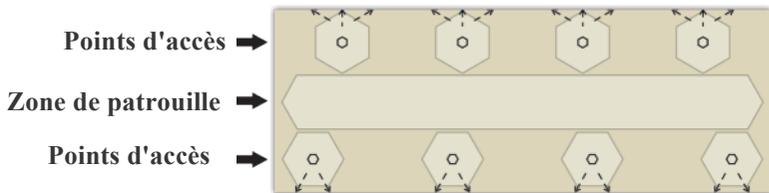
CONTENU

Le jeu comprend : 3 morceaux de plateau de jeu bi-faces ; 4 extensions du plateau ; 54 pions en plastique (les avions) ; 100 supports d'altitude ; 3 cales de compensation d'inclinaison ; 3 marqueurs de position initiale ; 18 panneaux de contrôle ; 90 curseurs ; 24 marqueurs photos ; 30 marqueurs bombes ; 10 nuages en plastique ; 1+1 indicateur vent/soleil ; 6 marqueurs de zones cibles ; 5 dés à 6 faces (d6) ; 12 marqueurs ronds en plastique et une règle de jeu (ce livret).

PLATEAU et EXTENSIONS

Le plateau est couvert d'une grille de triangles équilatéraux qui ont un petit hexagone à leur sommet (les points). Les pions avions se déplacent d'hexagone en hexagone. La distance entre deux points est notée "d". le plateau entier constitue l'aire de combat.

Les extensions du plateau sont posées contre le plateau. Au centre de chaque extension il y a la Zone de Patrouille qui contient les avions qui n'ont pas encore pénétré dans l'aire de combat. Le long des bords, il y a quatre points d'accès sur lesquels les pions avions sont placés juste avant d'entrer sur l'aire de combat.



PIONS et SUPPORTS

L'Allemagne, la France et le Royaume-Uni avaient les aviations les plus puissantes pendant la Première Guerre mondiale. Dans ce jeu, chacune des nations dispose de 12 chasseurs, 3 avions de reconnaissance et 3 bombardiers. Les avions de reconnaissance sont des monomoteurs biplaces, qui peuvent effectuer également des tâches de chasse et de bombardement à côté de leur rôle principal de reconnaissance.

Les pions sont en plastique noir (allemand) et en plastique blanc (Français et britannique), avec un autocollant comportant le dessin de l'avion, le matricule, ainsi que ses caractéristiques de base et spécifiques.

Les caractéristiques de base de tous les types d'avions sont les suivantes : armement - nombre de mitrailleuses fixes et / ou montées sur un axe, vitesse et agilité. Seuls certains types d'avions ont des caractéristiques spécifiques, telles que : montée rapide, descente lente et effet gyroscopique.



Type d'avion
Fokker Dr.I



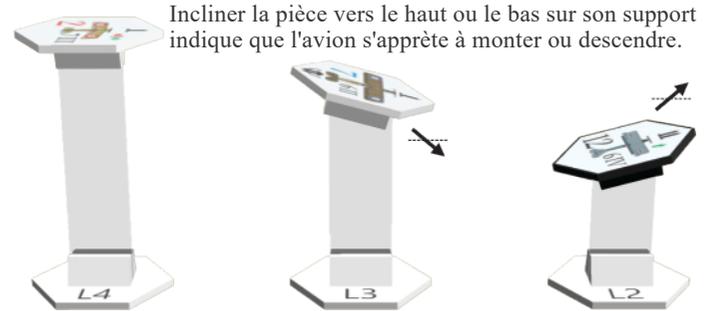
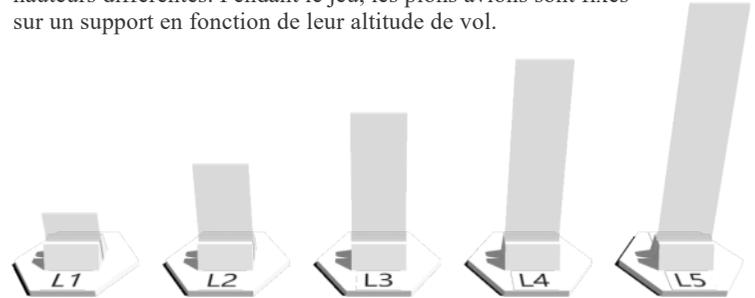
Matricule 4

Caractéristiques de base et spécifiques

- armement : 2 mitrailleuses fixes
- vitesse : 5
- agilité : IV
- montée rapide (↑)
- descente lente (↓)
- effet gyro. (↺↻)

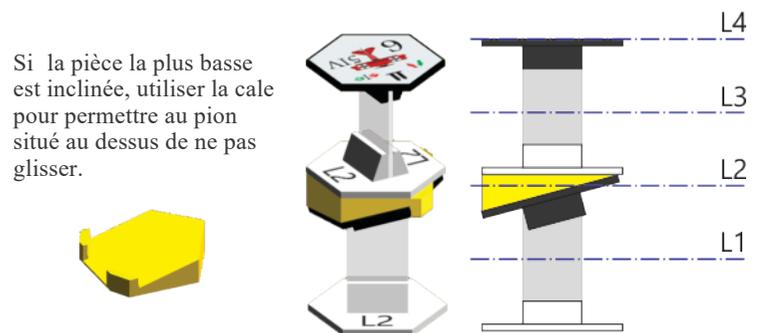
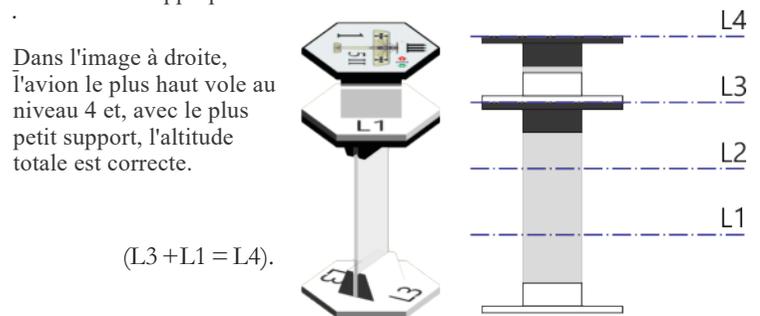
- I / II / III - une/deux/trois mitrailleuses fixes
- ↗ / ↘ - une/deux mitrailleuses de nez orientables
- ↖ / ↙ - une/deux mitrailleuses de queue
- ↕ - une mitrailleuse ventrale

Les pions avions sont fixés sur des supports d'altitude qui existent en cinq hauteurs différentes. Pendant le jeu, les pions avions sont fixés sur un support en fonction de leur altitude de vol.



CALES DE COMPENSATION (vol au dessus)

Pendant le jeu, deux ou plusieurs pions peuvent occuper le même point, mais à différentes hauteurs. Dans ce cas, les pions, ainsi que les supports, sont simplement empilés les uns sur les autres, de sorte que chaque pion se situe à l'altitude appropriée.



MARQUEUR DE POSITION INITIALE

Si un joueur envisage plusieurs chemins possibles pour déplacer un avion, il peut marquer la position initiale et la direction de l'avion à l'aide d'un marqueur.



PANNEAU DE CONTROLE et CURSEURS

Il y a trois avions de chaque type dans le jeu, et tous les trois utilisent le même panneau de contrôle. Au-dessus du panneau figure un dessin de l'avion avec toutes ses caractéristiques de base et spécifiques. Le reste du panneau montre les numéros de matricule de chaque avions individuels et les emplacements pour divers curseurs et marqueurs.

Tous les panneaux de contrôle ont une série de rectangles rouges avec des symboles demitrailleuses et des numéros. Le nombre sur le rectangle rouge à l'extrême gauche indique combien de mitrailleuses peut tirer. Si l'avion a des mitrailleuses avant et arrière - il y a plusieurs séries de rectangles rouges sur le panneau de commande.

Les avions de chasse ont également une série de carrés verts sur leurs panneaux de contrôle. Le nombre sur le carré vert à l'extrême gauche indique combien de fois cet avion peut utiliser le plein régime moteur.

Au début du jeu, les curseurs de la couleur assortie sont placés sur tous les rectangles à l'extrême gauche de chaque série rouge et verte de rectangles. Chaque fois que l'avion tire, le curseur rouge est déplacé d'un espace à droite sur le panneau. Lorsque la dernière rafale est déclenchée, le curseur rouge est retiré du Panneau de configuration. Chaque fois qu'un avion vole à plein régime, le curseur vert est déplacé d'un emplacement vers la droite.

L'image suivante montre que l'avion no. 7 a tiré deux fois avec ses mitrailleuses avant et arrière et a utilisé trois fois son moteur à plein régime. L'avion no. 8 a tiré trois fois avec ses mitrailleuses arrière (toutes les munitions arrières sont dépensées) et a utilisé une fois son moteur à plein régime. L'avion no. 9 n'a ni tiré ni utilisé à plein régime.

France		Speed: 6 (● or ●)	Agility: II	Firepower: II (2 fixed + 2 dorsal mg)	1918
7	II II II II II II	3 2	3 2 1 *?		
8	II II II II II II	3 2 1	3 2 1 *?		
9	II II II II II II	2 1	2 1 *?		

MARQUEUR PHOTO et BOMBE

Les panneaux de contrôle des bombardiers ont des emplacements pour Les marqueurs de bombe, tandis que les avions de reconnaissance ont à la fois des marqueurs de bombe et de photo.

Lorsqu'un avion de reconnaissance prend une photo d'une zone cible (A, B ou C), un marqueur de photo correspondant est placé sur son panneau de commande.

Les marqueurs de bombe sont placés sur les panneaux de contrôle au début de la partie. Lorsqu'un avion bombarde une cible, le marqueur est placé sur la zone cible appropriée du plateau.



MARQUEURS AS et RECRUE

Chaque joueur a 6 marqueurs ronds rouges et 6 verts. Les cercles rouges marquent les avions de chasse avec des pilotes exceptionnellement bons - des as. Les cercles verts marquent les avions de chasse avec des pilotes inexpérimentés - des recrues.



L'image suivante montre un panneau de contrôle en début de partie : n° 4 - pilote moyen; n° 5 - recrue; n° 6 - as.

United Kingdom		Speed: 5 (● or ●) ● - Gyroscopic effect: all	Agility: IV	Firepower: II (2 fixed mg)	1917
4	II II II II II II	6 5 4 3 2 1	2 1 *?		
5	II II II II II II	6 5 4 3 2 1	2 1 *?		
6	II II II II II II	6 5 4 3 2 1	2 1 *?		

MARQUEURS DE DEGATS

De nombreux avions sont endommagés pendant le combat. Les parties d'avions endommagées sont marquées avec des marqueurs de dommages en plastique de différentes couleurs selon le type de dégât.



MARQUEUR NUAGE et INDICATEUR VENT/SOLEIL

Les marqueurs de nuage représentent des nuages épais où les avions peuvent temporairement se cacher des tirs ennemis. Les indicateurs Soleil et Vent sont utilisés pour déterminer la direction des rayons du soleil ou du vent.



MARQUEURS DE ZONE CIBLE

Les marqueurs de zone cible sont des rectangles en plastique transparent (3 noirs et 3 verts) qui sont placés sur le plateau de jeu (entre les lignes blanches en pointillés), sur les positions convenues ou données. Ils marquent les zones qui doivent être bombardées ou photographiées.



DES

Le dé bleu a les numéros suivants: -1 0 0 +1 +1 et +2, tandis que le vert a: 0 *, +1 *, +2, +3, +4 et +5. Ces dés sont utilisés lors du déplacement de pièces d'avion.

Les deux dés rouges (blancs avec des points rouges) sont des dé classiques avec des nombres de 1 à 6. Ils sont utilisés lors du tir d'une mitrailleuse.

Le dé multicolore est utilisé pour déterminer les dégâts causés à l'avion. Il a deux faces bleues, deux orange, une rouge et une verte.



REGLES GENERALES

Le jeu est conçu pour 2 joueurs, qui jouent alternativement. À chaque tour, les joueurs déplacent leurs pièces et tirent s'ils en ont l'occasion.

Il existe trois modes de jeu de base (avec des variantes): combat aérien, Reconnaissance et bombardement. En général, le mode combat aérien implique des avions de chasse (pions avec les numéros 1 à 12), en mode Reconnaissance, les avions de reconnaissance sont ajoutés (numéros 13 à 15), et en mode bombardement, des bombardiers (16 à 18) rejoignent les chasseurs.

Tous les combats ont lieu dans la zone de combat (le plateau), et avant d'y entrer, les pièces sont placées dans les zones de patrouille. Les combattants ne peuvent quitter la zone de combat que si leur avion est endommagé ou s'ils ont épuisé toutes les munitions.

Quand un avion quitte l'aire de combat, il ne peut plus y pénétrer.

Il peut y avoir un maximum de 6 avions de chasse par joueur dans la zone de combat (les joueurs peuvent s'entendre sur un nombre différent).

Si un joueur n'a pas d'avion dans la zone de combat, il doit faire entrer au moins un avion de la zone de patrouille (s'il y en a) au tour suivant.

MISE EN PLACE

Le plateau complet se compose de 3 éléments bifaces, mais si les joueurs veulent jouer à un jeu court avec un petit nombre d'avions, on peut assembler seulement deux éléments de plateau.

Chaque joueur a son propre côté du plateau, qui est en face de l'adversaire. Cela peut être le côté le plus long ou le plus court (est-ouest ou nord-sud). Chaque joueur met deux extensions de plateau le long de son côté, en s'assurant que les lignes coïncident avec celles du plateau principal, voir les exemples ci-dessous :



L'image suivante montre un tableau "raccourci" où les joueurs ont choisi les côtés nord et sud.



Un joueur prend des avions allemands et l'autre choisit des avions français ou britanniques (ou des deux nations). Le nombre d'avions est défini d'un commun accord par les joueurs.

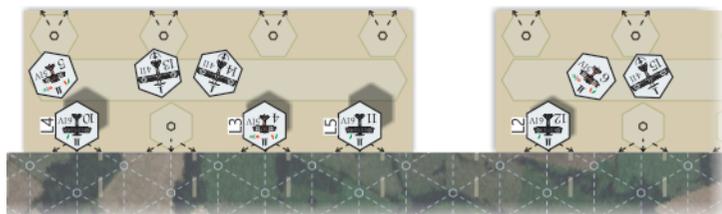
Exemple : les joueurs ont choisi de s'affronter en combat tournoyant. Ils ont convenu de disposer de 9 avions chacun. Le joueur allemands sélectionne ses avions, à savoir les chasseurs Fokker Dr.I (numéros 4, 5 et 6) et les avions de reconnaissance Aviatik DFW C.V (13, 14 et 15). L'autre joueur combine des chasseurs français et britanniques : Hanriot HD.3 (7, 8 et 9), Sopwith Camel (4, 5 et 6) et S.E.5 (10, 11 et 12). Le premier joueur a choisi des avions de reconnaissance car c'est le seul avion allemand à avoir une mitrailleuse qui tire vers l'arrière, et ses caractéristiques de vol sont suffisamment bonnes pour pour lui permettre d'affronter des chasseurs.

Quatre des pions avion choisis sont fixés sur des supports (les joueurs choisissent librement l'altitude) et sont placés aux points d'accès. Les pions restants (non fixés aux supports) sont placés dans les zones de patrouille.

