

ZERO!

The Rise and Fall of the Imperial Japanese Air Force

Un Jeu de DAN VERSSEN

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1.0 Introduction | 9.0 Mitrailleur |
| 2.0 Composants | 10.0 Les Ailiers (Wingmen) |
| 3.0 Séquence de Jeu | 11.0 Chasseurs Détruits |
| 4.0 Préparation et Jeu | 12.0 Désengagement lors d'un Combat |
| 5.0 Cartes d'Avions | 13.0 Equilibrer un Combat |
| 6.0 Positionnement | 14.0 Exemple de Jeu Commenté |
| 7.0 Altitude | |
| 8.0 Combat Tournoyant: Manœuvre / Combat | Glossaire |

Notes du Traducteur:

Une partie du vocabulaire Anglais spécifique, notamment celui imprimé directement sur les cartes, n'est pas traduit dans ces Règles, ceci pour une utilisation plus pratique et moins ambiguë une fois accoutumé au jeu. Vous trouverez néanmoins la traduction de ces termes dans un glossaire en 15.0, tout du moins la signification. (de part la nature concise de l'Anglais, certaines expressions n'ont pas vraiment leur équivalent direct en Français).

1.0 INTRODUCTION

La série *Down in Flames* vous ramène à l'époque de la seconde guerre mondiale, au temps où les aviateurs pilotaient aux fesses et alignaient leur cibles dans un simple viseur...

Pensez à vos films favoris sur cette période et vous voilà prêt pour ce jeu. Sauf que cette fois c'est VOUS qui êtes dans le cockpit d'un Zero ou un F4F Wildcat avec les mains sur les manettes et votre cœur qui bat à toute allure alors que vous luttez pour votre vie dans les cieux au-dessus du Pacifique. Ou peut être avez VOUS suffisamment de cran pour rester paisiblement assis dans le siège de votre bombardier en piqué Dauntless, impassible sous le déluge du feu ennemi, fixant un porte-avions japonais qui remplit votre viseur.

Les deux premiers jeux de la série, THE RISE OF THE LUFTWAFFE et EIGHTH AIR FORCE entraînaient les joueurs dans le tourbillon du combat aérien sur la scène européenne durant la seconde guerre mondiale. ZERO! transporte l'action dans le pacifique durant les six premiers mois du conflit. Ce livret de Règles Basiques présente les règles du combat tournoyant, chasseur contre chasseur, entre deux joueurs ou plus. Ce livret contient toutes les règles nécessaires pour conduire les combats entre chasseurs.

Le Livret de Campagnes contenu dans ce jeu ajoute les règles pour les bombardiers, les cibles au sol, la défense antiaérienne (flak) et les pilotes, autorisant une exploration plus précise et approfondie des réelles campagnes de bombardement engagées par les belligérants de fin 1941 à début 1942.

CORSAIRS AND HELLCATS, la prochaine extension de *Down in Flames* couvrira le reste du conflit dans le Pacifique de 1942 à 1945.

2.0 COMPOSANTS

ZERO! contient les composants suivants :

- 76 Cartes d'Action
- 54 Cartes Avions
- 88 Pions
- 4 Feuilles d'Objectifs, double face (Target Sheets)
- 3 Feuilles de Campagnes, double face (Campaign Sheets)
- 3 Bloc de Feuilles de Notes de Campagne (Campaign Log Sheet)
- 1 Planche de Bombardement (Bombing Display)
- 1 Feuille de Ressources (Resource Sheet)
- 1 Livret de Règles Basiques
- 1 Livret de Campagnes

Si un quelconque composant manquait ou était endommagé, contactez nous et nous le remplacerons.

GMT Games
ATTN: ZERO!
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

www.gmtgames.com
(800) 523-6111

2.1 Cartes d'Avions

La série *Down in Flames* comporte cinq types de cartes d'Avions : Chasseurs, Chasseurs-Bombardiers (Bombardiers légers), Bombardiers moyens, Bombardiers lourds, avions de reconnaissance. Seuls les chasseurs sont utilisés dans le Jeu Basique ZERO!

2.11 Chasseurs

La fonction première d'un Chasseur est d'abattre les avions ennemis. Les Chasseurs opèrent par couples - un Leader plus un Ailier - qui forment un Élément. En tant que joueur vous avez le contrôle total du Leader et gardez en main des cartes représentant "l'énergie potentielle" de ce Leader. Vous avez un contrôle moindre de votre Ailier, piochant temporairement une "mini-main" de cartes lorsqu'il attaque ou est attaqué.

2.2 Cartes d'Action

Toutes les cartes d'Action sont mélangées pour former un seul tas au début de chaque jeu. Après que les cartes initiales aient été tirées, le restant forme la pioche. Le nom de chaque action est indiqué dans le cartouche vertical sur le côté gauche de la carte (et est présenté en majuscules dans ces règles par la suite). Les cartes d'Action comprennent des sections d'Attaque et de Défense, ainsi que de résultat de mitraillage au sol, bombardement, ou évitement (voir Livret de Campagnes).

Les cartes d'Action peuvent être utilisées de deux manières : en tant qu'Attaque ou Réponse.

Les cartes sont codées par couleur pour une interprétation plus aisée. Les cartes avec cartouche vertical rouge sur le côté gauche sont des cartes d'Attaque. Celles avec cartouche bleu sont des cartes de Réponse et celles avec cartouche blanc (comme SCISSORS, VERTICAL ROLL, FULL THROTTLE) peuvent être utilisées tant en Attaque qu'en Défense (soit l'un, soit l'autre mais pas les deux en même temps).

NOTE : Il n'y a pas de cartes FULL THROTTLE dans ZERO! Elles seront incluses ultérieurement dans CORSAIRS AND HELLCATS.

2.3 Pions Pilotes

Ces pions représentent les hommes aux commandes de leurs chasseurs et Chasseurs-Bombardiers de l'époque. Ces pions sont seulement utilisés dans le Jeu de Campagne (voir **exception** en 13.4).

2.4 Marqueurs Altitude / Dégâts (Coups encaissés)

Ces marqueurs sont utilisés pour indiquer l'altitude actuelle d'un avion et les dégâts encaissés.

2.5 Autres pions

ZERO! Comprend aussi des pions pour les As, les avions Très Maniables (Agile), les munitions (pour indiquer les avions transportant des bombes ou des torpilles) et un marqueur de tours. Les pions munitions servent également de marqueurs pour indiquer l'ordre de jeu des différents joueurs (utiliser à cet effet les chiffres sur les pions).

3.0 SEQUENCE DE JEU

Une partie Basique de combat aérien se déroule en plusieurs tours de jeu, chacun composé d'une séquence par joueur pour chaque Élément. La séquence de jeu se compose elle-même de plusieurs phases, comme expliqué ci-dessous.

Lors d'une séquence de jeu vous effectuez chacune des phases suivantes dans l'ordre indiqué. Si vous ne désirez pas effectuer d'actions lors d'une phase, sautez cette phase et allez à la suivante.

Une fois qu'un joueur a effectué toutes les phases, sa séquence de jeu est terminée, et c'est le tour du joueur suivant. Lorsque tous les joueurs ont fini leurs séquences, un tour de jeu est terminé. Débutez alors un nouveau tour de jeu, en suivant le même ordre pour les joueurs que celui établi lors du premier tour [4.7].

3.1 Attaque de l'Ailier

Si vous possédez un Ailier et que vous êtes à la même Altitude qu'un Élément ennemi, choisissez et annoncez une cible pour votre Ailier. Piochez une "mini-main" égale à son Potentiel d'Attaque, et résolvez son attaque.

Exception: Lors du premier tour de jeu, le premier joueur (seulement) saute cette étape.

3.2 Modification d'Altitude

Votre Élément peut à cet instant librement changer d'altitude pour un niveau adjacent.

3.3 Jeu des Cartes

C'est la partie la plus importante de votre séquence de jeu. Durant cette étape vous jouez vos cartes une par une à partir de la main de votre Leader. Ceci vous permet de modifier son Altitude, sa Position relative par rapport à un avion ennemi, ou de l'endommager. Le joueur ennemi affecté a la possibilité de répondre immédiatement à chaque carte que vous jouez contre lui. Vous pouvez alors répondre à sa carte et ainsi de suite, avant d'entamer une autre action.

3.4 Défausse

Vous pouvez défausser de votre main autant de cartes que vous le souhaitez, les posant face visible sur la pile de défausse.

3.5 Pioche

Lorsque vous avez fini de vous défausser de vos cartes, vous pouvez alors en piocher d'autres. Le nombre de cartes piochées est limité par le Facteur de Performance de l'avion de votre Leader, son Altitude et la Puissance de son Moteur.

Note pour joueurs pressés : Si vous ne pouvez plus attendre avant de débiter votre première mission, et n'êtes pas particulièrement passionné par la lecture des règles, sautez à la section 14.0 et lisez l'Exemple de Jeu. Ainsi, à l'aide de la séquence de jeu ci-dessus, vous pourrez commencer. Reférez vous au reste des règles au fil des questions.

4.0 PREPARATION ET JEU

4.1 Sommaire

- Répartissez les joueurs par équipes.
- Choisissez l'année de la mission.
- Chaque équipe choisit son avion.
- Choisissez secrètement une Altitude pour chaque Élément.
- Piochez les cartes d'Action initiales.
- Déterminez le premier joueur.
- Jouez les six tours de combat, en utilisant le même ordre de jeu que celui déterminé lors du premier tour.
- Déterminez le vainqueur.

4.2 Equipes

Partagez les joueurs en deux équipes. Une Japonaise, volant sur les chasseurs japonais, l'autre Alliée, volant sur les chasseurs alliés.