Les joueurs prennent les panneaux de contrôle correspondant aux avions choisis et placent dessus les curseurs sur leur position de départ.

Une fois la mise en place terminée, le jeu démarre. Le premier joueur lance un dé bleu (ou vert) et déplace, depuis l'un des points d'accès, l'avion qui a le plus petit numéro de désignation. Ensuite, il lance à nouveau le dé bleu ou le dé vert et déplace l'avion suivant, et ainsi de suite ... Quand il a fini de faire entrer tous les avions des points d'accès dans le jeu, l'autre joueur commence à déplacer ses pièces ...

La figure suivante montre un exemple de pions correctement positionnés sur les points d'accès. Ils sont tous à des altitudes de départ différentes (L2 à L5).



UN TOUR

Tous les avions qui se trouvent dans la zone de combat doivent être déplacés et tous les avions situés sur les points d'accès doivent être amenés dans la zone de combat en les déplaçant, en commençant par l'avion avec le plus petit matricule.

Après cela (s'ils le souhaitent), les joueurs peuvent déplacer un ou deux avions supplémentaires de la zone de patrouille vers les points d'accès.

Après chaque déplacement d'un avion, la procédure de tir est immédiatement effectuée, si cet avion est en mesure de tirer sur un avion adverse.

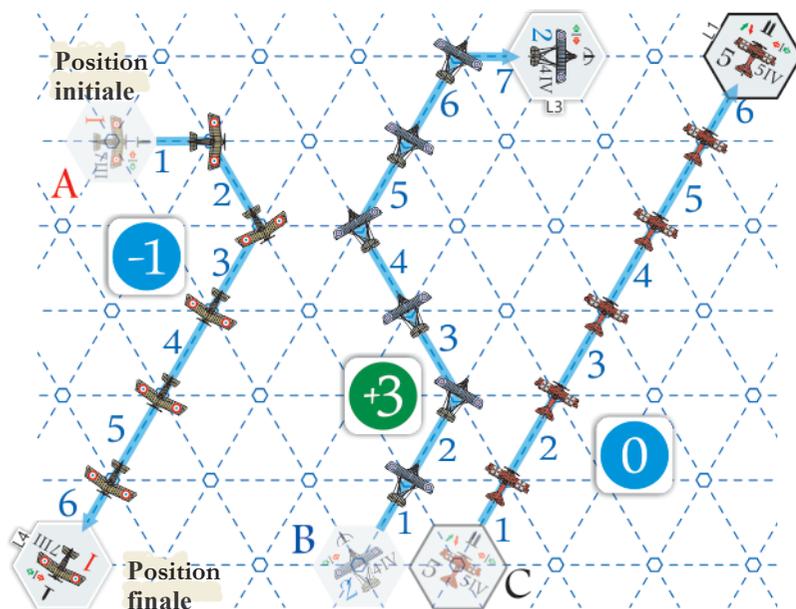
MOUVEMENT DES AVIONS

Lors de vrais combats aériens, les avions effectuent simultanément des manœuvres complexes horizontalement et verticalement. Dans ce jeu, les combats se déroulent sur cinq niveaux horizontaux différents (de L1 à L5), et les pièces peuvent passer d'un niveau à un autre (montée ou descente) plusieurs fois.

Avant de déplacer chaque pion, un dé bleu est lancé. Si un avion de chasse est déplacé, le joueur peut choisir de lancer un dé bleu ou un dé vert. Le dé bleu représente la plage normale de vitesse d'un avion. Le dé vert a des nombres plus élevés et est utilisé lorsqu'un joueur veut déplacer un avion aussi vite que possible en utilisant son moteur à plein régime. Cependant, l'utilisation du moteur à plein régime est limitée pendant le jeu (cela est rappelé par le numéro figurant sur le carré vert situé à l'extrême gauche du panneau de commande).

MOUVEMENT A L'HORIZONTAL

Un pion se déplace toujours vers un point voisin situé juste en avant ou un point situé à gauche ou à droite (à 60°). Un mouvement d'un point à un autre est appelé un pas. Le nombre de pas qu'un pion fait en un tour dépend de la vitesse de l'avion (le nombre imprimé en chiffres arabes sur chaque pièce et son panneau de contrôle) et le nombre obtenu en lançant le dé bleu ou vert : ce dernier est ajouté au premier appelé "speed". Lors du déplacement d'un pion, le joueur doit veiller à l'orienter correctement à chaque point. Dans le cas où le pion se déplace exclusivement vers l'avant tout au long du tour, la somme doit être augmentée de 1. Voici quelques exemples :



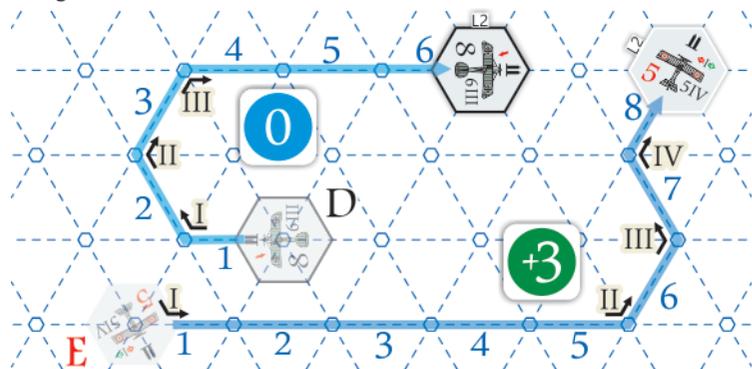
Dans l'image ci-dessus, tous les avions se déplacent dans des plans horizontaux, mais à différentes altitudes. Le nombre de pas pour chaque avion est :

- Avion A : 7 (speed) + -1 (dé) = 6 pas
- Avion B : 4 (speed) + 3 (dé) = 7 pas
- Avion C : 5 (speed) + 0 (dé) + 1 (en ligne droite) = 6 pas

Un avion ne peut pas passer par un point où se trouve un avion qui vole à la même altitude. De plus, le point final du mouvement ne peut jamais être directement devant un autre pion en cas de vol horizontal : les autres pions ne peuvent pas terminer leur mouvement au point devant lui au même niveau d'altitude. Si un pion est incliné (montée / descente annoncée), les autres pions ne peuvent pas terminer leur mouvement au point devant lui à un niveau d'altitude respectivement plus élevé / plus bas.

CHANGEMENT DE DIRECTION (AGILITE)

Pendant son mouvement, le nombre de fois où un avion peut changer de direction est limité. Dans l'exemple précédent, l'avion A a changé de direction (déplacé de 60° vers la droite) à deux reprises, l'avion B a tourné à droite lors du premier pas, plus tard il a fait à la fois des virages à droite et à gauche, pour un total de quatre, tandis que l'avion C n'a fait aucun virage. L'agilité est une caractéristique de base d'un avion (indiquée par un chiffre romain sur le pion) qui indique combien de fois un avion peut changer de direction en un tour.



Dans l'exemple ci-dessus, l'avion D a tourné trois fois (le maximum pour ce type d'appareil) vers la droite. L'avion E a déjà tourné à gauche lors du premier pas, puis à gauche deux fois de plus et une fois à droite, pour un total de quatre fois (Le maximum pour ce type d'avion).

EFFET GYROSCOPIQUE

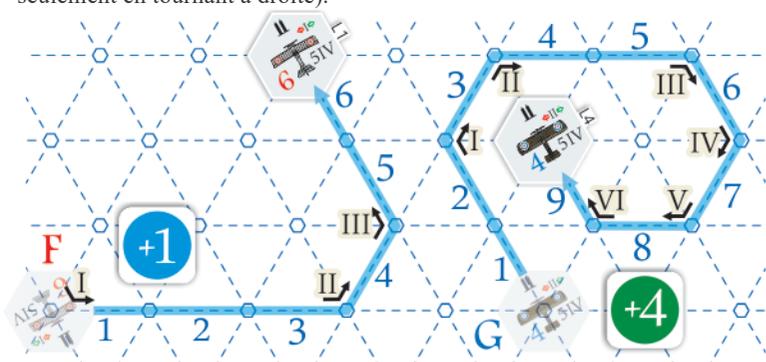
Pendant cette période de développement de l'aviation, le moteur rotatif était très présent. Dans ces derniers, les cylindres tournent avec l'hélice et, en raison de l'effet gyroscopique (dû à plusieurs facteurs), l'avion a des difficultés à tourner vers la gauche. Dans ce jeu, les avions à moteurs rotatifs ont la particularité d'avoir un effet gyroscopique qui leur permet de mieux tourner vers la droite : ils peuvent faire un virage de plus s'ils tournent exclusivement vers la droite, mais ils doivent aussi faire un virage de moins s'ils tournent uniquement vers la gauche.

Le **Sopwith Camel** est un avion qui se démarque de ce groupe d'avions, car son effet gyroscopique est particulièrement prononcé du fait que ses pièces massives (moteur, réservoir et armements) sont dans le premier tiers de sa longueur totale. Par conséquent, le nombre maximum de virages possibles augmente / diminue de deux.

Les avions dont l'hélice est positionnée à l'arrière (configuration propulsion) font exception, l'effet est inversé : ils tournent mieux vers la gauche. L'**Airco DH.2** est un de ses avions.

Si un avion à moteur rotatif tourne à gauche et à droite pendant un seul mouvement, l'effet gyroscopique est ignoré.

Dans l'exemple suivant, l'avion F a un moteur rotatif. Il a combiné des pas en avant et des virages à gauche pour pouvoir effectuer un total de IV - I = III virages. L'avion G (Un Camel) a effectué tous ses virages à droite et a effectué un total de IV + II = VI virages. Le Sopwith Camel est le seul type d'avion qui peut faire un virage à 360° en un seul mouvement (mais seulement en tournant à droite).

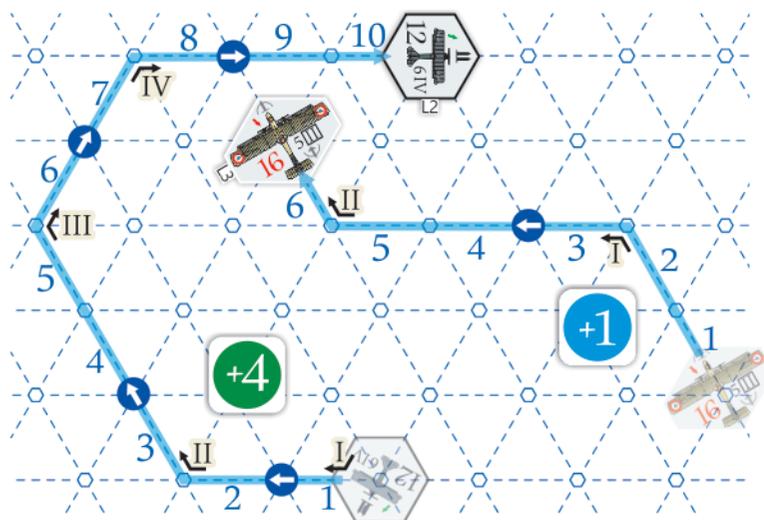


RAYON DE BRAQUAGE

Selon les lois de la physique, plus la vitesse de déplacement de l'avion est élevée, plus le rayon de braquage augmente. Par conséquent, lorsqu'un avion peut effectuer 10 pas ou plus dans un tour, il ne peut pas effectuer deux virages lors de deux pas successifs.

Les bombardiers multimoteurs, en raison de leur taille et de leur lenteur, ne peuvent pas effectuer de virages consécutifs quel que soit le nombre total de pas dans un mouvement. Pour cette raison, sur les bombardiers, le nombre romain (indiquant le nombre maximum de changements de direction en un seul mouvement) est écrit dans un carré.

Dans l'exemple ci-dessous, le chasseur 12 a déjà effectué un virage lors de son premier pas et trois fois plus tard, mais il y avait au moins un pas droit entre les virages. Il a effectué 4 virages au total, ce qui est le maximum pour ce type d'avion. Le bombardier a changé de direction deux fois au maximum, mais pas lors de pas successifs. (Les **flèches bleues** marquent les points sur la route où l'avion n'était pas autorisé à tourner parce qu'il avait tourné au point précédent)



CHANGEMENT d'ALTITUDE DES AVIONS

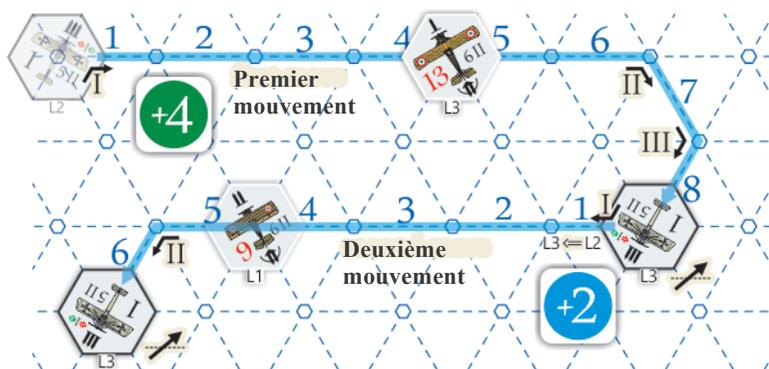
Dans ce jeu, les avions se déplacent à 5 niveaux d'altitude différents. Pour qu'un avion change l'altitude à laquelle il vole, il est nécessaire que le joueur incline d'abord son nez vers le haut ou vers le bas au dernier pas d'un mouvement. Ce n'est qu'au tour suivant que le pion change d'altitude. Chaque changement d'altitude nécessite de changer le support qui tient le pion

Une fois incliné, un pion **doit** changer d'altitude au tour suivant.

GRIMPER

Si, à la fin du mouvement du tour précédent, un avion a été incliné dans la position "montée annoncée", au mouvement suivant, il est retiré du support utilisé précédemment pour être fixé sur un support plus haut (par exemple, de L3 à L4). De cette façon, le pion a changé l'altitude à laquelle il volait. Après ce premier pas et son changement de support, l'avion continue de se déplacer dans un plan horizontal de la manière décrite précédemment. En montant à une altitude plus élevée, les avions perdent de la vitesse, donc le nombre total de pas dont dispose l'avion à ce tour est réduit de 1 (changement d'altitude: +1 implique vitesse: -1).

Au dernier point de ce mouvement, le joueur peut soit laisser l'avion à l'horizontal soit l'incliner à nouveau dans la position «montée annoncée» ou «descente annoncée».



Dans l'exemple ci-dessus, l'avion vole au niveau L2 lors du premier mouvement. C'est parti : 5 (vitesse) +3 (dé) = 8 pas. Au dernier point de ce mouvement, l'avion incline le nez vers le haut ("montée annoncée"). Dans le deuxième mouvement, le pion change d'altitude lors du premier pas - de L2 à L3. Il a disposé de : 5 (vitesse) +2 (dé) -1 (montée) = 6 pas. Au dernier pas de ce deuxième mouvement, le joueur a de nouveau incliné le pion, avec l'intention de monter au niveau L4 par la suite.

Lors du premier mouvement, l'avion est passé sous un avion français portant le matricule 13 qui est au niveau L3. Dans le deuxième mouvement, le pion a survolé l'avion français avec le matricule 9 (niveau L1).