Le nombre de joueurs dans chaque équipe peut ne pas être le même, mais le nombre d'avions de chaque équipe doit être identique. Cela signifie que un ou plusieurs joueurs peuvent être amenés à contrôler deux Éléments, ou que certains joueurs choisissent de voler sans Ailier (voir 13.0 comment équilibrer un combat).

4.3 Année

Vous devez choisir une année au cours de laquelle se déroulera le combat. L'année ou chaque appareil est entré en service figure sur les cartes d'Avions. Choisissez un avion qui était en service cette année là (ou avant).

4.4 Avion

Ne prenez que des Éléments de Chasseurs. Les Bombardiers ne sont utilisés que lors du Jeu de Campagne.

4.5 Altitude Initiale

Chaque joueur choisit secrètement l'altitude initiale de son Élément en posant un marqueur d'Altitude et en le recouvrant de sa main. Les joueurs d'une même équipe peuvent se concerter avant de choisir. Les Altitudes Très Haute (Very High), Haute (High), Basse (Low) ou Très Basse (Very Low) sont représentées par un marqueur portant cette désignation. Les joueurs désirant commencer à une Altitude moyenne (Medium) pourront choisir un autre marqueur quelconque comme leurre.

Les joueurs ayant choisi Très Haute, Haute, Basse ou Très Basse placent leur marqueur à côté de l'avion du Leader. L'absence de marqueur indique une Altitude Moyenne.

Exception: La Très Haute Altitude ne peut être sélectionnée que par les Éléments à moteur turbocompressé (Turbochargers) (voir 5.24).

4.6 Cartes d'Action

Il est distribué à chaque joueur un nombre de cartes d'Action égal au Facteur de Performance de l'avion du Leader. Si un joueur contrôle plus d'un Élément, il gèrera une main différente pour chaque Élément. Les joueurs doivent garder leurs mains à l'abri du regard des autres joueurs à tout moment.

4.61 Pioche Epuisée

Lorsque la pioche est épuisée, mélanger les cartes défaussées pour en créer une nouvelle et continuer le jeu.

4.7 Ordre des Joueurs

A l'aide du compteur de tours (qui comporte une face Japonaise et l'autre Alliée) déterminez à pile ou face le côté qui commence. Le côté désigné choisit celui de ses Eléments qui jouera en premier. Après que le joueur contrôlant cet Elément ait fini sa séquence de jeu, l'équipe adverse choisit à son tour un Elément à activer, et ainsi de suite, en alternant entre les équipes jusqu'à ce que tous les Eléments aient effectué une séquence de jeu. Cet ordre établi durant le premier tour sera respecté jusqu'à la fin de la partie. Placer un marqueur d'ordre en face de chaque élément comme pense-bête (voir 2.5).

4.8 Durée de la partie

Toutes les parties Basiques de Combat aérien durent six (6) tours. A l'issue des six tours le vainqueur est déterminé sur la base des pertes subies comme détaillé en 4.9. Utilisez un marqueur de Dégâts (Hits) pour tenir le compte des tours de jeu.

NOTE : Eventuellement, pour les pilotes un peu plus sanguinaires, vous pouvez poursuivre ces combats jusqu'à la mort, continuant jusqu'à ce que tous les avions d'un des deux camps aient été descendus.

4.9 Elimination et Vainqueur

4.91 Elimination d'un joueur

Un joueur est éliminé du jeu dès lors que son Leader et son Ailier ont été détruits.

4.92 Détermination du Vainqueur

A la fin du combat, déterminez le vainqueur par le nombre d'appareils ennemis qui ont été soit endommagés soit détruits par votre équipe durant le cours de la bataille. Les Points de Victoire (VPs) sont attribués comme suit :

5 pts. Par Chasseur ennemi (Leader ou Ailier) détruit.

2 pts. Par Chasseur ennemi (Leader ou Ailier) endommagé (sur son côté Endommagé) et/ou Désengagé (qui a réussi à fuir).

Comparez le nombre de points enregistrés par les deux équipes, le vainqueur étant celui en possédant le plus.

EXEMPLE: Un Elément de Zeros a combattu contre un Elément de P-40Es. A l'issue du duel, un Zero a été détruit et l'autre endommagé. Les deux P-40Es ont été endommagés. Le Japonais totalise 4 VPs, l'Allié 7. Le joueur Allié gagne.

NOTE: Cela produit un résultat qui ne tient pas compte de la qualité des avions. Il est mieux adapté pour les combats entre avions similaires. Si vous désirez équilibrer un combat entre des avions aux performances inégales, regardez la section 13.0 Equilibrer un Combat.

5.0 CARTES D'AVIONS

Chaque Chasseur est représenté dans le jeu par une Carte d'Avion. Ces cartes indiquent en détail les capacités propres de cet avion. Elles servent également à représenter les positions relatives des appareils lors d'un combat.

Chaque appareil porte le symbole national du pays pour lequel il vole. Tous les avions portant une bordure rouge sont Japonais, les autres étant Alliés.

- Name: Nom
- Damage Capacity : Capacité de Dégâts (Résistance)
- Special Rating : Aptitude particulière
- Year in Service : Année de mise en service
- Aircraft Type : Type d'appareil
- Point Value : Valeur en points
- Combat Ratings : Facteurs de Combat

5.1 Leaders et Ailiers

Il y a deux types de cartes d'avions : Les Leaders et les Ailiers. Seules les cartes de Leaders ont des Facteurs de Combat. Un Ailier possède à la place un Facteur Offensif et un Défensif.

Lorsque vous sélectionnez une carte Leader, sélectionnez la carte Ailier du même type d'appareil. L'Ailier est également sous votre contrôle, mais utilise des "mini-mains" de cartes pour refléter le contrôle moindre qu'a le pilote de son Ailier. L'utilisation des Ailiers est détaillée dans le chapitre Ailiers [10.0].

5.2 Facteurs de Combat du Leader

5.2.1 Capacité de Dégâts

La Capacité de Dégâts d'un appareil indique combien de Coups (Hits) il est capable d'encaisser avant d'être descendu. Un Chasseur non endommagé devient Endommagé lorsqu'il a reçu un nombre de Coups égal ou supérieur à sa Capacité de Dégâts figurant sur le côté non endommagé de la carte. Retournez alors la carte sur son côté Endommagé pour refléter son nouveau statut (et conservez le nombre de Coups reçus). Tous les avions perdent de leur efficacité lorsqu'ils deviennent Endommagés.

NOTE: Ces règles font souvent référence à un avion "Endommagé". Un avion Endommagé est un avion dont la carte a été retournée sur son côté Endommagé, non pas un avion qui a simplement reçu quelques Dégâts (ou Coups).

Un avion Endommagé est détruit lorsque le total de Dégâts reçus égale ou dépasse sa Capacité de Dégâts figurant sur son côté Endommagé.

EXEMPLE: Le Hurricane IIB ci dessus (page 5) est retourné sur son côté Endommagé du moment où il a reçu au moins trois (3) Dégâts. Il est détruit lorsqu'il a accumulé six (6) Dégâts.

5.2.2 Performance (Perform)

La performance définit une limite supérieure au nombre de cartes que le joueur peut avoir en main. Cette valeur est basée sur la vitesse maximum et la manœuvrabilité de l'avion réel.

Vous ne pouvez avoir en main plus de cartes que le Facteur de Performance de votre Leader ne vous y autorise. Les seules exceptions concernent l'instant où un Leader devient Endommagé, ou lorsque vous piochez une carte supplémentaire en changeant d'Altitude vers un niveau inférieur. Dans ces cas vous n'êtes pas obligé de vous défausser immédiatement pour respecter le nouveau Facteur de Performance, mais vous n'êtes pas autorisé à piocher d'autres cartes durant la séquence de Pioche jusqu'à ce que le nombre de cartes en votre main ne soit inférieur à cette valeur.

5.2.3 Puissance du Moteur (Horsepower)

La puissance de votre moteur limite le nombre de cartes que vous pouvez piocher durant la séquence de Pioche. Cette valeur est basée sur la puissance du moteur du chasseur authentique.

Durant la séquence de Pioche, vous êtes autorisé à piocher un nombre de cartes d'Action égal au Facteur de Puissance du Moteur de votre Leader. Souvenez-vous de ne pas prendre plus de cartes que ne vous l'autorise son Facteur de Performance.

La Puissance du Moteur de votre Leader est affectée par son altitude :

- A Basse et Très Basse Altitude AJOUTER UN à cette valeur.
- A Altitude moyenne cette valeur est INCHANGÉE.
- A Haute Altitude RETIRER UN de cette valeur.
- A Très Haute Altitude RETIRER DEUX de cette valeur.

Exception: Voir 5.24 Moteurs Turbos

5.2.4 Moteurs Turbocompressés

Les Leaders avec un "T" à côté du Facteur de Puissance de leur Moteur possèdent un moteur équipé d'un Turbocompresseur qui leur confère des avantages lorsqu'ils volent à de hautes altitudes. Les avions à moteur Turbo traitent la Très Haute Altitude comme de la Haute Altitude, et la Haute Altitude comme de la Moyenne Altitude en ce qui concerne la Puissance du Moteur [7.4].

NOTE: ZERO! ne comprend pas d'avions à moteur turbo. Ceux ci figureront dans CORSAIRS AND HELLCATS.

5.2.5 Rafales (Bursts)

Le Facteur de Rafale d'un Leader limite le nombre de tirs, ou Rafales, qu'il peut délivrer contre un autre avion lors de son tour de jeu.

Cette valeur est basée sur le nombre et le type de canons et mitrailleuses dont était équipé l'avion. La quantité de munitions transportées par l'appareil affecte également cette valeur.

Chaque carte IN MY SIGHTS (IMS) et OUT OF THE SUN (OTS) nécessite l'utilisation de une à trois Rafales. Ce nombre varie et est spécifié sur chaque carte. Un Leader peut diviser ses tirs entre plusieurs cartes IMS et/ou OTS durant son tour du moment que le total de ses tirs ne dépasse pas son Facteur de Rafale.

Exception: Les Leaders obtiennent des Rafales supplémentaires et sont limités dans leurs attaques en fonction de leur position relative par rapport aux autres avions. Ces règles sont détaillées dans la section Positionnement [6.0].

5.26 Avion Très Maniable (Agile Aircraft)

Quelques avions (comme le A6M2 Zero) sont exceptionnellement maniables. De tels avions, UNE FOIS durant chaque séquence de leur propre tour, peuvent traiter n'importe quelle carte comme une carte SCISSORS. Voir 6.34 pour de plus amples explications.

5.27 Bombardement (Bomb)

Cette valeur est seulement utilisée dans le Jeu de Campagne, non lors des combats aériens.

5.28 Valeur de Points de Victoire (Point Value)

Cette Valeur est utilisée pour équilibrer les combats entre avions inégaux (voir 13.0).

5.3 Facteurs de Combat de l'Ailier

Depuis l'époque de la Seconde Guerre Mondiale, la plupart des formations de combat de chasseurs sont basées sur deux avions, un Leader et un Ailier. Ce couple d'avions, nommé différemment suivant la nationalité des forces aériennes, est appelé dans ce jeu un Élément. Dans ZERO! chaque Leader débute le jeu avec son Ailier. Il existe une carte Ailier pour chaque carte Leader. Lorsque vous sélectionnez un Leader, sélectionnez également une carte Ailier avec le même type d'avion. La seule exception concerne le cas où une équipe choisit volontairement de prendre un Leader sans son Ailier dans le but d'équilibrer le jeu (voir 13.0).

5.31 Dégâts

Les Ailiers utilisent les mêmes règles que les Leaders.

5.32 Facteurs Offensif et Défensif

Chaque carte Ailier possède un Facteur Offensif et un Défensif, qui déterminent le nombre de cartes que vous piochez pour créer sa "mini-main" pour l'attaque ou la défense. L'utilisation spécifique de ces Facteurs est décrite en 10.0.

Les Facteurs de l'Ailier sont affectés par son Altitude :

A Très Haute Altitude SOUSTRAIRE UN de CHAQUE Facteur, Offensif ou Défensif..

A Haute Altitude SOUSTRAIRE UN de son Facteur Défensif.

A toute autre Altitude inférieure ces Facteurs sont INCHANGEES.

Exception: Voir 5.33 Ailier avec Moteur Turbocompressé.

5.33 Ailier avec Moteur Turbocompressé.

Les Ailiers avec un "T" sur leur carte possèdent un moteur équipé d'un Turbocompresseur qui leur confère des avantages lorsqu'ils volent à de hautes altitudes. Les avions à moteur Turbo traitent la Très Haute Altitude comme de la Haute Altitude, et la Haute Altitude comme de la Moyenne Altitude en ce qui concerne leurs Facteurs Offensif et Défensif (voir 5.32 et 7.5).

NOTE: ZERO! ne comprend pas d'avions à moteur turbo. Ceux ci figureront dans CORSAIRS AND HELLCATS.

5.34 Bombardement (Bomb)

Les Ailiers utilisent les mêmes règles de Bombardement que les Leaders. Cette valeur est seulement utilisée dans le Jeu de Campagne.

5.35 Modificateur de la Valeur de Points de Victoire (Point Value)

Cette Valeur est utilisée pour équilibrer les combats (voir 13.0). Lorsqu'un Élément possède un Ailier, additionner les Valeurs du Leader et de l'Ailier pour déterminer la Valeur de l'Élément.

6.0 POSITIONNEMENT

La série *Down in Flames* utilise deux mécanismes de jeu afin d'aider les joueurs à visualiser l'action. L'un est l'Altitude, décrit en 7.0, l'autre la Position. Dans *Down in Flames*, les Leaders sont placés de manière à indiquer leur position relative par rapport à l'avion ennemi.

6.1 Positions Relatives

Chaque Leader occupe toujours l'une des cinq positions relatives possibles par rapport à chaque Leader ennemi. Les voici listées de la meilleure à la pire :

- Pourchassant (Tailing) : dans la queue de l'adversaire
- Avantage (Advantaged)
- Neutre (Neutral)
- Désavantage (Disadvantaged)
- Pourchassé (Tailed) : avec l'ennemi dans vos six heures

La Position modifie les attaques entre avions.

Pourchassant: Cela signifie que votre avion vole derrière un avion ennemi, votre nez pointant vers sa queue. C'est la meilleure position de tir, car vous pouvez tirer jusqu'à TROIS RAFALES SUPPLEMENTAIRES contre votre adversaire depuis cette position. Sur le dessin (Règles originales page 7), le F4F à l'extrême droite occupe cette position par rapport au Zero au-dessus de lui.

Avantage: Cette Position, bien qu'inférieure à Tailing est néanmoins une bonne position. Cela représente une position où vous avez encore un bon angle de tir. Vous bénéficiez d'UNE RAFALE SUPPLEMENTAIRE dans cette Position. Dans l'illustration, le F4F du milieu est Avantage par rapport au Zero au-dessus.

Neutre: Aucun avion ne possède d'avantage notable. Les deux appareils ont juste la possibilité de tirer une courte Rafale (Passe Frontale). Votre avion sera le plus souvent dans cette Position par rapport à la majorité des avions ennemis. Sur l'illustration, les deux avions à l'extrême gauche sont tous deux dans cette Position.

Désavantage: Juste l'opposé d'Avantage. Cette fois c'est vous qui encaissez les tirs.

Pourchassé: Juste l'opposé de Pourchassant. Vous avez un ennemi dans vos six heures qui va tirer tout ce qu'il peut.

6.2 Représentation de la Position

6.21 La Position Relative est représentée en déplaçant les cartes des Leaders sur la table. Les Ailiers et les Bombardiers n'utilisent pas cette règle et restent toujours devant leur propriétaire.

6.22 Les Leaders changent de Position par rapport aux autres avions en jouant les cartes MANEUVERING, HALF LOOP, FULL THROTTLE, et SCISSORS en Attaque. Si vous jouez une carte qui place votre appareil en Position Avantage, l'autre appareil est alors en Position Désavantage.

6.23 Le bord de carte d'un Leader avec le nez de l'avion indique l'avant, les deux bords avec les bouts d'ailes sont les côtés, et le cockpit représente l'arrière.

6.24 Si votre Leader est en position Neutre, placez le devant vous, loin des autres appareils ennemis.

6.25 Si votre Leader est Avantage, placez sa carte de telle manière que son avant soit face à l'un des côtés du Leader ennemi. Si un Leader ennemi fait face à l'un des côtés de votre Leader, le vôtre est Désavantage.

6.26 Si votre Leader Pourchasse l'ennemi, placez sa carte de telle manière que son avant soit face à l'arrière du Leader ennemi. Si un Leader ennemi fait face à l'arrière de votre Leader, vous êtes Pourchassé.

6.3 Modification de la Position

Vous jouez des cartes d'Action pour améliorer votre Position relative par rapport à un Leader ennemi. Les quatre cartes qui modifient votre Position sont étudiées dans cette section. Après chaque tentative réussie de changement de Position (Lorsque l'adversaire n'a pas réussi à contrer), les cartes des Leaders sont repositionnées pour refléter la nouvelle Position. (Notez que les exemples qui suivent incluent des "Réponses", pas encore explicitées, mais nécessaires pour illustrer ces exemples. Voir 8.3 et 8.4 pour de plus amples détails).

6.31 MANEUVERING

Une carte MANEUVERING change la Position de votre Leader de Pourchassé à Désavantage, Désavantage à Neutre, Neutre à Avantage, ou Avantage à Pourchassant.

EXEMPLE: Votre F4F est en Position Neutre par rapport à un Zero (à gauche page 7). Vous jouez une carte MANEUVERING contre lui. Il riposte en jouant une carte TIGHT TURN. Vous contrez en jouant également TIGHT TURN en

réponse à son TIGHT TURN. Il ne riposte pas. Votre F4F est maintenant Avantage par rapport au Zero (et le Zero est donc Désavantage par rapport à votre F4F).

6.32 HALF LOOP

Une carte HALF LOOP change la Position de votre Leader de Pourchassé à Neutre, Désavantage à Avantage, ou Neutre à Pourchassant. Un HALF LOOP modifie toujours la Position du Leader de deux pas; elle ne peut JAMAIS être utilisée pour la modifier d'un seul pas.

EXEMPLE: Votre F4F Pourchasse un Zero. L'adversaire joue une carte HALF LOOP. Vous ripostez en jouant une carte ACE PILOT. Il riposte également avec ACE PILOT. Vous ne ripostez pas. Les deux avions sont maintenant en Position Neutre.

6.33 FULL THROTTLE

Une carte FULL THROTTLE (qui sera disponible dans l'extension CORSAIRS AND HELLCATS) modifie la Position de votre Leader d'un pas depuis Pourchassé vers Désavantage, ou Désavantage vers Neutre. Utilisée en tant qu'Attaque, elle ne peut être jouée que si votre Leader est Désavantage ou Pourchassé.

6.34 SCISSORS

Une carte SCISSORS modifie la Position de votre Leader de Désavantage à Avantage. Utilisée en tant qu'Attaque, elle ne peut être jouée que si votre Leader est Désavantage.

6.35 Avion Très Maniable (Agile Aircraft)

UNE FOIS durant chaque séquence de son propre tour, un avion considéré Très Maniable peut utiliser n'importe quelle carte comme une carte SCISSORS.