ASCENSION RAPIDE

Lors d'un mouvement, un avion peut monter d'un niveau au dessus de la position où il a indiqué "montée annoncée". Les avions qui ont la particularité de grimper rapidement (fast Climbing) sont une exception. Ils peuvent grimper de deux niveaux en un seul tour. Ils montent au premier niveau d'altitude lors du premier pas, et au niveau suivant au cours du troisième pas. Le nombre total de pas dans ce mouvement est réduit de 2 (changement d'altitude: +2 implique vitesse: -2).

L'exemple suivant montre comment un avion Fokker D. VII passe du niveau L1 au niveau L3. Pendant son mouvement, le Fokker D.VII est passé au-dessus des Britanniques et en-dessous des avions français. Pas de mouvement : 6 (vitesse) +1 (dé) -2 (montée) = 5 pas. À la fin du tour, le joueur a incliné l'avion avec le nez vers le bas (il l'a placé dans la position "descente annoncée").

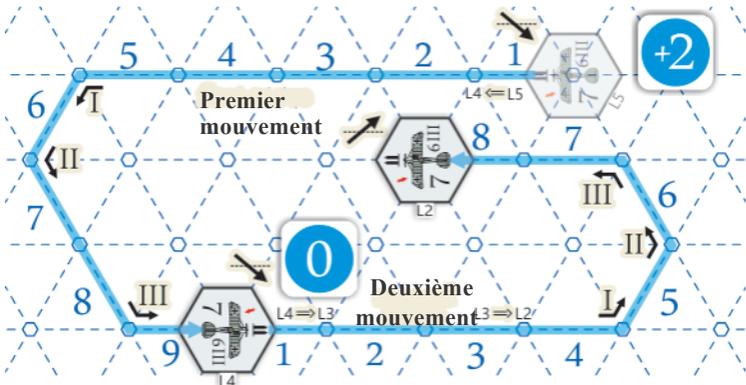


DESCENDRE

Si un pion a été incliné vers le bas ("descente annoncée" lors du mouvement précédent), il peut descendre de 1, 2 ou 3 niveaux d'altitude (le support est changé pour un niveau inférieur). Le changement d'un niveau d'altitude se produit dans le premier pas; deux niveaux: 1er et 3e; tandis que les changements d'altitude dans une descente à trois niveaux se produisent aux 1er, 3e et 5e pas de mouvement.

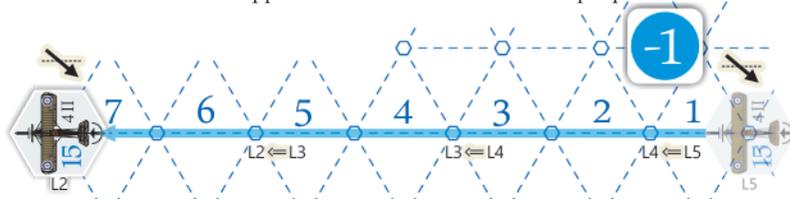
En descendant vers une altitude plus basse, les avions gagnent en vitesse, donc le nombre total de pas qu'une pièce prend dans ce mouvement est augmenté de 1, 2 ou 3 (+1 pour chaque niveau descendu).

Au dernier point de ce mouvement, le joueur peut laisser les mitrailleuses fixes tirer droit horizontalement ou l'incliner à nouveau en position « descente annoncée » ou « montée annoncée ». Exception: si un avion descend de 3 niveaux d'altitude à la fois, le pion ne peut pas être incliné vers le haut à la fin du même mouvement. Cette manœuvre (grimper immédiatement après une descente abrupte) exercerait une contrainte trop forte sur la construction des aéronefs ainsi que sur les pilotes.



Dans cet exemple, l'avion était déjà incliné vers le bas au début du premier virage. Pendant ce tour, il est descendu du niveau L5 au niveau L4. Il est allé à : 6 (vitesse) +2 (dé) +1 (descente) = 9 pas. Le support a été remplacé dans la première étape. Au dernier point de ce mouvement, le pion est incliné à nouveau le nez vers le bas. Au deuxième tour, le pion change le niveau d'altitude de L4 à L3 dans le premier pas. Alors que le mouvement continue, l'avion descend d'un niveau supplémentaire (de L3 à L2). L'avion a effectué : 6 (vitesse) +0 (dé) +2 (descente) = 8 pas. Au dernier pas de ce deuxième tour, le joueur a incliné le pion vers le haut, car il avait l'intention de la monter au niveau L3 par la suite.

Dans l'exemple suivant, l'avion est descendu du niveau L5 à L2, volant en ligne droite. Il est allé: 4 (vitesse) -1 (dé) +1 (mouvement droit) +3 (descente) = 7 pas. Dans cet exemple, l'avion de reconnaissance, qui a déjà terminé la tâche, utilise l'avantage de voler à haute altitude pour gagner de la vitesse afin d'échapper aux chasseurs ennemis dès que possible.



DESCENTE LENTE

En raison d'une construction ou d'une production médiocre de certains types d'avions, les ailes se sont parfois brisées lors d'une descente abrupte. C'est pourquoi cette manœuvre a été interdite pour ces avions. Dans ce jeu, certains types d'avions ont la particularité de descendre lentement (**flèche rouge**) ils peuvent descendre au maximum 2 niveaux en un seul mouvement. Tous les bombardiers multimoteurs ont cette caractéristique (en raison de leur poids élevé).

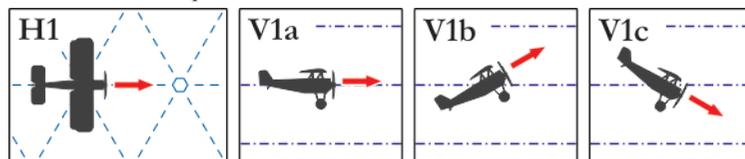
ARMEMENT - TIR

Dans la période initiale de la Première Guerre mondiale, les avions furent principalement utilisés pour la reconnaissance et la correction des tirs d'artillerie, de sorte qu'ils n'étaient même pas armés. Pendant les rencontres, les pilotes ont souvent tiré sur l'ennemi avec une arme de poing ou un fusil. Bientôt, des mitrailleuses mobiles ont été montées sur les avions, manœuvrées par le deuxième membre d'équipage. Tout cela n'était pas particulièrement efficace, car lors du tir, le tireur devait prendre soin de ne pas toucher les parties de son propre avion: hélice, ailes, queue... C'est seulement avec l'introduction de la synchronisation fixe lors du tir : des mitrailleuses qui tirent à travers l'hélice que les avions de chasse sont devenus efficaces. Certains avions ont conservé des mitrailleuses mobiles, mais ils ont surtout servi d'arme défensive.

POSITION DES MITRAILLEUSES ET DIRECTION DE TIR

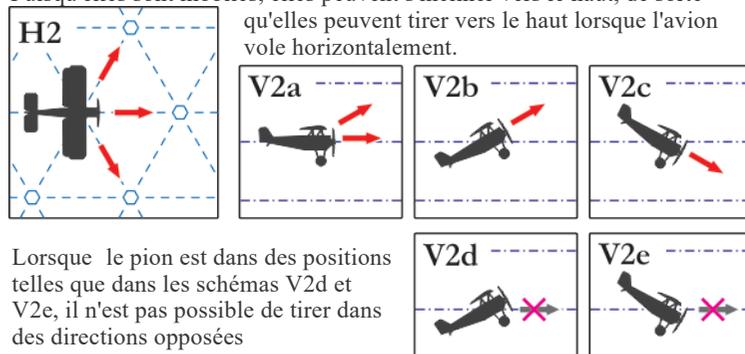
Les **mitrailleuses fixes** sont l'arme principale des combattants et des avions de reconnaissance. Elles sont situées à l'avant de l'avion. Pour certains types, elles sont montées sur l'aile supérieure et tirent au-dessus de l'hélice, et pour certains, elles sont montées sur le fuselage et tirent à travers l'hélice. Vers la fin de la guerre, presque tous les combattants en avaient deux, et seuls certains types plus anciens avaient une mitrailleuse fixe. La seule exception est Fokker E. IV, qui compte jusqu'à trois mitrailleuses fixes.

Les mitrailleuses fixes tirent droit devant sur l'axe longitudinal de l'avion (voir schémas ci-dessous). Lors du tir, le pilote pointe son avion vers l'ennemi, de sorte qu'il vise avec l'ensemble de l'avion.



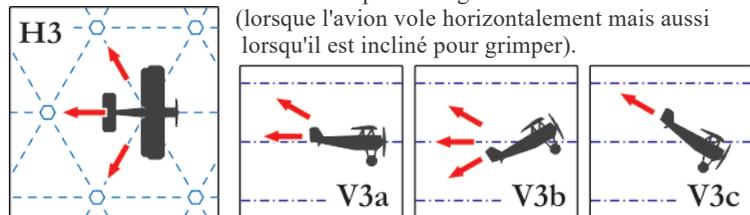
Des mitrailleuses orientables (une ou deux) étaient montées sur des bombardiers, mais aussi sur certains avions de reconnaissance et certains chasseurs. Elles étaient principalement utilisées pour se défendre contre les attaques aériennes ennemies. Dans ce kit, le seul chasseur avec une telle mitrailleuse est le British Airco DH.2.

Dans ce jeu, ces mitrailleuses, tirent dans les trois directions avant. Puisqu'elles sont mobiles, elles peuvent s'incliner vers le haut, de sorte qu'elles peuvent tirer vers le haut lorsque l'avion vole horizontalement.



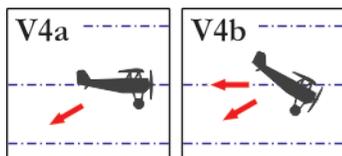
Lorsque le pion est dans des positions telles que dans les schémas V2d et V2e, il n'est pas possible de tirer dans des directions opposées

Des **mitrailleuses arrières** (1 ou 2) sont montées sur tous les éclaireurs et bombardiers, mais aussi sur certains chasseurs (biplace) - Hanriot HD.3 et Bristol F.2. Elles sont contrôlées par un autre membre d'équipage. Elles sont montées sur des supports mobiles pour pouvoir tirer dans trois directions arrière. Ces mitrailleuses peuvent également tirer vers le haut



(lorsque l'avion vole horizontalement mais aussi lorsqu'il est incliné pour grimper).

Les **mitrailleuses ventrales** ne sont présentes que sur certains gros bombardiers. Dans ce kit, c'est le Handley Page O / 400. Elles servent uniquement à l'autodéfense. Comme les mitrailleuses dorsales, ces mitrailleuses peuvent tirer dans trois directions arrière (voir H3) mais uniquement vers le bas.



TIR OFFENSIF

Dans de vrais combats aériens, les avions volent constamment sur des routes entrelacées, se tirant dessus dès que l'occasion se présente. Dans ce jeu, ce mouvement continu est divisé en tours de jeu. Un tour occupe une courte période de temps (environ dix secondes). Quand un joueur déplace successivement tous ses pions alors un autre joueur fait de même et ils alternent jusqu'à la fin de la partie. Quand un avion attaque un adversaire pendant son tour c'est un tir offensif.

En appliquant les règles de déplacement et de tir, un avion de toute classe (chasseur, reconnaissance, bombardier) pourrait être en position de tirer offensivement. Cependant, dans les vraies batailles, seuls les chasseurs et les avions de reconnaissance ont des caractéristiques de vol telles qu'ils peuvent tirer offensivement (les symboles de mitrailleuse sur les pions et les panneaux de contrôle sont en noir).

Pour qu'un avion puisse tirer offensivement, au dernier pas de sa trajectoire de mouvement, ce pion doit arriver en position de tir. La procédure de tir est la suivante: deux dés rouges sont lancés, les nombres obtenus sont additionnés et le tableau (colonne A ou B) est consulté. La colonne A donne la meilleure chance de descendre l'avion ciblé. Le tableau et les résultats du tir seront expliqués dans l'un des chapitres suivants.

Il est possible que plusieurs avions tirent pendant un tour. Lorsqu'un avion atteint une position de tir, la procédure de tir est immédiatement effectuée (sauf si le joueur ne veut pas tirer). Après cela, le reste des pions est déplacé et le processus est répété.

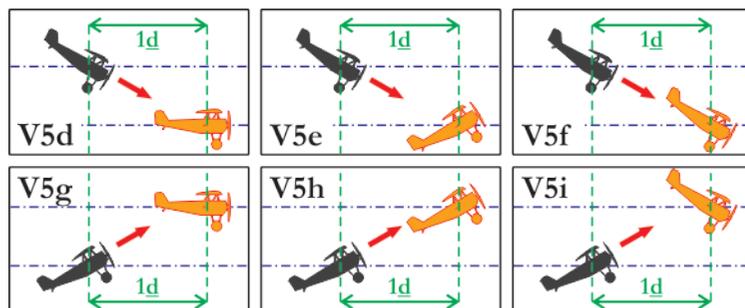
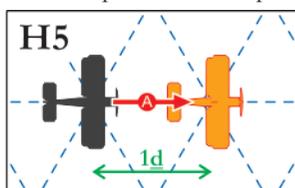
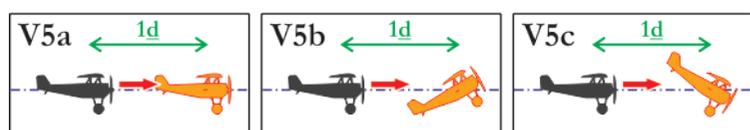
Dans certaines positions, seule les mitrailleuses fixe ou mobiles peuvent tirer, et dans d'autres, seulement des mitrailleuses dorsales ou ventrales. Les paragraphes suivants couvrent toutes les positions, avec des diagrammes qui illustrent toutes les situations.

Les schémas "H" (horizontaux) montrent une vue de dessus, tandis que les schémas "V" (verticaux) montrent une vue latérale (les lettres A ou B sur les flèches indiquent la colonne du tableau à laquelle il faut se référer). Une silhouette grise représente l'avion qui tire, tandis que l'orange représente l'avion cible.

TIR FIXE EXACTEMENT PAR DERRIERE

La meilleure position de tir est du point juste derrière l'avion cible (la distance est 1d). Ce faisant, l'attaquant doit faire face à la cible. Dans ce cas, après avoir lancé les dés rouges, la colonne A du tableau est lue. Les avions de combat ou de reconnaissance avec des mitrailleuses fixes peuvent tirer depuis cette position.

Le tireur et la cible peuvent être à une altitude identique (V5a - V5c) ou à des niveaux d'altitude adjacents. L'avion qui tire doit alors être incliné vers le niveau auquel l'avion cible vole (V5d - V5i).

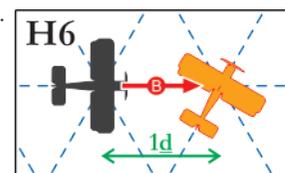


Comme le montrent les diagrammes, l'avion cible peut être en vol horizontal ou dans des positions annoncées de montée ou de descente.

TIR FIXE EN TRAVERS DE DERRIERE

Comme dans le cas de la position "strictement fixe exactement par derrière", les avions peuvent se trouver aux mêmes niveaux d'altitude ou voisins, à une distance de 1d (voir V5a - V5i).

À partir de ces positions, l'avion attaquant a moins de temps pour viser, donc après avoir tiré et lancé les dés rouges, c'est la colonne B (qui donne moins de chances d'atteindre sa cible) du tableau qui est consultée.