EXEMPLE #1 : Votre Zero est Désavantage par rapport à un F4F. Vous jouez une carte SCISSORS. Il contre avec une carte SCISSORS. Vous ne possédez plus de carte SCISSORS, mais, comme le Zero est un avion Très Maniable, vous jouez à la place une carte MANEUVERING et la traitez comme une carte SCISSORS. Il ne peut pas répondre ; votre Zero se trouve maintenant Avantage sur le F4F. Notez que si le F4F avait eu une autre carte SCISSORS, vous n'auriez pas pu la contrer car un avion Très Maniable ne peut utiliser cette aptitude qu'une fois par tour.

EXEMPLE #2 : En continuant l'exemple ci-dessus, c'est maintenant le tour du F4F, qui joue alors une carte SCISSORS. Vous n'en possédez pas, et comme ce n'est pas votre séquence, vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude. Le F4F est maintenant Avantage sur votre Zero.

6.36 Abandonner la Position

Si votre Leader est Avantage ou Pourchasse un ennemi au début de votre séquence de jeu, vous pouvez volontairement abandonner votre Position au début de la phase de jeu des cartes d'Action, et vous repositionner en Position Neutre. Vous êtes ainsi libre de jouer afin d'améliorer votre Position par rapport à un autre Leader, ou d'attaquer un Ailier ou un Bombardier. Notez qu'un Leader (ou Ailier) ne peut pas jouer des cartes d'Attaque contre plus d'un avion durant un tour de jeu.

6.4 Effets de la Position

Lorsqu'un Leader est Désavantage ou Pourchassé, il n'est pas autorisé à tirer des Rafales. Un Leader utilise son Facteur de Rafale lorsqu'il tire depuis une Position Neutre. Un Leader Avantage augmente ce Facteur d'UN. Un Leader Pourchassant augmente ce Facteur de TROIS. Ainsi un Leader avec un Facteur de zéro (comme un Ki-43) ne peut pas tirer en Position Neutre, mais peut tirer respectivement une ou trois Rafales selon qu'il est Avantage ou Pourchassant.

EXEMPLE: Un Zero peut normalement tirer une (1) Rafale (Neutre). Il pourra en tirer deux (2) s'il est Avantage, et quatre (4) s'il Pourchasse son ennemi.

Cet incrément du nombre de Rafales est par rapport à la Position Neutre, et non cumulatif. Un Leader n'aura JAMAIS ses Rafales augmentées de plus de +3 à cause de sa Position.

EXEMPLE: Disons que le Zero de l'illustration du milieu (page 7), Désavantage par rapport au F4F, commence son tour. Il a actuellement "0" Rafales, car vous ne pouvez tirer qu'en position Neutre, Avantage ou Pourchassant. Le pilote du Zero joue une carte MANEUVERING, à laquelle le F4F ne répond pas. Le Zero est maintenant en Position Neutre. Il peut tirer 1 Rafale (sa Valeur imprimée) contre le F4F, ou jouer une carte MANEUVERING supplémentaire ou HALF LOOP, ou faire les deux, à la suite.

Disons qu'il joue une carte IN MY SIGHTS 1 Rafale (Burst) contre le F4F. Cette carte a utilisé tout le potentiel de tir du Zero, à moins qu'il n'améliore sa Position pour augmenter sa capacité de tir. Il peut maintenant jouer une autre carte MANEUVERING et être autorisé à tirer une autre Rafale (+1 pour la Position Avantage) ou il peut jouer deux cartes MANEUVERING (ou une HALF LOOP), pour passer en Position Pourchassant, bénéficiant alors de 3 Rafales supplémentaires. Il peut même tirer une Rafale en Position Avantage, puis jouer une carte MANEUVERING pour Pourchasser et enfin tirer 2 Rafales supplémentaires (ayant déjà tiré 2 Rafales).

6.5 Engagé / Non Engagé

Si votre Leader est dans une position autre que Neutre, il est Engagé. Si votre Leader est Engagé, vous ne pouvez alors pas Attaquer d'autre avion que celui avec lequel vous êtes Engagé, jusqu'à ce que vous vous désengagiez (aussi bien par des manœuvres, qu'en abandonnant volontairement votre Position au début de votre séquence de jeu comme explicité en 6.36) pour retourner en Position Neutre. Souvenez-vous que votre Leader ne peut jouer des cartes d'Attaque que contre UN SEUL avion lors d'un tour de jeu.

Un Leader en Position Neutre est Non-Engagé, et peut jouer des cartes d'Attaque contre n'importe quel Leader ennemi NON-ENGAGE ou n'importe quel Ailier.

6.6 Restrictions d'Engagement

- Un Leader ne peut être Engagé qu'avec un seul Leader ennemi à la fois.
- Lorsqu'un Leader est Désavantagé ou Pourchassé, il n'est pas autorisé à tirer. Son Mitrailleur, s'il en possède un, a néanmoins la possibilité de tirer [9.0].
- L'Ailier de chaque Leader Engagé est autorisé à effectuer des Attaques aussi bien contre le Leader ennemi Engagé que contre l'Ailier de ce Leader.
- Les Leaders ou Ailiers d'autres Eléments ne sont pas autorisés à Attaquer un Leader Engagé, bien qu'il puissent Attaquer l'Ailier de ce même Leader (voir **exception** en 6.7).

6.7 Attaque contre un Leader Isolé qui est Avantagé ou Pourchassant

6.71 Il y a une exception à la restriction en 6.6 d), au-dessus, concernant l'Attaque contre un Leader qui est AVANTAGE ou POURCHASSANT si celui-ci est isolé (sans Ailier). (Vous ne POUVEZ PAS Attaquer un Leader ennemi lorsque celui-ci est Désavantagé ou Pourchassé par un autre Leader). Un tel Leader isolé, Avantagé ou Pourchassant, pourra être Attaqué par un Leader ennemi ou son Ailier, à condition que ceux-ci ne soient PAS Engagés, en suivant la procédure suivante en 6.72.

6.72 Procédure

- Premièrement, votre Leader ou Ailier, non Engagé, doit jouer une carte MANEUVERING, HALF LOOP, FULL THROTTLE, ou SCISSORS, (La dernière seulement dans le cas où le Leader ennemi est Avantagé) jusqu'à ce que le Leader ennemi ne soit plus Avantagé ni Pourchassant par rapport à l'autre Leader ami. Le Leader ennemi peut riposter normalement [8.3].
- Une fois que le Leader ennemi est revenu en Position Neutre, il a perdu sa Position par rapport au Leader ami, et vous pouvez alors jouer des cartes normalement contre lui. [8.2].
- Si au cours des étapes a) ou b) ci-dessus vous avez joué des cartes qui ont amené l'avion à une Position plus loin que Neutre (VOUS êtes Avantagé ou Pourchassant), vous bénéficiez immédiatement de cette nouvelle Position par rapport à lui.

EXEMPLE : Un Ki-43 ennemi sans Ailier est Avantagé sur un Buffalo. Votre Leader est un Hurricane II. Vous jouez une carte SCISSORS (ceci est la seule situation de jeu dans laquelle vous pouvez jouer une carte SCISSORS lorsque votre Leader n'est pas celui qui est Désavantagé) qu'il contre avec une carte ACE PILOT. Vous répondez aussi avec une carte ACE PILOT et il ne peut pas riposter. Le Ki-43 ennemi a alors perdu sa Position avantageuse par rapport au Buffalo, et votre Hurricane II est maintenant en Position Avantagé sur le Ki-43. Vous avez alors la possibilité de jouer normalement des cartes IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN. (ou une carte MANEUVERING pour passer dans ses six heures).

7.0 ALTITUDE

Les avions sont toujours à l'une des cinq Altitudes possibles : Très Basse (Very Low), Basse (Low), Moyenne (Medium), Haute (High) ou Très Haute (Very High). Seuls des avions à la même altitude peuvent jouer des cartes l'un contre l'autre.

7.1 Marqueurs d'Altitude

Les joueurs utilisent les Marqueurs d'Altitude fournis dans le jeu pour indiquer leur Altitude. S'il n'y a pas de Marqueur d'Altitude à côté de la carte du Leader, cela signifie que cet Elément est à Moyenne Altitude.

7.2 Modification d'Altitude

Changer d'Altitude est une bonne manière d'essayer d'échapper à un Leader ennemi qui est Avantage ou qui vous Pourchasse.

Vous pouvez changer l'Altitude de votre Elément d'UN niveau durant la phase de Modification d'Altitude de votre Séquence de jeu. Les avions ne peuvent pas aller plus haut que Très Haut ou plus bas que Très Bas (ou au-dessus d'une Altitude Limite éventuellement spécifiée sur la carte du Leader). Vous pouvez aussi changer l'Altitude de votre Elément en jouant une carte VERTICAL ROLL durant votre phase de jeu des cartes. Seuls les Eléments qui sont Avantage ou qui Pourchassent votre Leader pourront vous suivre (c.a.d. changer leur Altitude ET conserver leur Position avantageuse) durant votre changement d'Altitude.

7.21 Modification durant la Phase de "Modification d'Altitude"

Si vous modifiez votre Altitude durant cette phase de la Séquence de jeu, procédez comme suit:

- a) Changer l'Altitude de votre Elément d'un niveau, au-dessus ou au-dessous.
- b) Piochez une carte si vous descendez à une Altitude inférieure, même si cela vous amène temporairement à avoir dans votre main plus de cartes que le maximum autorisé (votre Facteur de Performance). Si vous montez à un niveau supérieur, à l'inverse, défaussez vous d'une carte. Si vous n'avez pas de carte à défausser, vous ne pouvez pas monter à un niveau supérieur.
- c) Si vous êtes Avantage ou Pourchassez un appareil ennemi, vous perdez cet avantage et retournez en Position Neutre.
- d) Si vous êtes Désavantage ou Pourchassé par un appareil ennemi, cet Elément peut vous suivre dans votre changement d'Altitude et conserver sa Position comme suit:
 1. Si vous êtes Pourchassé, l'ennemi peut vous suivre librement en effectuant immédiatement les étapes "a" et "b" ci-dessus.
 2. Si vous êtes Désavantage, l'ennemi peut vous suivre en se défaussant d'une carte, puis en effectuant immédiatement les étapes "a" et "b" ci-dessus. Notez que cela signifie que l'avion Avantage qui vous suit lors d'une montée doit se défausser de deux (2) cartes; une pour vous suivre et une pour gagner de l'Altitude.
 3. Si l'appareil ennemi ne vous suit pas, il reste à son Altitude actuelle et revient en Position Neutre.