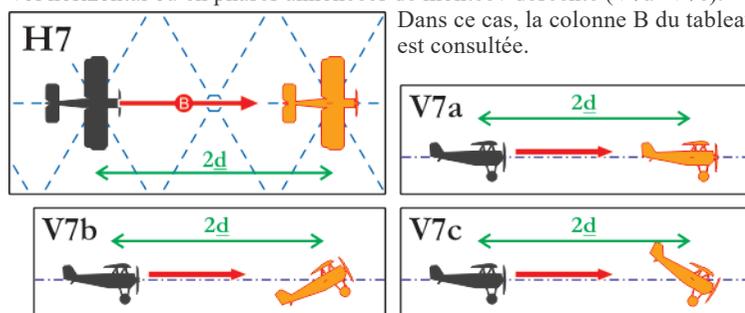


TIR FIXE DE LOIN PAR DERRIERE

Dans ce cas, le plan de tir est à 2d de distance, strictement derrière la cible, et il doit être dirigé vers la cible (voir H7). Le tir en angle à cette distance n'est pas autorisé (il est extrêmement peu probable qu'il atteigne la cible).

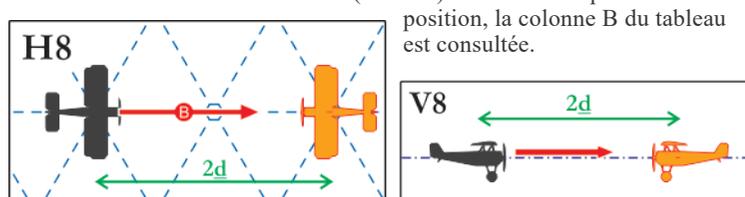
Les avions doivent être à la même altitude. L'aéronef cible peut être en vol horizontal ou en phases annoncées de montée / descente (V7a - V7c).

Dans ce cas, la colonne B du tableau est consultée.



TIR FIXE DE FACE

La position frontale n'est possible qu'à la distance de 2d. Le tireur doit voler directement vers l'avion cible (voir H8). Les avions doivent être à la même altitude et en vol horizontal (voir V8).



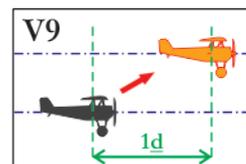
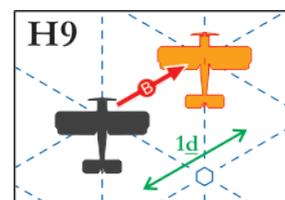
MITRAILLEUSE MOBILE DE NEZ : POSITIONS

Une mitrailleuse mobile frontale peut également être temporairement verrouillée en position avant et agir ainsi comme une mitrailleuse fixe.

Toutes les positions précédentes (H5-H8, V5-V8) s'appliquent également à une mitrailleuse mobile frontale (si le plan de tir est dirigé vers la cible - à la fois horizontalement et verticalement).

De plus, l'avion avec des mitrailleuses frontales orientables peut également tirer latéralement ou vers le haut, s'il vole parallèlement à l'avion cible (dans la même direction). Les deux appareils doivent être en vol horizontal. Dans ce cas, la colonne B du tableau est consultée.

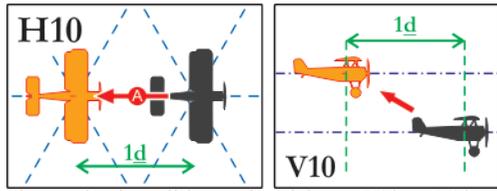
Par rapport au tireur, l'avion cible peut être droit devant mais à une altitude plus élevée (voir H5 et V9). Ou il peut être incliné vers l'avant (H9) - au même niveau (V5a) ou à un niveau supérieur (V9).



MITRAILLEUSE DE QUEUE DROIT DERRIERE ET AU DESSUS

Les règles ne permettent pas à un pion d'atteindre une position directement devant un avion au dernier point de son mouvement, et il n'est donc pas possible de tirer sur un avion ennemi à partir de cette position s'il se trouve au même niveau d'altitude.

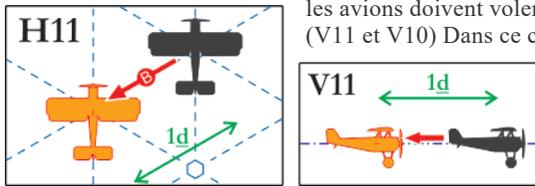
Les mitrailleuses de queue peuvent s'incliner et tirer sur des avions situés à un niveau d'altitude au-dessus. Dans ce cas, un avion peut tirer depuis un point devant l'avion cible - voir schémas H10 et V10. Les deux avions doivent voler horizontalement et dans la même direction.



Cette attaque est très efficace car elle vient de l'angle mort de l'adversaire, donc dans ce cas, consultez la colonne A du tableau.

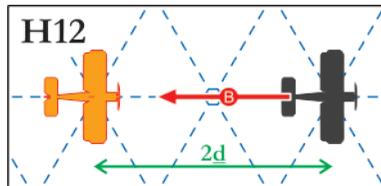
MITRAILLEUSE DE QUEUE DERRIERE EN ANGLE

Les avions équipés de mitrailleuses de queue peuvent tirer à partir de cette position, voir H11 (en parallèle, à l'avant de la cible, à une distance de 1d). Le plan de tir peut être au même niveau que la cible mais également au niveau inférieur adjacent. Dans les deux cas, les avions doivent voler horizontalement (V11 et V10) Dans ce cas, la colonne B du tableau est consultée.



MITRAILLEUSE DE QUEUE LOIN DERRIERE

Les mitrailleuses de queue peuvent tirer offensivement en arrière à une distance de 2d. Dans ce cas, les deux appareils doivent voler horizontalement à la même altitude. La colonne B du tableau est consultée.



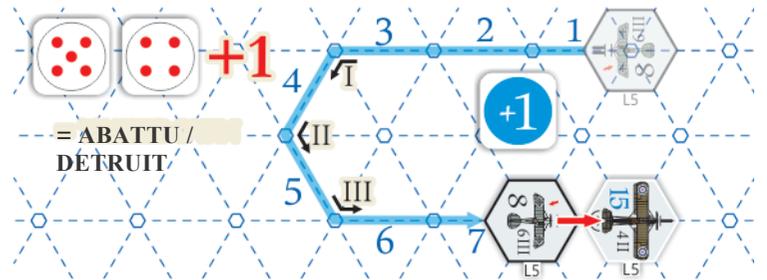
Le tableau montre le résultat du tir d'une seule mitrailleuse. Si l'avion tire avec deux mitrailleuses couplées - la somme des nombres sur les dés rouges est augmentée de 1. S'il a 3 mitrailleuses couplées (Fokker E.IV), la somme est augmentée de 2 (2 mitrailleuses = +1 / 3 mitrailleuses = +2).

Le tableau montre que le résultat du tir peut être : la destruction de l'avion ennemi; échec ; dégâts à l'avion ennemi ; ou enrayement de votre propre mitrailleuse (qui compte également comme un échec).

ABATTU

Si, selon le tableau, le tir entraîne une destruction de l'avion - le pion abattu est retiré du plateau. Après cela, le joueur dont l'avion attaquait continue son tour.

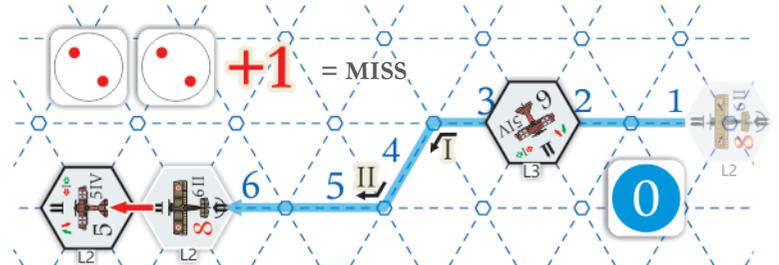
Dans la figure suivante, les deux avions sont au niveau L5. L'avion allemand a effectué une manœuvre au cours de laquelle il a utilisé le nombre maximal de virages pour ce type d'avion (III) et a atteint la position de tir la plus favorable (strictement derrière). Il a obtenu 4 et 5 aux dés rouges. Puisqu'il a deux mitrailleuses, 1 est ajouté, donc la somme totale est de 10. Selon la colonne A du tableau, le résultat du tir est DESTRUCTION de l'avion ennemi.



ECHEC

Si le tableau montre le résultat du tir comme un échec - l'avion cible reste dans le jeu, sans conséquences. Si la cible a une mitrailleuse à partir de laquelle elle peut tirer défensivement sur l'attaquant le tour du joueur est interrompu. Si ce n'est pas le cas, la partie est reprise par le joueur en jeu qui continue de déplacer ses pions.

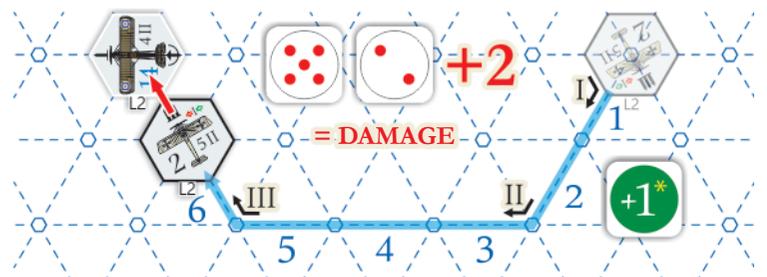
Dans l'exemple suivant, un avion français tire sur un avion ennemi strictement par l'arrière. La somme des nombres obtenus sur les dés rouges (2 et 2), ainsi que +1 (en raison du tir de deux mitrailleuses) est 5. Selon la colonne A dans le tableau, le résultat du tir est un ECHEC.



DEGAT

Si le tableau indique des dégâts, l'avion ciblé reste dans le jeu, mais il est endommagé. Le dé multicolore est lancé immédiatement pour déterminer quelle partie de l'avion est endommagée.

Dans l'image suivante, un avion allemand vient derrière le britannique et tire. Les dés rouges indiquent 5 et 2, puis +2 est ajouté (trois mitrailleuses), la somme totale est donc de 9. Selon la colonne B du tableau, le résultat de tir est DEGATS.



LES CONSEQUENCES DES TIRS (TABLEAU)

Enrayé

Il a déjà été dit que deux dés rouges sont lancés lors du tir, et les nombres obtenus sont additionnés. Selon le type de tir et la position des avions, la colonne A ou B du tableau est alors consultée.

TOTAL OBTENU AUX DES	A	B	LONGUE RAFALE
3%	2	ENRAYEE	
5,5%	3	ECHEC	
8%	4	ECHEC	
11%	5	ECHEC	
14%	6	DEGATS	
17%	7	DEGATS	
14%	8	DEGATS	
11%	9	DEGATS	DEGATS
8%	10	ABATTU	DEGATS
5,5%	11	ABATTU	ABATTU
3%	12	ABATTU	ABATTU

TYPES DE DEGATS



Si le symbole bleu est obtenu sur le dé multicolore, les ailes sont endommagées. Un marqueur bleu est placé sur ce pion et au cours du jeu, l'avion fait un pas de moins par mouvement, par rapport à un avion en bon état (en raison de la perte aérodynamique et de la structure de l'aile endommagée, il doit aller plus lentement).



Si le symbole orange est obtenu au dé, les surfaces arrière sont endommagées. Un marqueur orange est placé sur ce pion et dans la suite du jeu, cet avion peut effectuer un virage de moins que un avion en bon état à chaque mouvement.

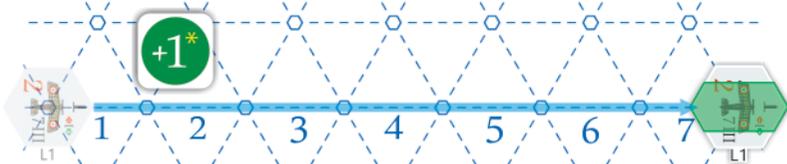


Si la face du dé est rouge, les mitrailleuses sont endommagées. Un marqueur rouge est placé sur ce pion et au cours du jeu, cet avion ne peut plus tirer. Si l'avion n'a pas de mitrailleuses, le marqueur est quand même placé.



Si le symbole vert est obtenu sur le dé multicolore, le moteur est endommagé. Un marqueur vert est placé sur le pion affecté et au cours du jeu, cet avion fait deux pas de moins à chaque mouvement.

Le moteur peut également être endommagé autrement que par un tir. Lorsque le curseur vert sur le panneau de commande d'un avion de chasse est sur le carré à l'extrême droite marqué avec «*?», cela signifie qu'il a utilisé toute la sécurité d'utilisation des pleins gaz. Si le joueur veut prendre des risques, il peut de nouveau lancer le dé vert. S'il obtient: +2, +3, +4 ou +5, le moteur est toujours fonctionnel - le curseur vert est supprimé du panneau de contrôle (cet avion ne peut plus utiliser le plein régime pendant le jeu). Cependant, si le joueur obtient 0* ou +1* - cela signifie que le moteur a trop été sollicité et qu'il est endommagé (un marqueur vert est placé sur le pion). Dans ce mouvement et dans tous les mouvements ultérieurs, l'avion dispose de deux pas de moins que la normale.



Dans cet exemple, l'avion français a déjà utilisé son moteur à plein régime 3 fois (le maximum). Dans la position actuelle, il est en danger et essaie de s'échapper de la zone dangereuse à plein régime. Le joueur risque un lancé de dé vert et fait un +1*. Cela signifie qu'il a endommagé le moteur (le marqueur vert est placé) ainsi le pion se déplace désormais de : 7 (vitesse) +1 (dé) +1 (vol droit) -2 (moteur endommagé) = 7 pas.

La combinaison de deux dégâts conduit à la perte de l'avion. Par exemple, si un avion déjà endommagé est attaqué et que le résultat est un dégât, il n'est pas nécessaire de lancer le dé multicolore (le pion est retiré du plateau).

MACHINE GUN JAMMING

Si les deux dés rouges font 1 (somme = 2), le résultat du tir est un enrayement de mitrailleuse. Ainsi, l'avion ennemi n'a été ni abattu ni endommagé. Sur le panneau de commande de l'avion qui a tiré, le curseur rouge est placé dans une position transversale (il est également déplacé d'une position vers la droite - certaines munitions sont dépensées de toute façon).



Pour qu'une mitrailleuse enrayée puisse tirer à nouveau, il est nécessaire que le joueur la débloque dans l'un des tours suivants. Lors du déblocage, l'avion ne peut pas changer d'altitude et il ne peut effectuer qu'un seul virage (le pilote est engagé dans le déblocage de mitrailleuses et ne peut pas effectuer des manœuvres de vol complexes).

Si la mitrailleuse bloquée n'est pas actionnée par le pilote (mitrailleuse de queue, ventrale, à l'exception de Airco DH.2), l'avion peut effectuer n'importe quelle manœuvre lors du déblocage.

Lorsque la mitrailleuse est débloquée, le curseur revient en position verticale. Il n'est pas possible de tirer pendant le tour où les mitrailleuses sont débloquées.