7.22 En jouant une carte VERTICAL ROLL

Si vous changez d'Altitude en jouant une carte VERTICAL ROLL durant votre phase de jeu:

Appliquer les étapes "a-d" en 7.21 ci-dessus, SAUF QUE tout appareil Avantage OU vous Pourchassant qui veut vous suivre lors de votre changement d'Altitude doit se défausser d'une carte pour ceci.

Un avion ne peut jamais suivre "gratuitement" une modification d'Altitude due à un VERTICAL ROLL. Notez la différence entre cette situation et celle décrite ci-dessus en 7.21 d)1.

7.23 Empêcher un VERTICAL ROLL

Un Leader Avantage ou qui vous Pourchasse peut jouer une carte VERTICAL ROLL ou ACE PILOT en réponse à votre VERTICAL ROLL, afin d'empêcher votre changement d'Altitude.

NOTE: Une carte VERTICAL ROLL jouée comme Réponse ne modifie pas l'Altitude.

7.24 Effet sur la Position

Si l'ennemi change d'Altitude avec votre Leader Désavantage ou Pourchassé, il ajuste l'Altitude de son Elément à celle de votre Leader, conservant sa Position. S'il ne change pas d'Altitude avec votre Leader, son Leader perd sa Position et reste à son altitude actuelle, passant en Position Neutre.

7.3 Restriction d'Attaque due à l'Altitude

Votre Leader, ou Ailier, ne peut pas attaquer, ou manœuvrer contre un avion qui est à une Altitude différente.

7.4 Effet de l'Altitude sur la Puissance du Moteur

Le Facteur de Puissance du Moteur de votre Leader est affecté par son Altitude:

- A Basse ou Très Basse Altitude, AJOUTER UN a cette valeur.
- A Moyenne Altitude, cette valeur est INCHANGE
- A Haute Altitude, SOUSTRAIRE UN de cette valeur.
- A Très Haute Altitude, SOUSTRAIRE DEUX de cette valeur.

Exception: Les avions à Moteur Turbocompressés atténuent les effets de la Haute ou Très Haute Altitude (voir 5.24).

7.5 Effets de l'Altitude sur l'Ailier

- Les Facteurs d'Attaque et Défense de l'Ailier sont affectés par son Altitude:
- A Très Haute Altitude, SOUSTRAIRE UN de ces DEUX Facteurs, Attaque et Défense.
- A Haute Altitude SOUSTRAIRE UN de son Facteur de Défense seulement.

- A toute autre Altitude inférieure, ces Facteurs sont INCHANGES.

Exception: voir 5.33 Ailier avec Moteur Turbocompressé.

8.0 COMBAT TOURNOYANT: MANŒUVRE / COMBAT

8.1 Généralités

8.11 Durant la séquence d'un joueur donné, celui-ci joue des cartes (MANEUVERING, HALF LOOP, SCISSORS, VERTICAL ROLL, FULL THROTTLE) de sa main afin d'amener son avion à une Altitude et Position d'où il pourra tirer efficacement sur un avion ennemi. Une fois en position (c.a.d. à la même Altitude et en Position Neutre, Avantagée, ou Pourchassant), il joue des cartes IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN afin d'endommager et détruire son adversaire. Notez que le tir ne doit pas nécessairement être précédé d'une manœuvre. Un joueur peut, par exemple, jouer IN MY SIGHTS (1 Rafale) contre un avion ennemi à partir d'une Position Neutre, puis jouer une carte MANEUVERING pour améliorer sa Position (obtenant ainsi une Rafale supplémentaire), puis jouer une autre carte IN MY SIGHTS (1 Rafale) à partir de sa Position Avantagée.

8.12 Le joueur qui est la cible de ces tentatives de manœuvres et de tirs peut jouer les cartes appropriées TIGHT TURN, BARREL ROLL, ACE PILOT, VERTICAL ROLL, FULL THROTTLE ou SCISSORS en réponse à chaque carte jouée. L'attaquant peut alors répondre à cette réponse s'il possède une carte qui contre avec succès la carte du défenseur. Ceci continue jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse, ou ne veuille, pas répondre. Si à tout moment le défenseur ne répond pas, la manœuvre initiale ou l'attaque réussissent. Si le défenseur répond avec succès et que l'attaquant ne répond pas, alors la manœuvre initiale ou l'attaque échouent.

*EXEMPLE #1: Durant son tour, un joueur, pilotant un Zero qui est en Position Neutre, joue une carte MANEUVERING contre un P-40B. Si le pilote du P-40B possède dans sa main une carte qui comporte l'inscription "Maneuvering" dans le cartouche "**Response**" de cette carte, il peut la jouer pour contrer la tentative de l'attaquant. Disons qu'il joue TIGHT TURN. Alors le Zero peut tenter de contrer en répondant à TIGHT TURN, s'il possède dans sa main une carte qui comporte l'inscription "Tight Turn" dans le cartouche "**Response**" de cette carte. Disons qu'il joue lui aussi TIGHT TURN. Le défenseur n'a plus de carte en main capable de répondre à TIGHT TURN, donc la carte initiale (MANEUVERING) prend effet, et le Zero se place en Position Avantagée par rapport au P-40B.*

EXEMPLE #2: Le même Zero, étant passé en Position Avantagée, peut maintenant tirer jusqu'à deux Rafales sur le P-40B (son Facteur de 1 augmenté de +1 grâce à sa Position Avantagée). Il joue une carte IN MY SIGHTS (1 Rafale). Le P-40B riposte à l'aide d'un BARREL ROLL. Le Zero n'ayant pas de carte pouvant répondre à BARREL ROLL, le tir échoue. Le Zero, néanmoins, a encore le droit de tirer une Rafale et, par chance, possède une autre carte IN MY SIGHTS (1 Rafale). Cette fois-ci, le P-40B n'a plus de carte pour répondre à IN MY SIGHTS, et l'attaque réussit infligeant deux points de Dégâts au P-40B (car cette carte IN MY SIGHTS était une carte infligeant 2 Dégâts). Si le Zero possédait encore une autre carte MANEUVERING dans sa main, ainsi que d'autres cartes, il pourrait, à ce stade, tenter une autre manœuvre pour passer dans la queue du P-40B (le Pourchasser), afin de bénéficier de deux Rafales en plus. Si cela réussissait, il pourrait continuer à jouer d'autres cartes jusqu'à sa nouvelle limite du nombre de Rafales autorisées.

8.2 Lancer une Attaque

Vous n'êtes autorisé à lancer une attaque que lors de votre propre séquence de jeu. Afin que votre Leader puisse lancer une attaque contre un Leader ennemi, vous devez jouer une carte qui comporte une action figurant dans son cartouche "**Attack**". Le terme "Attaque" est utilisé pour indiquer toute action qui, soit endommage un Leader ennemi ou son Ailier, soit modifie votre Position ou Altitude. Un Leader (ou Ailier) peut attaquer (jouer des cartes contre) seulement un appareil ennemi par tour de jeu.

8.22 Un adversaire peut éventuellement contrer l'attaque contre son Leader ou son Ailier, une fois que vous avez joué la carte d'Attaque.

8.23 Le nombre de Dégâts (Damages) infligés par une carte d'Attaque est spécifié dans le cartouche "**Attack**" des cartes IN MY SIGHTS et OUT OF THE SUN.

8.3 Contrer une attaque

8.31 Afin de contrer une attaque contre votre Leader ou votre Ailier, vous devez jouer une carte qui comporte le nom de la carte d'Attaque dans son cartouche "**Response**". Lorsque vous répondez avec une telle carte, l'effet de la carte d'Attaque est annulé.

EXEMPLE: Le joueur ennemi joue TIGHT TURN en réponse à votre carte IN MY SIGHTS.

8.32 Les cartes de Réponse suivantes peuvent être utilisées pour contrer une attaque: BARREL ROLL, TIGHT TURN, VERTICAL ROLL, SCISSORS, ACE PILOT ou FULL THROTTLE.

8.33 Lorsque le défenseur répond à une carte d'Attaque, l'Attaquant a alors la possibilité de contrer cette carte de Réponse.

8.4 Contrer une Réponse

8.41 L'Attaquant est autorisé à utiliser ses propres cartes de Réponse une fois que le Défenseur a contré sa carte d'Attaque initiale.

8.42 Pour contrer une Réponse, de la même façon que vous contrer une Attaque, vous devez jouer une carte qui comporte, dans son cartouche "**Response**", le nom de l'action effectuée par l'adversaire.

SUITE DE L'EXEMPLE: Vous jouez TIGHT TURN en Réponse au TIGHT TURN joué pour contrer votre IN MY SIGHTS.

8.43 Les deux joueurs continuent ainsi à répondre à la dernière carte de l'adversaire, jusqu'à ce qu'un joueur ne possède plus de carte de Réponse appropriée, ou ne désire plus répondre.

SUITE DE L'EXEMPLE: L'ennemi répond à votre TIGHT TURN avec SCISSORS. Vous ripostez avec ACE PILOT. L'Adversaire ne répond pas.