RAFALE LONGUE

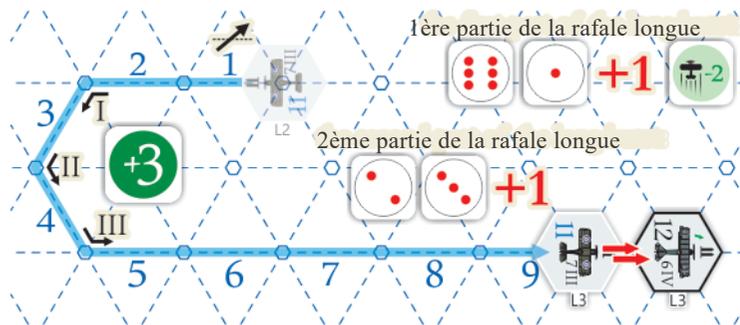
Dans les duels, il est préférable d'utiliser des rafales courtes et précises (~ 3 secondes). Cependant, afin d'augmenter les chances de toucher la cible, une longue rafale peut être tirée. Si une courte rafale normale ne parvient pas à abattre l'avion ennemi (c'est-à-dire s'il s'agissait d'un échec ou d'un dégât), le joueur dont l'avion attaque peut décider de continuer à tirer, pour tirer une longue rafale. Ce tir est effectué en lançant les dés rouges une fois de plus (le curseur rouge sur le panneau de commande est déplacé d'un emplacement vers la droite).

La règle selon laquelle deux tirs avec dégâts provoquent automatiquement un retrait s'applique également dans ce cas (si les deux parties de la longue rafale entraînent des dégâts).

Il n'est pas possible de tirer une longue rafale dans toutes les positions, car dans certains cas, le temps de tir est trop court. Une longue rafale ne peut être déclenchée que si les avions volent en parallèle, dans la même direction (voir les schémas: H5, H7, H9, H10, H11 et H12; V5a, V5f, V5h, V7a, V9, V10 et V11).

Lors du tir d'une longue rafale, la mitrailleuse surchauffe de façon critique, ce qui la rend plus susceptible de se bloquer pendant le deuxième lancer de dés (~ 40%). Si, au deuxième lancer, la somme des nombres sur les dés rouges est 2, 4, 6 ou 8, la mitrailleuse s'enraye (voir colonne dans le tableau).

Entre le premier et le deuxième lancer des dés rouges, si l'avion cible a des mitrailleuses à partir desquelles il peut tirer défensivement sur l'attaquant, un tir de riposte est joué. Si le résultat de ce tir est un dégât aux mitrailleuses ou une destruction, l'avion qui a lancé l'attaque ne peut pas tirer la deuxième partie de la longue rafale.



Dans l'image ci-dessus, un chasseur britannique tire avec pour résultat des dégâts au moteur d'un avion allemand. Comme l'avion allemand n'a pas de mitrailleuse de queue, il ne peut pas riposter. L'avion britannique continue de tirer sans être dérangé. Et cette fois, le résultat est également un dégât. Il n'est pas nécessaire de relancer le dé multicolore, car les deux dégâts détruisent automatiquement l'avion.

TIR DEFENSIF

Si un avion ciblé riposte contre l'attaquant, il s'agit d'un tir défensif. Pour effectuer un tir défensif, le tour de l'adversaire est interrompu un instant pour jouer un tir de riposte.

La procédure est la suivante: pendant son mouvement, un joueur déplace ses pions et lorsque l'un d'eux est en position adéquate, il tire sur la pièce d'un adversaire (tir offensif). Si le résultat de ce tir est un échec ou des dégâts à l'aile, à la queue ou au moteur, l'autre joueur a le droit de faire un tir de riposte (et d'effectuer un tir défensif). La condition est que l'avion attaqué dispose de mitrailleuses capables de tirer sur l'attaquant.

Si les conditions sont remplies, un tir de riposte est déclenché: deux dés rouges sont lancés, les nombres sont additionnés et la colonne B du tableau est consultée (valable pour toutes les positions). Tout comme les tirs offensifs, le résultat d'un tir défensif peut être un échec, des dégâts, une destruction de l'avion de l'adversaire ou l'enrayage de vos propres mitrailleuses.

Lorsque le break-turn est terminé, le joueur qui était actif continue de jouer. Pendant que le tour d'un joueur est en cours, l'autre le joueur peut se trouver à plusieurs reprises dans la situation pour effectuer un tir de riposte.

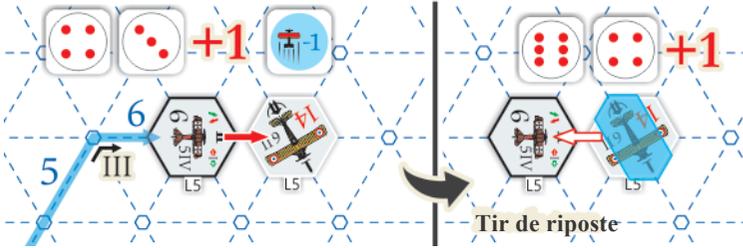
En raison de leur taille et de leur lenteur dans les vraies batailles, les bombardiers ne peuvent pas s'approcher et attaquer des avions plus petits. Pour cette raison, il n'y a aucune possibilité pour eux de tirer offensivement dans ce jeu. Les bombardiers ne peuvent utiliser leurs mitrailleuses que de manière défensive, lors de tirs de riposte (c'est pourquoi les symboles de leurs mitrailleuses sont représentés en gris).

POSITIONS POUR LES TIRS DEFENSIFS

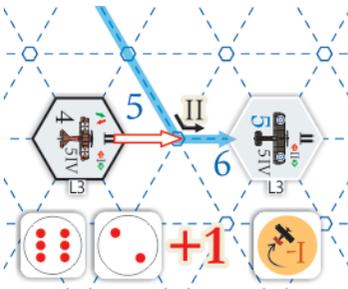
Généralement, dans toute situation où un avion est attaqué, il peut riposter (s'il a des mitrailleuses qui peuvent tirer dans cette direction). Voir les positions dans les schémas "H" et "V" précédemment montrés.

Un avion peut tirer défensivement même si l'adversaire n'a pas tiré offensivement (ne voulait pas, n'avait pas de munitions ou l'avion n'a pas de mitrailleuses qui peuvent tirer dans cette direction). Cela peut se produire si un avion ennemi arrive à une position comme s'il allait (pourrait) tirer offensivement. Voici des exemples :

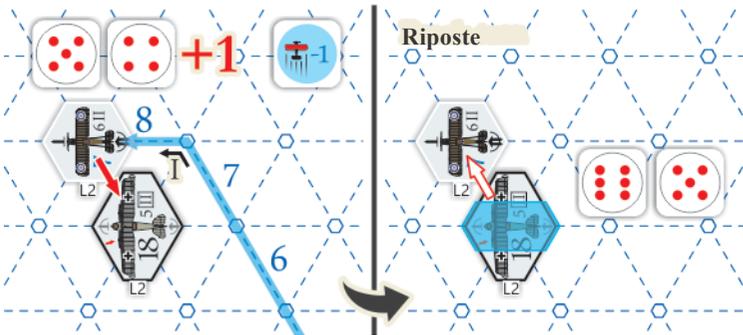
Dans l'exemple suivant, un chasseur allemand tire (tir offensif) et endommage les ailes d'un avion de reconnaissance français. Dans un tir de riposte, cet avion français tire (tir défensif) et abat l'adversaire.



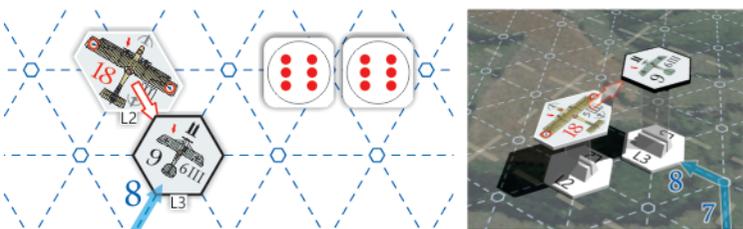
Dans cet exemple, le chasseur britannique est venu devant le chasseur allemand à une distance de 2d au dernier point de son mouvement, tout en pointant dans la même direction. Le combattant allemand en profite et tire défensivement dans un tir de riposte, endommageant finalement la queue de l'adversaire.



Dans les croquis suivante, un chasseur britannique a tiré sur un bombardier allemand à partir de ses mitrailleuses arrières (offensivement), mais le résultat n'a été que des dégâts aux ailes. Le bombardier a tiré défensivement et a abattu l'avion britannique dans un tir de riposte.

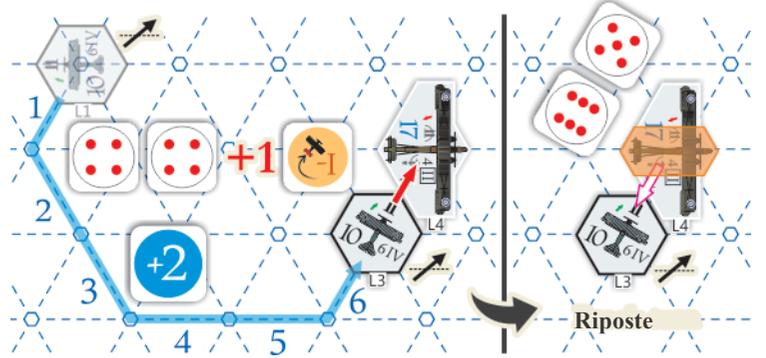


Dans l'exemple ci-dessous, un chasseur allemand volant au niveau d'altitude L3 arrive à un point à un angle derrière un bombardier français volant au niveau L2. Le bombardier en profite et tire défensivement sur le combattant avec un tir de riposte et l'abat.

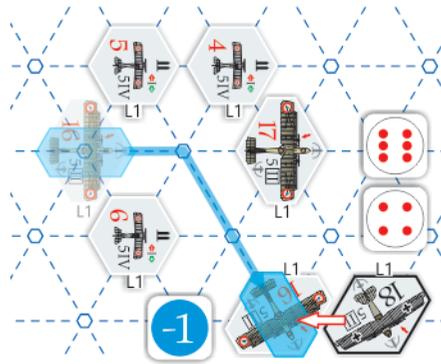
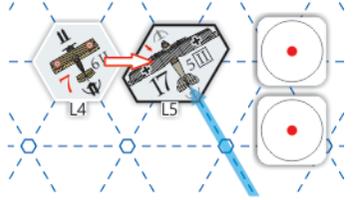


Ce jeu ne possède aucun avion qui pourrait tirer sur le bombardier à partir de la position comme dans l'image ci-dessus (car les mitrailleuses à orientables ne peuvent pas tirer vers le bas), néanmoins, cela est également considéré comme une position offensive potentielle (les avions volent en parallèle dans le même sens). Par conséquent, le tir défensif est également autorisé dans ce cas.

Dans cet exemple, un chasseur allemand utilise sa capacité spécifique à grimper de deux niveaux d'altitude en un seul mouvement, de L1 à L3, et il tire offensivement sur le bombardier britannique sur L4. Le résultat de tir est des dégâts à la queue. Dans un tir de riposte, le bombardier tire en utilisant sa mitrailleuse ventrale et abat l'adversaire.



Sur le schéma de droite, bombardier allemand s'est approché avec précaution du chasseur français, qui a ensuite tiré en riposte avec ses mitrailleuses de queue. Le résultat du tir est l'enrayement des mitrailleuses du tireur.

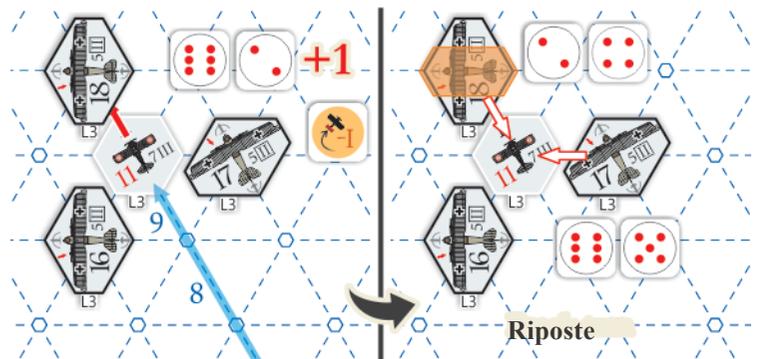


Sur le dessin de gauche, un bombardier français doit éviter les autres avions à proximité, ce qui ne lui laisse d'autre choix que de s'approcher du bombardier ennemi. Le bombardier allemand tire de manière défensive et endommage son moteur.

Les deux exemples précédents montrent que, même s'ils ne sont pas autorisés à tirer offensivement, les bombardiers peuvent devenir la cible de tirs défensifs.

Un avion peut devenir la cible de plusieurs tirs défensifs en une seule riposte. C'est le plus souvent le cas lorsque les bombardiers volent en formation serrée et se protègent ainsi mutuellement des chasseurs ennemis. Voici un exemple de coopération en matière de défense :

Le dessin en bas à gauche montre un chasseur français s'approchant des bombardiers allemands. Il a tiré sur l'avion numéro 18 et a causé des dégâts à la queue.



Pendant la riposte, l'avion numéro 18 peut tirer défensivement depuis sa mitrailleuse de queue. Le joueur lance un dé rouge et le résultat est un échec. Dans la même riposte, l'avion numéro 16 ne peut pas tirer car il ne vole pas dans la même direction que l'avion français (en réalité, cela signifie qu'ils ne sont qu'une fraction de seconde à une distance si proche). Cependant, l'avion numéro 17 peut tirer depuis sa mitrailleuse mobile frontale. Le joueur lance des dés rouges et le résultat est une destruction de l'avion français.

Une mitrailleuse (ou une paire de mitrailleuses couplées) ne peut tirer qu'une seule fois pendant le tour de l'adversaire (même si plusieurs ripostes sont joués pendant le tour)

LA ZONE EXTERIEURE

Contrairement aux champs de bataille terrestres ou aquatiques, qui sont souvent limités par les côtes, les rivières, les gouffres, les forêts, etc. Le plateau pour ce jeu est assez grand, mais toujours limité, et à cause de cela, les joueurs pourraient être en mesure de déplacer leurs pions tout le temps à travers les points près du bord du plateau. Cela réduit considérablement la possibilité pour un adversaire de placer son pion en position de tir, et c'est pourquoi il existe une règle spéciale qui régit le mouvement dans cette zone: les pions ne peuvent pas terminer le mouvement dans la zone frontalière deux tours consécutifs. La zone de bordure est délimitée par les bords du plateau et les lignes blanches épaisses les plus proches (voir la figure) :



PILOTES

Les règles de ce jeu prennent en compte les différentes caractéristiques de base et spécifiques des différents types d'avions. C'est très réaliste, mais les résultats des duels aériens sont également influencés par les compétences des pilotes aux commandes des avions. Les avions les plus difficiles pour les pilotes sont les chasseurs. L'hypothèse est que parmi les pilotes de combattants, la plupart sont moyens, mais il y a aussi des as et des recrues inexpérimentés. La différence dans leurs compétences est présente lors du tir:

- Le résultat de tir des pilotes moyens est déterminé comme décrit précédemment;
- Lorsque les as tirent, toute somme sur les dés rouges qui endommage l'avion de l'adversaire est une destruction (les as sont extrêmement précis et ciblent et frappent le plus souvent le pilote adverse);
- Lorsque les recrues tirent, 1 est soustrait de la somme des nombres lancé sur les dés rouges, puis le tableau est consulté.

Ces règles s'appliquent uniquement au tir à partir des mitrailleuses frontales fixe ou mobiles manipulées par le pilote. En biplace, un autre membre d'équipage tire à partir de mitrailleuses de queue ou ventrales, donc ces règles ne sont pas appliquées.

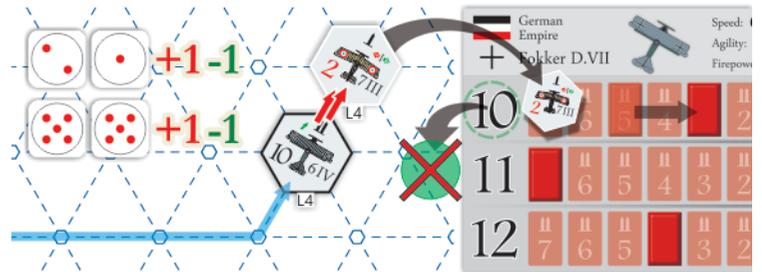
Les joueurs peuvent placer 3 marqueurs rouges et 3 verts sur le matricule des avions de chasse sélectionnés sur les panneaux de contrôle avant le début de la partie. De cette façon, vous pouvez immédiatement voir quels avions sont pilotés par les as et les débutants des deux côtés. C'est également assez réaliste car, au moins en ce qui concerne les as, pendant la guerre, ils ont intentionnellement peint leurs avions avec des couleurs vives pour les rendre reconnaissables.

Si les joueurs veulent que leur choix des avions dans lesquels les as et les novices volent restent inconnus de l'adversaire, alors ils doivent écrire les matricules des avions avec des as et des débutants sur des morceaux de papier séparés. Ce n'est que lorsque l'un des avions dans lesquels volent les as ou les nouvelles recrues tire que le joueur est tenu de montrer le papier et de placer le marqueur approprié sur le panneau de contrôle.

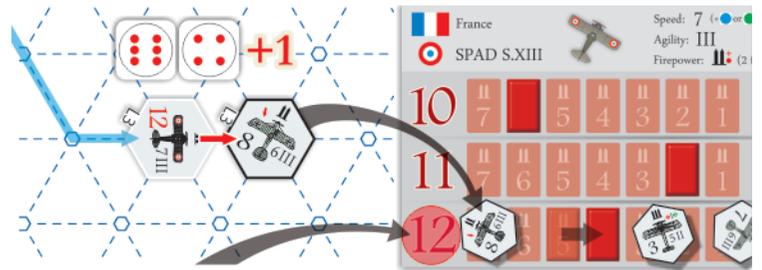
GAGNER DE L'EXPERIENCE

La réalité de la guerre était dure pour les débutants, qui étaient souvent abattus lors de la première bataille. S'ils survivaient, ils gagnaient de l'expérience et des compétences pour les combats à venir, de sorte que certains devinrent rapidement des as. Dans ce jeu, la règle suivante s'applique : un pilote débutant tire selon les règles pour les débutants (-1 à la somme des nombres) jusqu'à ce qu'il abatte son premier adversaire! Le marqueur vert est ensuite retiré du panneau de commande et à partir de là, il est traité comme un pilote moyen.

Si un pilote moyen (ou un débutant qui a abattu un adversaire et est ainsi devenu moyen) parvient à abattre trois avions ennemis pendant la partie, il devient un as! Ensuite, un marqueur rouge est placé sur le matricule de son avion sur le panneau de commande et à partir de ce moment, tout dommage pendant le tir est traité comme une destruction.



Dans l'exemple ci-dessus, une recrue allemande utilise une longue rafale (son troisième tir offensif) et abat un chasseur français. Le pion du chasseur abattu est placé sur le panneau de commande à côté du matricule 10 comme preuve que le pilote de cet avion l'a abattu. Le marqueur vert est supprimé car ce pilote n'est plus un débutant !



Dans cet exemple, un pilote français qui a déjà abattu deux avions allemands pendant la bataille, parvient à en abattre un troisième. Un marqueur rouge est placé sur son matricule (12) sur le panneau de contrôle, il est devenu un as !

LE FACTEUR METEO

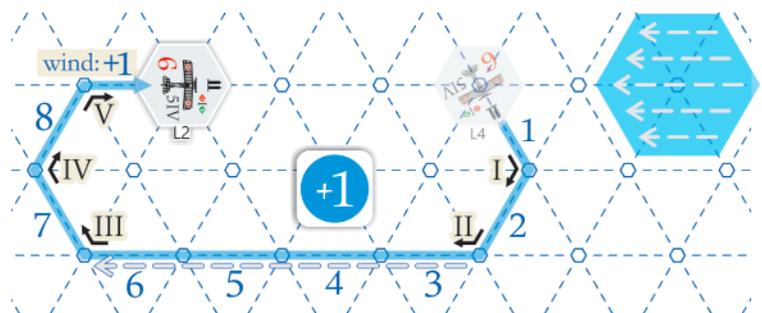
En plus de l'avion et des pilotes eux-mêmes, la météo influence également le déroulement des combats aériens. Le vent affecte considérablement le mouvement, en particulier pour les avions anciens et lents. Les cibles devant le Soleil peuvent être difficiles à voir, donc les combattants cherchaient à mener des batailles dos au Soleil (au moins au début du combat). Dans les nuages, la visibilité est considérablement réduite, ce qui affecte également les duels en l'air. Dans ce jeu, les conditions météorologiques qui affectent le mouvement ou le tir sont les suivantes: le vent, le soleil et les nuages. Ces règles sont facultatives, car le temps peut également être calme, clair et que le soleil est trop haut pour perturber la visée.

LE VENT

L'indicateur de vent est positionné n'importe où le long du bord du plateau. La direction du vent est déterminée en lançant un dé rouge: sur un 1, le vent souffle du Nord-Est, 2 - Est, 3 - Sud-Est, 4 - Sud-Ouest, 5 - Ouest et 6 - Nord-Ouest. Dans l'exemple de droite, le vent souffle du Sud-Ouest au Nord-Est.



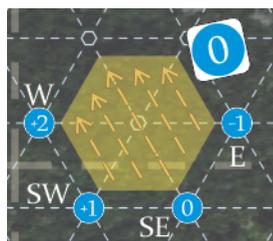
Lorsqu'un pion se déplace, si il dépense strictement la moitié ou plus de ses pas dans le sens du vent, il doit se déplacer d'un pas de plus (dans toutes les directions autorisées par les règles de mouvement). Si il fait la moitié de ses pas ou plus strictement contre le vent, le dernier pas est perdu.



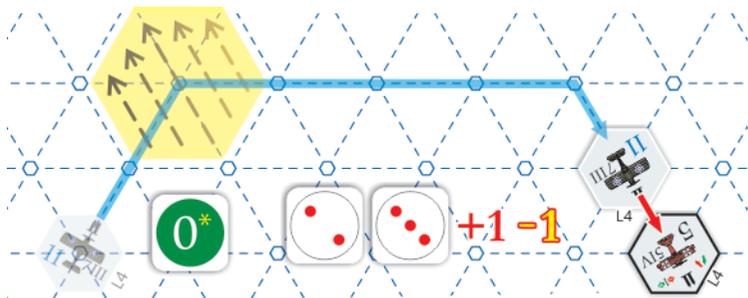
Dans l'exemple ci-dessus, l'avion vole à vitesse 5, il a obtenu +1 sur le dé bleu, en raison de sa descente de l'altitude L4 à L2, il obtient +2 grâce à sa vitesse, ce qui fait un total de 8. 4 de ces 8 pas sont fait sous le vent, il doit donc ajouter le 9e pas dans n'importe quelle direction. Le nombre total de pas sous le vent devient désormais inférieur à la moitié (4 sur 9) mais c'est la situation avant la dépense du pas supplémentaire qui compte.

LE SOLEIL

Avant le début du jeu, les joueurs placent un marqueur «Soleil» sur une partie du plateau près du bord. La direction des rayons du soleil est déterminée en lançant le dé bleu: -1 signifie que le soleil est à l'Est (les rayons vont vers l'Ouest), 0 Sud-Est, +1 Sud-Ouest et +2 Ouest. L'exemple à la droite montre les rayons allant vers le Nord-Ouest (en fin de matinée).



Si la direction de tir est opposée à la direction de la lumière du soleil - 1 est soustrait du résultat des dés rouges. La lumière du soleil aveugle le tireur, ce qui réduit les chances d'abattre un ennemi.



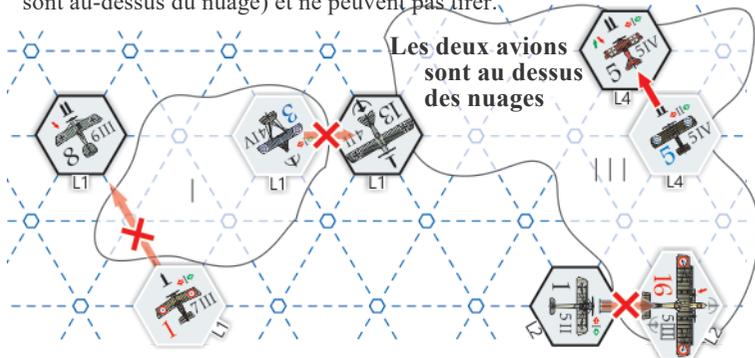
L'avion britannique s'est mis dans la position de tir la plus favorable et a obtenu un 2 et un 3. Ce nombre est augmenté de 1 lorsqu'il tire à partir de deux mitrailleuses couplées et, selon la colonne A du tableau, ce serait suffisant pour endommager l'avion ennemi. Cependant, la direction de tir est opposée à la direction des rayons du Soleil, donc 1 est soustrait de cette somme ($6-1=5$). Par conséquent, le résultat de ce tir est un échec.

LES NUAGES

Les nuages empêchent le tir si au moins un des avions engagés est dedans. Lorsque vous tirez à une distance de 2d et que le point entre les avions est dans les nuages, le tir n'est pas non plus autorisé.

Avant le début du jeu, les joueurs peuvent installer des nuages. Les marqueurs peuvent être disposés symétriquement ou de toute autre manière. Chaque marqueur de nuage indique l'altitude à laquelle il est présent: L1, L1-L2 et L1-L3. Les avions peuvent entrer et sortir du cloud en toute transparence.

Le schéma ci-dessous montre les situations où les avions peuvent (s'ils sont au-dessus du nuage) et ne peuvent pas tirer.



MODES DE JEU

Toute la série de jeux Age of Dogfights est conçue comme une simulation de batailles aériennes pures avec des combattants dans le rôle principal. Pour la diversité, le kit comprend également des avions de reconnaissance et des bombardiers, dont les principaux objectifs sont la reconnaissance et le bombardement, tandis que les combats avec des avions ennemis sont secondaires.

À l'exception du mode Dogfight (combat tournoyant), les joueurs peuvent désarmer leurs avions de reconnaissance (pour retirer les mitrailleuses et les munitions). Un seul curseur rouge par avion est placé sur le panneau de commande, avec le côté blanc vers le haut. Dans ce cas, l'avion désarmé est 1 pas plus rapide car il est plus léger. Un joueur ne peut désarmer qu'un, deux ou les trois avions de reconnaissance. De cette façon, ces avions perdent la possibilité de s'engager dans des combats, mais ils augmentent leurs chances d'échapper aux combattants ennemis.

Dès qu'un bombardier multimoteur a lâché toutes les bombes, sa vitesse est augmentée de 1, car il n'a plus de poids supplémentaire.

Les avions de reconnaissance peuvent également porter une bombe chacun, afin qu'ils puissent également effectuer une tâche de bombardement. Tant qu'un avion de reconnaissance porte une bombe, il ne peut pas tirer offensivement.

La limite de 6 combattants maximum dans la zone de combat s'applique également aux avions de reconnaissance dans un rôle de combattants (mode Dogfight). Dans les modes avec des tâches spécifiques (reconnaissance ou bombardement), en plus des combattants, les deux joueurs peuvent avoir tous leurs avions de reconnaissance / bombardiers dans la zone de combat.

COMBAT AERIEN TOURNOYANT

Ce mode ne comprend que des avions de chasse, ainsi que des avions de reconnaissance dans le rôle de combattants. Le but du jeu est simple : abattre autant d'avions que possible. Le jeu dure jusqu'à ce qu'un des joueurs perde tous ses avions. Le gagnant est le joueur avec au moins un avion restant dans la zone de combat. Cependant, la performance totale (nombre d'avions détruits et endommagés) compte également et le gagnant peut être déterminé en comptant les points de bataille. Dans ce cas, chaque avion abattu vaut 1 point, et chaque avion endommagé qui a réussi à se retirer de la bataille vaut 0,5 (veuillez noter que les avions ne peuvent être retirés de la zone de combat que s'ils sont endommagés ou sans munitions).

Par exemple : le jeu avec 12 avions de chaque côté est terminé. Le joueur avec des avions français a deux combattants actifs dans la zone de combat, et le joueur avec des avions allemands aucun. Selon ce critère, le premier joueur est le gagnant. Cependant, sur les 10 avions français restants, 6 ont été abattus, 3 ont été endommagés et un seul a été retiré car il avait épuisé toutes ses munitions. Le score du joueur contrôlant les avions allemands est : 6×1 point (avions abattus) + $3 \times 0,5$ (avions endommagés) = 7,5 points. Sur les 12 avions allemands, seulement 3 ont été abattus, 4 ont été endommagés et 5 ont quitté le combat car ils avaient consommé toutes leurs munitions. Le score des avions français est : $3 \times 1 + 4 \times 0,5 = 5$ points. Donc, selon ce critère, le joueur qui a utilisé des avions allemands a gagné. Dans ce cas, notre suggestion est de jouer un tour de bonus avec les avions non endommagés restants. Les avions survivants retourneraient à l'aéroport pour obtenir du carburant et des munitions. Ainsi, dans le dernier exemple, la France utiliserait $2 + 1 = 3$ avions, et l'Allemagne en utiliserait 5.

Scénario : "Interceptez le général"

Un général français, membre du quartier général, arrive sur un avion biplace non armé (Salmson 2, matricule 13) pour inspecter les unités sur le front. Les Allemands ont des informations sur ce vol et envoient leurs chasseurs l'intercepter et l'abattre.

Les parties de carte sont positionnées comme indiqué ci-dessous. L'avion français avec le général doit sortir de l'autre côté de la zone de combat à l'Est. Il y a 6 une escorte de 6 avions (au choix du joueur). Les Allemands tentent d'intercepter le vol avec 6 chasseurs à leur disposition (également choix du joueur). Le premier à jouer est le joueur français qui doit immédiatement mettre l'avion de reconnaissance dans la zone de combat. L'avion numéro 13 vole sans mitrailleuses ni munitions (ce qui le rend plus rapide, 7 au lieu de 6). Si l'avion de reconnaissance arrive à bon port, le joueur français gagne, sinon, le joueur allemand gagne.



RECONNAISSANCE

Les avions de reconnaissance ont le rôle principal dans ce mode. Leur tâche consiste à atteindre la zone de reconnaissance (zone de cible A, B ou C), à prendre des photos, puis à revenir et à quitter la zone de combat par le côté d'où ils sont entrés (afin de ramener les négatifs photo à l'aéroport). Les avions de chasse ont pour tâche d'abattre les avions de reconnaissance ennemis et de protéger les leurs.