8.44 Si la dernière carte a été jouée par l'attaquant, la carte d'Attaque initiale prend alors effet. Si la dernière carte a été jouée par le Défenseur, l'attaque a échoué, la carte d'Attaque est annulée.

FIN DE L'EXEMPLE: Puisque vous avez joué la dernière carte, l'effet de la carte IN MY SIGHTS est appliqué à l'avion ennemi.

8.45 Quel que soit le résultat de l'attaque, toutes les cartes jouées durant l'échange sont défaussées. Si l'attaque a réussi et que la carte d'Attaque était IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN, le nombre de Dégâts indiqué sur la carte est infligé à l'avion ennemi. Placer un Marqueur de Dégâts sur la carte Avion.

8.5 Lancer une nouvelle Attaque

Une fois qu'une attaque est résolue, l'Attaquant est libre d'en lancer une autre contre le même appareil. Il y a seulement deux restrictions:

- Un Leader ne peut dépasser son nombre de Rafales autorisées (modifié par sa Position) durant son tour de jeu. Le maximum de Rafales qu'un Leader puisse tirer en un tour étant son Facteur de Rafales +3 (c.a.d. le total disponible s'il pourchasse son ennemi).
- Un Leader (ou Ailier) ne peut pas jouer des cartes d'Attaque contre plus d'un avion ennemi lors de son tour.

8.6 Changer de Position

Si votre Leader améliore sa Position à l'issue d'une attaque, il bénéficie immédiatement des Rafales supplémentaires qui lui sont conférées par sa nouvelle Position.

9.0 MITRAILLEUR

NOTE: Aucun des chasseurs dans Zero! ne possède de Mitrailleur. Néanmoins tous les Chasseurs-Bombardiers en ont (voir Livret de Campagne). Ces règles figurent ici parce que les Chasseurs-Bombardiers se comportent comme les chasseurs lors des combats aériens.

9.1 Généralités

9.11 Quelques Leaders sont équipés, en plus des mitrailleuses (ou canons) à l'avant (actionnées par le pilote), d'un Mitrailleur. Ces Mitrailleurs sont supposés faire face à l'arrière et aux flancs de l'appareil, afin de le protéger lors des attaques provenant de ces directions.

9.12 Les Leaders avec Mitrailleur ont un Facteur de Rafales (Burst) et un Facteur de Mitrailleur (Gunner) sur leur carte.

9.2 Attaques du Mitrailleur

9.21 Les Mitrailleurs sont autorisés à attaquer des Leaders ennemis qui sont Avantageés ou qui pourchassent leur avion. Les Mitrailleurs ne peuvent pas tirer sur des Leaders en Position Neutre, Désavantageés ou Pourchassés par leur propre avion.

9.22 Pour effectuer une attaque avec le Mitrailleur, déclarez là comme n'importe quelle autre attaque avec IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN.

9.23 Les Mitrailleurs ont leur nombre limite de Rafales indiqué sur leur carte Avion. Vous ne pouvez pas combiner les Rafales du Leader et du Mitrailleur avec la même carte d'Attaque. Ces valeurs sont toujours gérées séparément. De plus le nombre de Rafales du Mitrailleur ne peut jamais être augmenté, sauf par un "G" sur un Pion Pilote (voir le Livret de Campagnes). Le Mitrailleur tire toujours uniquement le nombre de Rafales indiqué sur sa carte.

9.24 Les Mitrailleurs ne sont autorisés à attaquer un Ailier ennemi que lorsque le Leader de cet Ailier est Avantageé ou Pourchasse l'avion du Mitrailleur.

9.25 Les Mitrailleurs ne peuvent jamais attaquer des Bombardiers Moyens ou Lourds.

9.26 Les attaques du Mitrailleur sont résolues comme toute autre attaque IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN, et peuvent être contrées de la même manière. Les Mitrailleurs, par contre, ne peuvent JAMAIS contrer une réponse. Si leur carte d'Attaque est contrée, l'attaque est terminée et a échoué.

10.0 LES AILIERES (WINGMEN)

Chaque Leader Chasseur vole avec un Ailier.

Dans le jeu, il y a deux cartes pour chaque type de Chasseur. La carte possédant les Facteurs de Performance, Puissance du Moteur et Rafales est celle du Leader. La carte avec les Facteurs Offensif et Défensif est celle de l'Ailier.

Les Ailiers ne conservent pas une main de cartes durant le jeu. A la place, leurs attaques et défenses proviennent d'une "mini-main" temporaire, composée d'un nombre de cartes égal à leur Facteur Offensif (s'ils attaquent) ou Défensif (s'ils sont attaqués), qui est pioché chaque fois qu'ils attaquent ou défendent.

10.1 Mini-Main de l'Ailier

10.11 Lors de votre séquence de jeu, durant la phase d'Attaque de l'Ailier, si celui-ci attaque, piochez un nombre de cartes égal à son Facteur Offensif (modifié par son Altitude). Notez que vous devez désigner la cible de votre Ailier AVANT de piocher ses cartes.

10.12 Lorsqu'un adversaire annonce qu'il attaque votre Ailier, mais avant qu'il n'ait joué une carte, piochez un nombre de cartes égal à son Facteur Défensif (modifié par son Altitude).

10.2 Règles Générales concernant les Ailiers

Les Ailiers attaquent et se défendent de la même manière que les Leaders, bien qu'avec une "mini-main" temporaire. Les seules différences sont:

- Restrictions concernant l'avion que l'Ailier peut attaquer [10.3].
- Un Ailier n'a pas de nombre de Rafales limite. Il peut utiliser toutes les cartes d'Attaque qu'il pioche.
- Les cartes MANEUVERING, FULL THROTTLE, SCISSORS et HALF LOOP qu'il pioche et joue avec succès contre un Leader ennemi, améliorent la Position de SON LEADER, fave à ce Leader ennemi
- Les Facteurs Offensif et Défensif d'un Ailier sont affectés par son Altitude (voir 7.5).

10.3 Cibles pouvant être sélectionnées par un Ailier

- Si votre Leader est Engagé avec un Leader ennemi, votre Ailier peut attaquer uniquement ce Leader ennemi Engagé ou son Ailier.
- Si votre Leader est en Position Neutre, votre Ailier peut attaquer n'importe quel Leader ennemi non Engagé, ou TOUT Ailier ennemi, à l'Altitude de votre Elément.

10.4 Ailier Attaquant un Leader

10.41 Désignez le Leader ennemi attaqué, puis piochez un nombre de cartes égal au Facteur Offensif (modifié par l'Altitude) de votre Ailier. Effectuez l'attaque comme pour les Leaders, dans les limites de votre "mini-main".

10.42 Si le Leader ennemi ne répond pas à une carte IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN, ou si votre Ailier contre avec succès ses réponses (c.a.d. est le dernier à jouer une carte), infligez les Dégâts au Leader normalement.

10.43 Si le Leader ennemi ne répond pas à une carte MANEUVERING, FULL THROTTLE, SCISSORS ou HALF LOOP, ou si votre Ailier contre avec succès ses réponses, ajustez la Position relative de votre Leader comme indiqué sur la carte.

10.44 Chacune des autres Attaques de la "mini-main" est ensuite résolue, une à la fois, de la même manière.

10.45 Le propriétaire de l'Ailier est libre de se défausser de chacune de ses cartes au lieu de les jouer.

EXEMPLE #1: Votre Leader (un Zero) est Pourchassé par un Leader F4F dans ses six heures. Votre Ailier attaque le Leader F4F et pioche: IN MY SIGHTS et MANEUVERING. Vous décidez de jouer la carte MANEUVERING en premier. Le pilote du F4F ne riposte pas. Votre Leader est maintenant Désavantagé. Vous jouez alors IN MY SIGHTS qu'il contre avec BARREL ROLL. Puisque vous ne possédez plus de carte pour contrer dans votre "mini-main", votre tir échoue et aucun Dégât n'est infligé au Leader ennemi.

EXEMPLE #2: Votre Ailier (Zero) déclare pour cible un Leader ennemi F4F qui est en Position Neutre par rapport à votre Leader, puis pioche sa "mini-main" de deux cartes. Il pioche un TIGHT TURN et un HALF LOOP. Il joue HALF LOOP, auquel le Leader ennemi ne répond pas. Ceci permet à votre Leader de passer dans les six heures du Leader F4F, le Pourchassant. La carte TIGHT TURN est ensuite défaussée, n'étant plus d'aucune utilité, et l'attaque de votre Ailier est terminée.

10.5 Ailier Attaquant un Ailier

10.51 Désignez l'Ailier ennemi attaqué, puis piochez un nombre de cartes égal au Facteur Offensif (modifié par l'Altitude) de votre Ailier. Votre adversaire pioche ensuite un nombre de cartes égal au Facteur Défensif (modifié par l'Altitude) de son Ailier.

10.52 Vous pouvez maintenant procéder à votre attaque, comme contre un Leader, excepté le fait que les cartes MANEUVERING, HALF LOOP, FULL THROTTLE et SCISSORS ne peuvent pas être jouées par un Ailier pour attaquer un autre Ailier. Seules les attaques IN MY SIGHTS et OUT OF THE SUN peuvent être jouées, bien que les autres cartes de votre "mini-main" puissent maintenant être jouées en réponse à sa réponse.

EXEMPLE: Votre Ailier (Zero) pioche les cartes suivantes contre un Ailier F4F: MANEUVERING et IN MY SIGHTS. Pour sa Défense, le F4F pioche deux cartes IN MY SIGHTS. Votre carte MANEUVERING ne peut pas être jouée car votre cible est un Ailier. Vous jouez IN MY SIGHTS. Il ne peut pas répondre, n'ayant pas de carte de Réponse. Votre attaque réussit et vous infligez des Dégâts à l'Ailier ennemi.