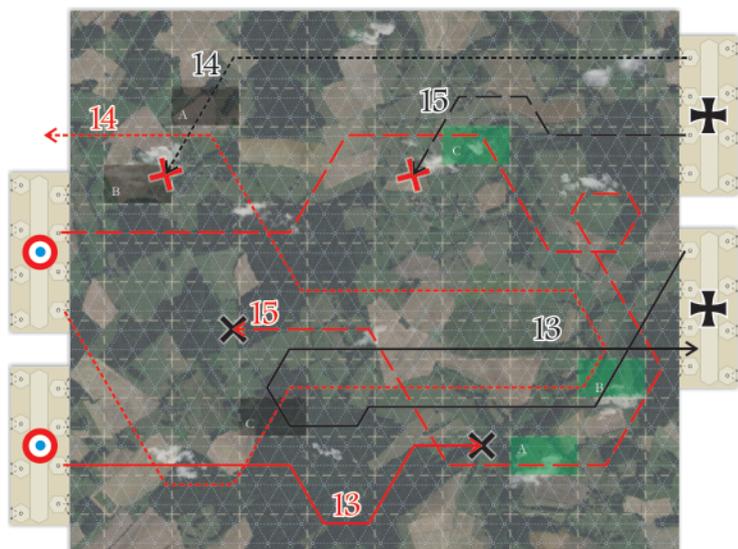
Afin de prendre des photos, l'avion de reconnaissance doit survoler au moins deux points dans une zone cible. Les zones peuvent être photographiées depuis n'importe quelle altitude, sauf accord contraire des joueurs. En quittant la zone, un marqueur photo avec une lettre correspondante (A, B ou C) est placé sur le panneau de contrôle de l'avion.

Lors des prises de photos, l'avion ne doit pas changer d'altitude (pas même si la manœuvre est effectuée en deux tours).

Ce n'est que lorsqu'un avion de reconnaissance a quitté la zone de combat du côté d'où il est entré que l'on considère que la tâche est accomplie (le marqueur de zone cible est retiré du plateau).

Chaque zone de reconnaissance photographiée vaut 3 points. Un avion de reconnaissance peut prendre des photos de deux zones (le nombre de négatifs est limité) et ainsi marquer un maximum de 6 points. Si différents avions photographient la même zone, aucun point supplémentaire n'est obtenu. Si un joueur parvient à apporter des photos des trois zones (A, B et C), il obtient un bonus de 5 points.

Avant le début, les joueurs doivent mettre en place 3 + 3 zones cibles sur le côté opposé au côté de départ de chaque joueur. Les zones doivent être symétriques pour que les deux joueurs aient les mêmes conditions (voir l'exemple ci-dessous).



L'image ci-dessus montre les trajectoires de tous les avions de reconnaissance. Le n° 13 français a été abattu avant de pouvoir atteindre une zone cible, le n° 14 a réussi à prendre une photo d'une zone et a quitté la zone de combat (3 points). L'avion n° 15 a pris en photo deux zones, mais a été abattu à son retour. Parmi les avions de reconnaissance allemands, seul celui avec le numéro 13 a terminé la tâche. Selon le critère principal, le résultat dans ce jeu est un match nul 3-3. Dans ce cas, le gagnant peut être déterminé en comptant le nombre d'avions abattus (1 pt) et les dégâts infligés (0,5 pt).

Dans ce mode, les avions de reconnaissance sont les premiers dans l'ordre de mouvement à chaque tour (du plus petit au plus grand matricule), et les chasseurs se déplacent après. L'ordre de déplacement est inversé afin de faciliter la prise de position des chasseurs en fonction des positions finales des avions de reconnaissance.

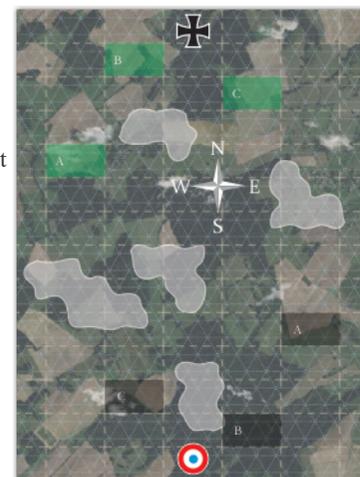
Au moins un avion de reconnaissance doit être mis en jeu au premier tour et il doit toujours y en avoir au moins un dans la zone de combat ou aux points d'accès.

Ce mode peut également être joué en asymétrique - un seul joueur est chargé de photographier les trois zones. En plus des avions de reconnaissance, ce joueur a des chasseurs qui les protègent, tandis que l'adversaire n'a que des chasseurs. Si le joueur parvient à photographier deux ou trois zones, il est le gagnant. Sinon le gagnant est l'adversaire.

Scénario "Volez haut" :

Il se joue sur un plateau composé de deux segments. Les avions allemands sont au nord et les français au sud. Les zones de reconnaissance et les nuages sont disposés comme indiqué sur l'image. L'influence du vent et du soleil peut être négligée dans ce jeu.

Chaque camp possède 9 avions : 3 de reconnaissance et 6 chasseurs de son choix. La tâche consiste à photographier les zones depuis la plus haute altitude - L5.



BOMBARDEMENT

Ce mode a deux variantes: bombardement de zone et percée de bombardier. Les bombardiers ont le rôle principal, et ils peuvent transporter deux ou trois bombes chacun. Les avions de reconnaissance peuvent également participer au jeu - dans le rôle de bombardement, portant chacun une bombe; ou dans le rôle de chasseurs (notez qu'ils ne peuvent tirer offensivement que s'ils ne portent pas de bombe). Les chasseurs ont pour tâche d'abattre les adversaires et de protéger leurs avions. Les deux variantes peuvent être jouées avec une configuration asymétrique.

Dans ce mode, l'ordre de déplacement est le suivant: bombardiers, avions de reconnaissance puis chasseurs.

Au moins un bombardier (ou avion de reconnaissance avec une bombe) doit être mis en jeu au premier tour et il doit toujours y en avoir au moins un en jeu.

La variante de bombardement de zone est très similaire au mode reconnaissance, seulement dans ce cas, les bombardiers doivent voler à travers une zone cible (au moins deux points connectés) et la bombarder. Ce faisant, l'altitude de vol ne doit pas être modifiée. Lorsqu'une zone est bombardée, un marqueur de bombe est pris dans le panneau de commande de l'avion et placé sur la zone cible.

Une seule bombe peut être larguée par tour. Le bombardier peut larguer sa deuxième bombe dans une autre zone ou dans la même zone à nouveau, mais uniquement lors d'un second survol (lors des tours suivants).

Chaque bombe larguée vaut 5 points (dans ce cas, il n'est pas nécessaire que le bombardier revienne de son côté du plateau pour valider l'objectif). Si au moins une bombe frappe chacune des trois zones, un bonus de 10 points est obtenu.

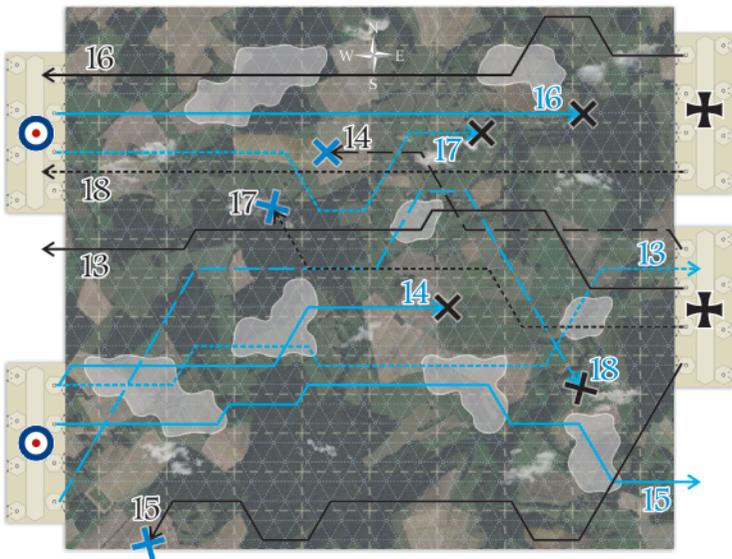
Le gagnant est déterminé en comptant les points. Selon le critère principal, seuls les points apportés par le largage de bombes (5 points chacun) et la destruction de bombardiers ennemis (1 point chacun) sont additionnés. Selon le deuxième critère, tous les points sont comptés : 1 pt pour chaque avion ennemi abattu et 0,5 pour chaque avion ennemi endommagé.

Dans la variante de percée des bombardiers, ils ont pour tâche de traverser toute la zone de combat et de sortir du côté opposé du plateau (afin de mener des bombardements stratégiques).

Les bombardiers valent 5 points chacun (ceux qui réussissent à percer). Les avions de reconnaissance valent 3 points chacun (ceux qui portent des bombes et parviennent à percer).

Selon le critère principal, seuls les points apportés par les bombardiers et les éclaireurs qui pénètrent dans les lignes ennemies sont comptés. Selon le critère secondaire, des points provenant de la destruction ou des dégâts des avions ennemis (respectivement 1 et 0,5) sont également ajoutés.

La figure suivante montre schématiquement le vol de tous les bombardiers dans la variante de percée des bombardiers. On peut voir que tous les bombardiers britanniques ont été abattus et que deux avions de reconnaissance ont réussi à percer (6 pts). Du côté allemand, deux bombardiers et un avion de reconnaissance ont réussi (13 pts).



Scénario "Attaque au sol" :

Il s'agit d'une configuration asymétrique. Des bombardiers allemands sont partis tôt le matin pour pénétrer en territoire ennemi. Des avions de reconnaissance armés de bombes volent également avec eux en formation. Cette formation mixte est protégée par 9 chasseurs (au choix du joueur). Ils veulent profiter du beau temps sans nuages, d'un vent favorable dans le dos (qui souffle d'Est en Ouest) tandis que le soleil aveugle l'adversaire. Les Français sont prêts à l'accueillir avec les 12 chasseurs. Si 4 avions qui portent des bombes ou plus parviennent à percer, le vainqueur est le camp allemand. Si 3 seulement percent, le résultat est un match nul. Dans tous les autres cas, le vainqueur est le camp français.

MODES COMBINES

Les joueurs peuvent arranger le jeu en mode combiné bombardement-reconnaissance. Premièrement, les bombardiers doivent bombarder les zones cibles (chaque bombe vaut 5 points). Ensuite, les avions de reconnaissance photographient les résultats du bombardement (chaque négatif qui revient à l'aéroport de départ vaut 3 points). Abattre et endommager les avions ennemis est également compté (1 / 0,5 point).

NOTES

Ce jeu peut être tout aussi intéressant même si toutes les règles ne sont pas appliquées. Nous le conseillons dans les premiers matchs, ainsi que pour les jeunes joueurs. Par exemple, le jeu entier peut être joué à un niveau d'altitude, les règles liées aux caractéristiques spécifiques de chaque avion peuvent ne pas être appliquées, ou jouer sans l'effet des nuages, du vent ou du soleil.

Pour les joueurs plus expérimentés, nous suggérons la variante "As contre As" (en particulier pour le mode Dogfight), où tous les pilotes de chasse sont considérés comme des as. Dans ce cas, il n'y a aucun dommage aux avions, seulement des enrayerments de mitrailleuses, des échecs et des destructions d'avions. Cela réduit le facteur de chance au minimum, donc la capacité positionnelle et tactique du joueur à amener ses pièces dans une position claire est beaucoup plus précieuse.

COLLISIONS D'AVIONS

En conditions réelles de combat, certains pilotes ont délibérément percuté l'avion ennemi dans l'intention de l'endommager et de le faire tomber (par exemple, le pilote russe Taran). Le plus souvent, une telle collision s'est terminée par le crash des deux avions. Ce n'est pas autorisé dans ce jeu, car les joueurs pourraient en abuser (si un joueur gagne un avantage initial, il pourrait intentionnellement provoquer des collisions avec tous les avions restants et ainsi forcer la victoire).

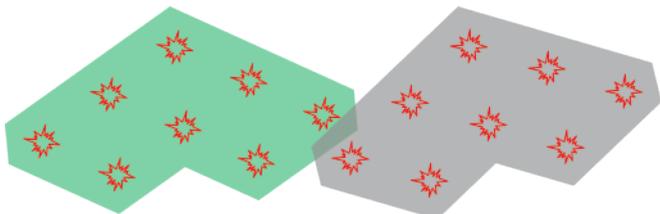
EXTENSION - SUPPLEMENT

Le jeu Age of Dogfights WW1 dispose d'une extension, qui offre de nouveaux pions, panneaux de contrôle et marqueurs :

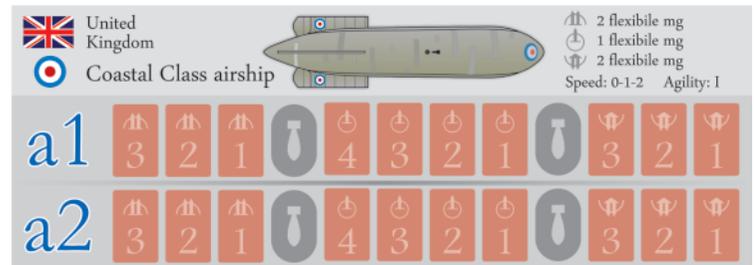
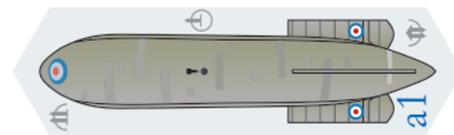
Pendant la Première Guerre mondiale, les ballons de barrage et les ballons d'observation ont été largement utilisés. L'ensemble comprend des panneaux de contrôle des ballons et des pions représentant des ballons de barrage et d'observation allemands et français. La brochure répertorie les règles et les scénarios qui s'y rapportent.



Les mitrailleuses étaient souvent placées à terre près de ballons d'observation attachés, les protégeant des avions ennemis. Le kit d'extension comprend des marqueurs en plastique indiquant les zones d'action des mitrailleuses terrestres.



Les dirigeables étaient également largement utilisés. Les plus célèbres sont les Zeppelins allemands qui ont mené des bombardements stratégiques sur les lignes arrières de l'ennemi. Cependant, en raison de leurs grandes dimensions, les Zeppelins allemands ne sont pas inclus dans le kit, mais il existe des dirigeables de classe côtière britannique (3 pièces et leur panneau de contrôle). Pendant la guerre, ils ont été utilisés par le Royal Naval Air Service pour patrouiller et contre des sous-marins. En plus des bombes, ils étaient armés de mitrailleuses, dont l'une était située au-dessus. Dans ce jeu, ils sont chargés de bombarder des cibles allemandes des lignes arrières.



Pour donner une large gamme d'avions à choisir, l'extension présente des avions d'Autriche-Hongrie, de l'Empire russe, du Royaume d'Italie, des États-Unis, de Serbie et de Bulgarie. Certains de ces avions ont des caractéristiques ou des armes spécifiques (mitrailleuse frontale fixe tirant à un angle de 45 degrés, un canon de 37 mm au lieu d'une mitrailleuse, etc.). La brochure contient des règles supplémentaires concernant ces caractéristiques spécifiques.