10.6 Leader Attaquant un Ailier

10.61 Les Leaders sont autorisés à utiliser les cartes MANEUVERING et/ou HALF LOOP afin d'augmenter leur nombre de Rafales autorisées par tour contre un Ailier. Lorsque jouée avec succès, chaque carte MANEUVERING augmente ce nombre d'UN, et chaque HALF LOOP l'augmente de DEUX.

10.62 Lors d'un combat Leader contre Leader, un avion peut, au maximum, obtenir trois Rafales supplémentaires (dans la queue de son adversaire). Un Leader attaquant un Ailier ne subit pas cette limitation.

EXEMPLE: Votre Leader (Zero) attaque un Ailier Buffalo. Votre Zero a un Facteur de Rafales de un (1). Vous jouez une carte MANEUVERING, que le Buffalo contre avec TIGHT TURN. Vous jouez une autre carte MANEUVERING, qu'il ne peut contrer et vous continuez avec un HALF LOOP. Votre Zero a maintenant droit à quatre Rafales. Vous jouez alors successivement deux cartes IN MY SIGHTS, nécessitant une Rafale chacune, et une carte OUT OF THE SUN nécessitant deux Rafales.

10.63 Lorsqu'un Leader déclare qu'il attaque l'Ailier, le joueur contrôlant cet Ailier pioche une "mini-main" (égale au Facteur Défensif, modifié par l'Altitude, de son Ailier), qu'il va utiliser pour répondre aux attaques de ce Leader (et non pas une "mini-main" par carte d'Attaque). S'il ne peut contrer, ou si le Leader contre avec succès sa réponse (c.a.d. est le dernier à jouer une carte), l'Ailier encaisse les Dégâts indiqués sur la carte d'Attaque.

11.0 CHASSEURS DETRUIITS

11.1 Ailier Détruit

Lorsqu'un Ailier est abattu, placer sa carte sur le côté du jeu, pour utilisation future, lors du décompte de points final pour la détermination du vainqueur.

11.2 Leader Détruit

Le joueur prend le contrôle total de son Ailier lorsque le Leader est détruit (l'Ailier devient alors Leader).

Lorsque le Leader est détruit:

1. Défaussez vous de ses cartes.
2. Retirer le Marqueur de Dégâts de ce Leader.
3. Prenez le Marqueur de Dégâts figurant sur l'Ailier, et placer le sur la carte du Leader. Tous les Dégâts et le statut de l'avion (Endommagé ou non) sont conservés lorsque l'Ailier est converti en Leader. La carte de l'Ailier est placée sur le côté du jeu, pour utilisation lors du décompte de points final. (*voir dessin page 13 sur règles originales*).
4. Piochez une nouvelle main de cartes d'Action, égale au Facteur de Performance du nouveau Leader, MOINS UNE.

NOTE: Cette pénalisation de Performance reflète le "choc" subi par l'Ailier ayant vu son Leader abattu, et ne concerne qu'un tour. Les tours suivants, il bénéficie du Facteur de Performance imprimé.

12.0 DESENGAGEMENT LORS D'UN COMBAT

Il y a des cas où la fuite reste la meilleure solution. De nombreux pilotes de chasse sont encore vivants aujourd'hui parce qu'ils ont su fuir au moment opportun.

12.1 Désengagement Volontaire

12.11 Dans le Jeu Basique, un joueur peut tenter un Désengagement Volontaire (Break Off) pour soustraire son Élément du combat. Il peut le faire pendant la phase de "Jeu de Cartes" de sa séquence de jeu, AU LIEU de jouer des cartes. Pour tenter un Désengagement Volontaire, il prend une carte de la Pioche pour CHAQUE AVION qu'il souhaite retirer du combat, et se réfère à la Table de Désengagement (imprimée en dernière page de ce livret).

12.12 Cherchez la carte dans la colonne "Carte Piochée" pour obtenir un Niveau. Vérifiez le Modificateur de Niveau en dessous de la Table pour déterminer les éventuels ajustements (lire un ou plusieurs niveaux au-dessous ou au-dessus dans la table). Une fois les modificateurs appliqués, consultez la colonne "Résultat" pour déterminer la destinée de votre avion.

13.0 EQUILIBRER UN COMBAT

Vous pouvez équilibrer vos combats de plusieurs manières (ou vous pouvez créer vos propres règles, mais voici celles que nous utilisons). Quatre parmi nos favorites sont listées ci-dessous.

13.1 Points de Victoire (VPs) contre Avion Supérieur

Une des façons est d'attribuer, en Points de Victoire, au joueur ayant les avions les moins forts, la différence de Points de Valeur (chiffre blanc dans l'hexagone noir) des Chasseurs. Ainsi un joueur avec un Élément de Buffalos (4 points) contre un Élément de Zeros (6 points) se verra attribuer un bonus de deux Points de Victoire. De même, dans un combat quatre contre quatre, opposant des Éléments Japonais de Zeros (6 points) et Ki-43s (4 points) à des Éléments Alliés de P-40Es (6 points) et F4Fs (6 points), le bonus sera de $(12-10=)$ 2 VPs pour le Japonais.

13.2 Se Ligner contre les Meilleurs Avions

Une autre façon d'équilibrer un combat est de donner plus d'Éléments à un camp qu'à l'autre, avec un total de Points de Valeur identique pour chaque camp.

13.3 Leaders sans Ailiers

Vous pouvez aussi choisir de ne pas donner d'Ailier à un ou plusieurs Éléments d'un des deux camps.

13.4 Pions Pilotes

La quatrième façon d'équilibrer un combat est de donner au camp ayant les avions les moins forts un pilote avec des Bonus pour un ou plusieurs de ses Leaders. La règle de base étant ici que chaque Bonus sur un pion pilote équivaut à un Point de Valeur. (ne pas confondre avec les VPs crédités pour les Leaders abattus dans le Jeu de Campagne. Ceci sert juste à équilibrer le jeu, non les VPs). Se référer au paragraphe sur les Pilotes dans le Livret de Campagnes pour voir comment ces Bonus affectent les capacités de votre avion.

14.0 EXEMPLE DE JEU COMMENTÉ

Le combat suivant illustre les concepts et la séquence du Jeu Basique. Nous vous encourageons à prendre vos cartes et les positionner afin de mieux visualiser l'action.

Préparation de la Bataille

Dans l'effort de créer un combat équilibré, les joueurs ont choisi de prendre un Elément Buffalo Is contre un Elément de Ki-43s (tous deux avec leurs Ailiers). Les deux joueurs ont choisi de commencer à une Altitude Moyenne.

Cartes Piochées Initialement

Les abréviations suivantes seront utilisées dans cet exemple.

IMS = IN MY SIGHTS

MVG = MANEUVERING

OTS = OUT OF THE SUN

(#B/#D) = le nombre de Rafales figurant sur la carte IMS ou OTS / Le nombre de Dégâts infligés par la carte

Les cartes sont mélangées et distribuées comme suit:

Buffalo I (5 cartes) Ki-43 (6 cartes)

OTS (2B/3D) IMS (3B/3D)

IMS (1B/1D) IMS (1B/1D)

MVG MVG

MVG TIGHT TURN

SCISSORS TIGHT TURN

BARREL ROLL

Ordre des Joueurs

Le joueur Allié a gagné le "Pile ou Face" avec le Compteur de Tours et commence.

Tour 1

Séquence du joueur Allié

Attaque de l'Ailier: Comme c'est le premier tour du premier joueur, le joueur Allié n'est pas autorisé à attaquer à l'aide de son Ailier.

Modification d'Altitude: Le Buffalo décide de rester à Moyenne Altitude.

Jeu des Cartes: Avec sa main d'attaque assez forte, le joueur Allié décide d'attaquer l'Ailier Ki-43 dans l'espoir de l'abattre en un seul tour.

Le joueur Japonais pioche sa "mini-main" de deux cartes (le Ki-43 a un Facteur Défensif de 2) pour se défendre. Il tire une MVG (qui sera inutile en défense) et un BARREL ROLL.

Le Leader Buffalo commence en jouant une carte MVG contre l'Ailier. L'Ailier est incapable de répondre. Il joue alors l'autre MVG, encore sans réponse. En ayant joué ses deux cartes MVG avec succès, le Leader Buffalo a augmenté son nombre de Rafales autorisées de deux, atteignant un total de trois. Il utilise deux de ces Rafales pour jouer sa carte OTS. L'Ailier ne peut répondre et encaisse 3 Points de Dégâts. Le joueur Japonais retourne son Ailier sur sa face "Endommagé" et place un Marqueur de Dégâts de "3" dessus.

Enfin, le Buffalo utilise sa troisième Rafale (et dernière) en jouant sa carte IMS. Si cette carte est jouée avec succès l'Ailier sera abattu, comme le Ki-43 a une Capacité de Dégâts de 4 sur sa face "Endommagé". Néanmoins, le joueur Japonais répond avec son BARREL ROLL, annulant l'IMS.

Défausse: Puisqu'il ne lui reste plus qu'une carte en main et que son maximum est de cinq, le joueur Allié ne se défausse pas.

Pioche: Le Facteur de Puissance du Moteur (Horsepower) du Buffalo I est de 1, donc le joueur Allié pioche une nouvelle carte. Il obtient un TIGHT TURN.

Séquence du joueur Japonais

Attaque de l'Ailier: L'Ailier Ki-43 annonce qu'il attaque le Leader Buffalo. L'Ailier a un Facteur Offensif de 1 et pioche donc une carte. Il pioche un SCISSORS, qu'il ne peut pas jouer. (Notez cependant que si le Leader Ki-43 avait été Désavantagé, l'Ailier aurait pu jouer SCISSORS pour essayer d'améliorer la Position de son Leader.)

Modification d'Altitude: Le joueur Japonais reste à Moyenne Altitude.

Jeu des Cartes: Le Leader Ki-43 décide d'attaquer le Leader Buffalo. Il commence en jouant une MVG. Le Buffalo répond avec un TIGHT TURN. Le Ki-43 répond avec l'un de ses TIGHT TURN. Puisque le Buffalo ne peut pas répondre, la carte MVG prend effet. Le Ki-43 est maintenant Avantage par rapport au Buffalo (voir dessin page 15, 1^{ère} colonne).

Etant Avantage, le Ki-43 dispose d'une Rafale supplémentaire. Comme son Facteur de Rafales (Bursts) est seulement de 0, cela lui donne un total d'une Rafale. Il décide de l'utiliser pour jouer sa carte 1 Rafale IMS. Le Leader Buffalo peut répondre en jouant son SCISSORS. Néanmoins, il sait que le Ki-43 est un avion Très Maniable (Agile). Donc le Leader Ki-43 peut jouer en réponse n'importe quelle carte comme si c'était un SCISSORS. Plutôt que de gaspiller une carte, le joueur Allié encaisse le Point de Dégât.

Défausse/Pioche: Le Ki-43 ne se défausse pas, mais pioche deux cartes (Puissance du Moteur de 2). Il obtient une (2B/2D)IMS et une ACE PILOT.

Tour 2

Les joueurs ont alors en main les cartes suivantes:

<u>Buffalo I</u>	<u>Ki-43</u>
SCISSORS	IMS (3B/3D)
	IMS (2B/2D)
	TIGHT TURN
	BARREL ROLL
	ACE PILOT

Séquence du joueur Allié

Attaque de l'Ailier: L'Ailier Buffalo I attaque le Leader Ki-43 dans le but de venir en aide à son Leader. Il pioche une "mini-main" de une carte et obtient la puissante carte (3B/4D) OTS. Puisque 4 Points de Dégâts détruiraient le Leader Ki-43, le joueur Japonais riposte avec sa carte ACE PILOT, qui peut contrer n'importe quelle carte.

Modification d'Altitude: Le Buffalo plonge à Basse Altitude pour essayer d'échapper au Ki-43 et piocher une carte additionnelle. Il place un Marqueur "Low" (Basse) sur son avion et pioche un VERTICAL ROLL. Puisque le Ki-43 est Avantage sur le Buffalo, il peut le suivre à Basse Altitude. Il décide de le faire, ce qui nécessite de se défausser d'une carte. Il jette son BARREL ROLL. Il pioche alors lui aussi une carte pour être descendu à une Altitude inférieure, obtenant une (1B/1D) IMS.

Jeu des Cartes: Le Buffalo joue son VERTICAL ROLL et annonce qu'il descend à Très Basse Altitude. Le Ki-43 ne pouvant pas répondre, le Buffalo retourne son Marqueur d'Altitude sur "Very Low" (Très Basse) et pioche une carte pour être descendu à une Altitude inférieure. Il obtient une (1B/2D) IMS.

Le Ki-43 le suit encore dans ce changement d'Altitude, se défaussant du (3B/3D) IMS et piochant une MVG.

Le Buffalo joue alors son SCISSORS. Puisque ce n'est pas le tour du Ki-43, le Leader Japonais ne peut pas bénéficier de sa Grande Manœuvrabilité (Agile). N'ayant pas de carte pour contrer le SCISSORS, celui-ci prend effet et le Buffalo se retrouve maintenant Avantage sur le Ki-43.

Etant Avantage, le Buffalo a un total de deux Rafales, plus que suffisant pour jouer son IMS. Il le fait. Le Ki-43 riposte avec son TIGHT TURN. Le Buffalo n'a plus de cartes et ne peut répondre. La phase de Jeu des Cartes est terminée.

Défausse/Pioche: La Puissance du Moteur du Buffalo étant augmentée de un à Très Basse Altitude, il peut piocher deux cartes. Il obtient une MVG et un TIGHT TURN.

Séquence du joueur Japonais

Attaque de l'Ailier: L'Ailier Ki-43 attaque encore le Leader Buffalo. Il pioche un TIGHT TURN, qui ne peut pas être utilisé pour attaquer.

Modification d'Altitude: Le joueur Japonais reste à Très Basse Altitude.

Jeu des Cartes: Puisque c'est le tour de jeu du Ki-43, il peut utiliser sa Grande Manœuvrabilité pour jouer n'importe quelle carte comme un SCISSORS. La question est de savoir laquelle jouer. Il a trois cartes: une MVG, et deux IMS – une (1B/1D) et une (2B/2D). S'il utilise la carte (2B/2D) IMS comme un SCISSORS, il peut utiliser l'autre IMS immédiatement. Autrement, si à la place il utilise la carte (1B/1D) IMS comme un SCISSORS, il peut utiliser la MVG, puis jouer la (2B/2D) IMS et retourner le Leader Buffalo sur son côté "Endommagé". Il opte pour la dernière solution. Le Buffalo ne peut répondre ni au SCISSORS ni au MVG. Il utilise néanmoins son TIGHT TURN pour contrer la carte IMS du Leader Ki-43. Comme le Ki-43 n'a plus de cartes, la phase est terminée.

Défausse/Pioche: Le Leader Ki-43 pioche trois cartes puisque la Puissance de son Moteur de 2 est augmentée de 1 à Très Basse Altitude. Il pioche BARREL ROLL, VERTICAL ROLL et (3B/3D) IMS.

Ceci termine cette partie commentée, bien que la partie réelle continuerait encore pendant quatre autres tours.

GLOSSAIRE

Cartes d'Action

IN MY SIGHTS	Dans le viseur, En ligne de mire
OUT OF THE SUN	Plongeant avec le soleil dans le dos
MANEUVERING	Manœuvre
HALF LOOP	Immelman, Retournement (en fait, correspond plutôt à un Looping)
ACE PILOT	As aux commandes
TIGHT TURN	Virage serré, sur la tranche
BARREL ROLL	Tonneau barriqué
VERTICAL ROLL	Tonneau vertical, chandelle (en fait, correspond plutôt à un Immelman)
SCISSORS	Ciseaux
FULL THROTTLE	A fond les manettes, Plein pot

Perform	Performance de l'Avion
Burst	Une Rafale, un tir
Horsepower	Puissance (du Moteur)
Damage	Un Coup, un Dégât
Hit	Touché
Miss	Manqué
Dogfight	Combat Aérien Tournoyant

3.0 SEQUENCE DE JEU

3.1 Attaque de l'Ailier

Si vous possédez un Ailier et que vous êtes à la même Altitude qu'un Elément ennemi, choisissez et annoncez une cible pour votre Ailier. Piochez une "mini-main" égale à son Potentiel d'Attaque, et résolvez son attaque.

Exception: Lors du premier tour de jeu, le premier joueur (seulement) saute cette étape.

3.2 Modification d'Altitude

Votre Elément peut à cet instant librement changer d'altitude pour un niveau adjacent.

3.3 Jeu des Cartes

C'est la partie la plus importante de votre séquence de jeu. Durant cette étape vous jouez vos cartes une par une à partir de la main de votre Leader. Ceci vous permet de modifier son Altitude, sa Position relative par rapport à un avion ennemi, ou de l'endommager. Le joueur ennemi affecté a la possibilité de répondre immédiatement à chaque carte que vous jouez contre lui. Vous pouvez alors répondre à sa carte et ainsi de suite, avant d'entamer une autre action.

3.4 Défausse

Vous pouvez défausser de votre main autant de cartes que vous le souhaitez, les posant face visible sur la pile de défausse.

3.5 Pioche

Lorsque vous avez fini de vous défausser de vos cartes, vous pouvez alors en piocher d'autres. Le nombre de cartes piochées est limité par le Facteur de Performance de l'avion de votre Leader, son Altitude et la Puissance de son Moteur.

Table de Désengagement [12.0]

Effectuez un Test de Désengagement chaque fois qu'un avion quitte la Mission avant la fin de celle-ci ou du Segment de Mission.

<u>Niveau</u>	<u>Carte Piochée</u>	<u>Resultat</u>
A	IN MY SIGHTS (Fuel Tank)	Détruit
B	OUT OF THE SUN	Détruit
C	IN MY SIGHTS (3B)	Détruit
D	IN MY SIGHTS (2B)	Endommagé*
E	IN MY SIGHTS (1B)	Endommagé*
F	MANEUVERING	Evasion Réussie
G	HALF LOOP	Evasion Réussie
H	Toute Autre Carte	Evasion Réussie
I	ACE PILOT	Evasion Réussie

NOTE:

* Si l'avion est déjà Endommagé, traiter comme une Evasion Réussie

Modificateurs de Niveau:

<u>Conditions lors du Désengagement</u>	<u>Ajustement</u>
<i>Position**</i>	
Pourchassant	2 Niv. plus Bas
Avantagé	1 Niv. plus Bas
Neutre	Pas de Modif.
Désavantagé	1 Niv. plus Haut
Pourchassé	2 Niv. plus Haut
Endommagé	1 Niv. plus Haut
Désengagement Volontaire	1 Niv. plus Bas
Pas de chasseurs ennemis présents à la même Altitude	3 Niv. plus Bas
<i>Missions autres que Combat</i>	
<i>Tournoyant (Attaquant Seulement)</i>	
Sens Aller tour 6 +	1 Niv. plus Haut
Au-dessus de la Cible avec 6 + tours de Sens Aller	1 Niv. plus Haut
Sens Retour avec 6 + tours restants	1 Niv. plus Haut
L'avion est un Bombardier Lourd	1 Niv. plus Haut

NOTE:

** Un Ailier utilise la Position de son Leader.