Austria-Hungary

Aviatik (Berg) D.I



6 III

Hansa-Brandenburg D.I



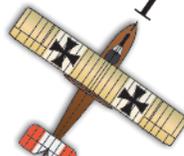
6 III

Phönix D.I



5 III

Hansa-Brand. CC



5 III

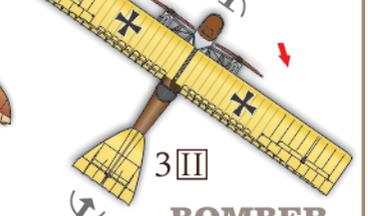
Lloyd C.V



5 II

SCOUT

Hansa-Brand. G.I



3 III

BOMBER

FIGHTERS

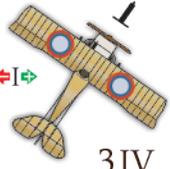
Russian Empire

Mosca-Byst. MBbis



3 III

S-16 Sikorsky



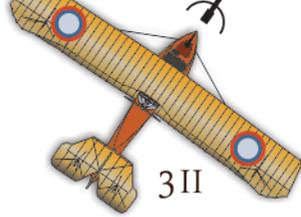
3 IV

Grigorovich M-11



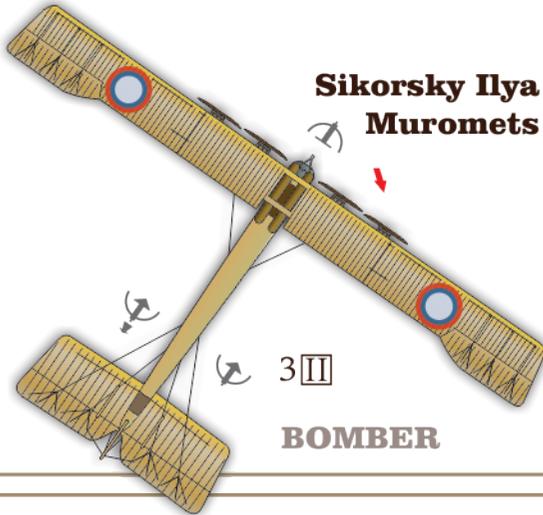
4 III

Grigorovich M-9



3 II

FIGHTERS

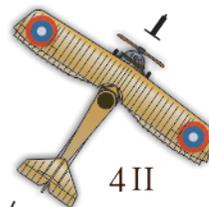


Sikorsky Ilya Muromets

3 III

BOMBER

Anatra DS Anasal

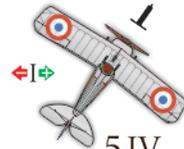


4 II

SCOUT

Serbia

Nieuport 24



5 IV

Spad S.VII



6 III

FIGHTERS

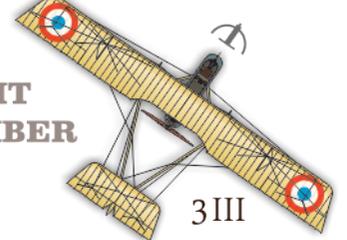
Dorand AR



SCOUT

4 II

Farman F.40



LIGHT BOMBER

3 III

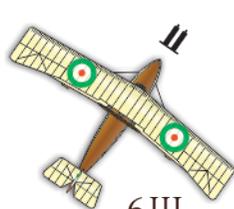
Kingdom of Italy

Ansaldo A.1 Balilla



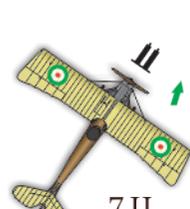
7 III

Macchi M.5



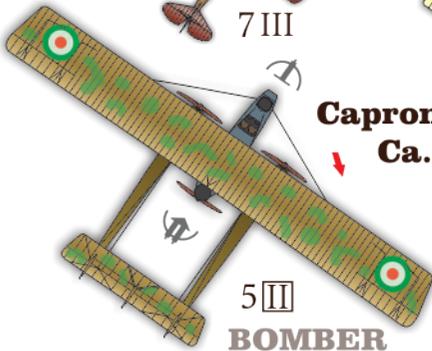
6 III

Ansaldo SVA



7 II

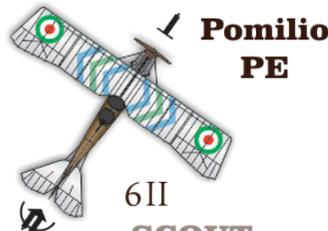
FIGHTERS



Caproni Ca.5

5 III

BOMBER



Pomilio PE

6 II

SCOUT

Bulgaria

Fokker E.III



4 II

LFG Roland D.II



5 III

FIGHTERS

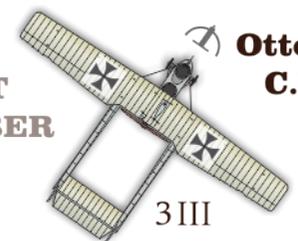


Albatros C.III

SCOUT

4 II

LIGHT BOMBER



Otto C.I

3 III

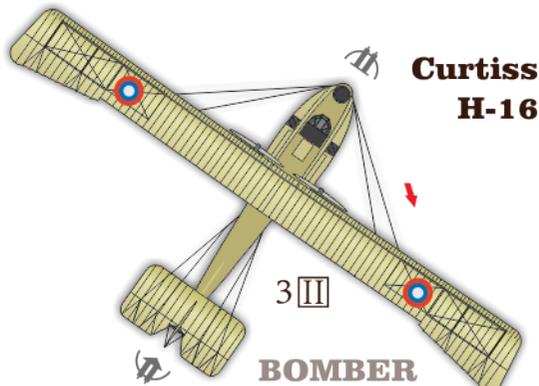
USA

Packard-Le Père LUSAC-11



7 II

FIGHTER



Curtiss H-16

3 III

BOMBER

RESUME

Tous les combats ont lieu dans la zone de combat (l'ensemble du plateau) et avant d'y entrer, les pièces sont placées dans les zones de patrouille (situées au centre des extensions du plateau). Juste avant d'entrer dans la zone de combat, les pions d'avion sont placés sur des points d'accès (situés le long des bords des extensions de carte).

Ce n'est que s'ils sont endommagés ou s'ils ont épuisé toutes les munitions, que les avions de chasse peuvent quitter la zone de combat. Une fois sorti de la Zone de combat, les avions ne peuvent pas y rentrer à nouveau.

Au début du jeu, quatre des avions sont placés aux points d'accès. Les pions restants (non attachés aux supports) sont placés dans les zones de patrouille. Le jeu commence par le premier joueur, qui déplace les avions des points d'accès (par ordre de matricule) ; puis le deuxième joueur fait de même et le processus se répète.

Tous les avions qui se trouvent dans la zone de combat doivent être déplacés et toutes les pions sur les points d'accès doivent être amenés dans la zone de combat.

Il peut y avoir au maximum 6 avions de chasse par joueur dans la zone de combat (les joueurs peuvent s'entendre sur un nombre différent). Il doit y avoir au moins un avion par joueur dans la zone de combat à tout moment.

Les pièces ne peuvent pas terminer leur mouvement dans la zone de bordure (délimitée par les bords de la planche et les lignes pointillées blanches les plus proches) pendant deux tours consécutifs.

MOUVEMENT

Un pion se déplace toujours vers un point voisin juste en avant ou vers un point gauche ou droit (à 60°). Un tel déplacement d'un point à un autre est appelée un pas. Le nombre de pas qu'une pièce fait en un tour dépend de la vitesse de l'avion (chiffre arabe) + du nombre obtenu sur le dé bleu ou vert. Si une pièce se déplace exclusivement vers l'avant dans un tour, elle doit se déplacer d'un pas de plus.

Chaque fois qu'un avion vole à plein régime (dé vert), le curseur vert du panneau de commande est déplacé d'une case vers la droite.

Le point final du mouvement ne peut jamais être directement devant une autre pièce (si la pièce est inclinée, le point considéré est à un niveau d'altitude plus élevé / plus bas).

CHANGEMENT DE DIRECTION

Pendant le mouvement, le changement de direction est limité. L'agilité (nombre romain) montre combien de fois un avion peut changer de direction en un tour.

Effet gyroscopique : ces avions peuvent effectuer un ou deux virages de plus s'ils se tournent vers la droite, ou moins si vous tournez vers la gauche. Si vous tournez à gauche et à droite pendant un seul mouvement, l'effet est ignoré.

Si un avion fait 10 pas ou plus en un tour (ou si son nombre romain est écrit dans un carré), il ne peut pas tourner sur deux pas successifs.

CHANGEMENT D'ALTITUDE DE VOL

Pour qu'un avion change l'altitude à laquelle il vole, il faut d'abord incliner son nez vers le haut ou vers le bas au dernier point d'un mouvement. La pièce doit changer d'altitude au tour suivant.

Un avion peut descendre de 3 niveaux, ou monter d'1 niveau à la fois. Selon le nombre de niveaux modifiés, la vitesse augmente / diminue (par exemple, le changement d'altitude -2 signifie +2 et vice versa). Les appareils dotés de la fonction de montée rapide peuvent monter sur deux niveaux en un seul mouvement. Les avions avec une caractéristique de descente lente peuvent descendre au maximum 2 niveaux à la fois. Au dernier point de mouvement, le joueur peut soit laisser la pièce horizontalement, soit l'incliner à nouveau. Exception : si un avion descend de 3 niveaux d'altitude à la fois, il ne peut pas s'incliner.

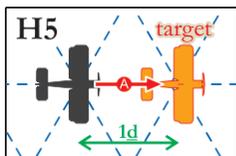
TIRS

Pour tirer, un pion doit arriver en position de tir au dernier point de sa trajectoire de mouvement. Procédure de tir : lancez deux dés rouges, additionnez les nombres obtenus et consultez le tableau.

Lorsqu'un avion atteint une position, la procédure de tir est immédiatement effectuée. Après cela, le reste des pions est déplacé et le processus est répété.

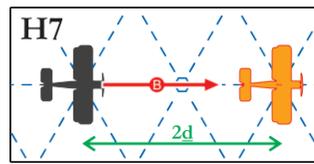
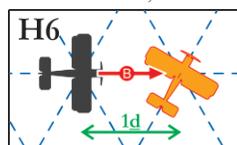
Chaque fois que l'avion tire, le curseur rouge du panneau de commande est déplacé vers la droite d'une case, même si le résultat est enrayeré (ou deux cases vers la droite, dans le cas d'une longue rafale).

Les mitrailleuses fixes tirent droit devant. Si l'avion est incliné, il tire au niveau d'altitude adjacent. Voir les positions de tir :

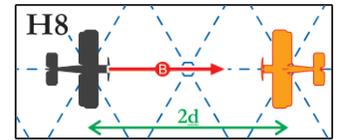


Strictement par derrière (voir H5) - Le tireur et la cible peuvent être à la même altitude ou à des altitudes adjacentes. Le tireur doit être incliné vers la cible, tandis que la cible peut être inclinée de n'importe quelle façon. Pour le résultat du tir, voir la colonne A dans le tableau.

Avec un angle par derrière (voir H6). Toutes les conditions sont les mêmes sauf la direction horizontale de la cible (elle est inclinée).
Résultat de tir - colonne B.



Loin de derrière (voir H7) - La distance est 2d - strictement derrière. Les avions doivent être à la même altitude. La cible peut être inclinée de n'importe quelle façon. Résultat de tir - colonne B.

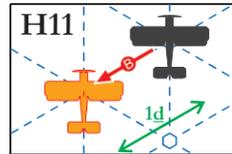
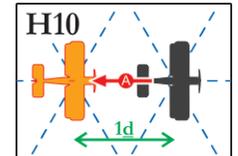


Frontal (voir H8) - La distance est 2d - strictement devant. Les avions doivent être à la même altitude et à l'horizontale. colonne B.

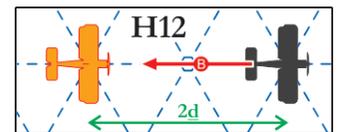
Mitrailleuse de nez orientable : toutes les positions précédentes s'appliquent également à ces mitrailleuses (H5-H8). Elles peuvent également tirer dans les trois directions avant (et vers le haut), Si l'avion vole parallèlement et dans la même direction que la cible (dans ce cas - colonne B).

Les mitrailleuses de queue peuvent tirer dans trois directions vers l'arrière et vers le haut. Les positions de tir sont les suivantes :

Droit vers l'arrière-haut (voir H10) - Les deux avions doivent voler horizontalement et dans la même direction. La cible doit être de 1 niveau au-dessus. Tableau - colonne A.



Incliné vers l'arrière (voir H11) - Les avions doivent voler horizontalement en parallèle. La cible peut être au même niveau ou à un niveau supérieur adjacent. Résultat de tir - colonne B.



Loin en arrière (H12) - Les avions doivent voler horizontalement à la même altitude. La cible doit être strictement derrière. Tableau - colonne B.

Les mitrailleuses ventrales tirent dans trois directions arrière mais seulement vers le bas. Ces mitrailleuses ne peuvent tirer que défensivement.

RESULTATS DES TIRS

☞ = ENRAYE ✕ = ECHEC
☞ = DEGAT ☞ = ABATTU

Le tableau donne le résultat du tir à partir d'une seule mitrailleuse. Si plusieurs mitrailleuses couplées tirent, la somme des valeurs obtenus aux dés est augmentée (2 mitrailleuses = +1 / 3 mitrailleuses = +2).

Si le tableau indique des dégâts, le dé multicolore est lancé pour déterminer le type :

- ailes (marqueur bleu) = vitesse : -1
- queue (marqueur orange) = agilité : -1
- mitrilleuses (marqueur rouge) = ne peut plus tirer
- moteur (marqueur vert) = vitesse : -2

	A	B	LONG BURST
2	☞	☞	☞
3	✕	✕	
4	✕	✕	☞
5	✕	✕	
6	☞	✕	☞
7	☞	✕	
8	☞	✕	☞
9	☞	☞	
10	☞	☞	
11	☞	☞	
12	☞	☞	

Lorsque le curseur vert d'un panneau de commande se trouve sur le rectangle le plus à droite et que le dé vert est à nouveau lancé, sur un résultat de 0 * ou +1 *, le moteur est endommagé.

Deux dégâts (de tout type) signifient que l'avion est abattu.

Si le résultat du tir est un enrayerement de mitrailleuse, le curseur rouge est placé en position transversale. Pour la débloquer, l'avion doit se déplacer sans changer d'altitude et ne faire qu'un ou aucun virage (sauf si la mitrailleuse bloquée est actionnée par un deuxième membre d'équipage).

En cas d'échec ou de dégât, le tireur peut lancer les dés rouges une fois de plus. Une longue rafale ne peut être tirée que si les avions volent en parallèle, dans la même direction. Le risque d'enrayement est plus élevé dans ce cas, donc en dehors de la colonne A ou B, voir également la colonne "longue rafale" dans le tableau. Un tir de riposte est joué entre la première et la deuxième partie d'une longue rafale.

DEFENSIVE SHOOTING

Si le résultat du tir offensif n'est pas une destruction - l'autre joueur a le droit d'interrompre le tour de l'adversaire pendant un moment afin de jouer un tir défensif de riposte. Dans tous les cas de tirs défensifs, se référer à la colonne B.

Dans toute situation où un avion arrive en position de tir, ou comme s'il pouvait (pourrait) tirer, l'avion attaqué peut tirer de manière défensive (s'il a une mitrailleuse appropriée).

Les bombardiers ne peuvent utiliser leurs mitrailleuses que de manière défensive (symboles mitrailleuses gris)