

ZERO!

The Rise and Fall of the Imperial Japanese Air Force

Un Jeu de DAN VERSSEN

15.0	Le Jeu de Campagne	21.0	Bombardement
16.0	Concepts du Jeu Basic	22.0	Défense Antiaérienne
17.0	Avions du Jeu de Campagne	23.0	Missions et Frappes Aériennes
18.0	Armement	24.0	Campagnes Terrestres
19.0	Pilotes et Equipages	25.0	Campagnes Aéronavales
20.0	Attaquer des Bombardiers	26.0	Pearl Harbor: La Campagne Solitaire

GMT Games

15.0 LE JEU DE CAMPAGNE

15.1 Introduction

Dans le Jeu Basic *Down in Flames*, les duels aériens sont l'ordre du jour. Dans le Jeu de Campagne les joueurs ont de nouveaux avions, munitions et missions, qui sont utilisés dans un contexte de campagnes représentant les opérations historiques réelles et les batailles aéronavales.

ZERO! Comporte trois types de campagnes: Les campagnes terrestres (Malaisie, Philippines, et Birmanie), les campagnes aéronavales (Mer de Corail et Midway), et la campagne solitaire de Pearl Harbor. Dans chaque campagne, le joueur conduit un certain nombre de Missions et/ou Frappes aériennes qui comportent elles-mêmes un nombre variable de tours de jeu.

Dans le Jeu de Campagne, la Séquence de Jeu comporte deux phases supplémentaires. Elle est autrement identique au Jeu Basique, avec le jeu des cartes se déroulant en alternant les tours des joueurs.

Souvent, dans le Jeu de Campagne, les joueurs utiliseront des Bombardiers Moyens (Medium) ou Lourds (Heavy) , ou des avions de Reconnaissance (Patrol), pour accomplir une mission particulière. Les joueurs ne conservent pas une main de cartes pour ces avions. Lorsqu'ils sont attaqués, ils piochent des "mini-mains" temporaires, de la même manière qu'avec les Ailiers Chasseurs.

Chaque campagne du jeu a sa propre Feuille de Campagne, qui comporte les détails pour jouer cette campagne.

Certaines Missions lors des Campagnes sont jouées comme des combats aériens du Jeu Basique (c.a.d. ils durent un nombre fixé de tours, ou jusqu'à ce que tous les avions d'un camp aient été Détruits ou Désengagés). Néanmoins, la plupart des Missions et toutes les Frappes ont leur tours de jeu scindés en différentes phases comme suit:

- A. Target-Bound Tours (nombre variable) [Tours Aller vers l'Objectif]
- B. Over-Target Tour [Survivance de l'Objectif]
 - 1. Ingress Tour [Entrée en Zone]
 - 2. Tour de Bombardement [sur Zone]
 - 3. Egress Tour [Sortie de Zone]
- C. Home-Bound Tours (nombre variable) [Tours Retour vers la Base]

Voir 23.0 pour de plus amples détails.

15.2 Séquence de Jeu de la Campagne

Le Jeu de Campagne rajoute deux étapes à la séquence du Jeu Basique. Les nouvelles étapes sont repérées à l'aide d'un astérisque (*), ombrées, et détaillées ci-dessous. L'ordre des joueurs lors des Missions ou Frappes aériennes du Jeu de Campagne est déterminé de la même manière que pour le Jeu Basique.

Séquence de Jeu

* Décision de Largage

Un Chasseur ou Chasseur-Bombardier peut larguer son armement au début de son tour de jeu. Une fois qu'il s'est débarrassé de son Armement (voir 18.0), il ne subit plus la Pénalité de Chargement (voir 17.15). La décision de largage n'affecte pas le second avion de l'Elément.

Si un Chasseur ou Chasseur-Bombardier devient Endommagé (carte retournée sur son côté Endommagée) alors qu'il transporte de l'armement, cet armement DOIT être largué. Voir 18.0 pour les règles spécifiques à chaque type d'armement.

Note: Les Bombardiers Moyens et Lourds ne larguent JAMAIS leur armement pour cette raison.

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.

Modification d'Altitude

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

*** Bombardement ou Mitrillage**

Durant le Tour de Bombardement de la Mission, les Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers qui transportent des Bombes peuvent les larguer et/ou Mitrailler AU LIEU de jouer des cartes. Voir 21.0 pour de plus amples détails.

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.

Défausse

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

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.

16.0 CONCEPTS DU JEU BASIQUE

Voici comment certains concepts du Jeu Basique affectent les avions et les missions durant le Jeu de Campagne.

16.1 Leaders et Ailiers

16.11 Seuls les Chasseurs et les Chasseurs-Bombardiers comportent une carte Leader et une carte Ailier. Les avions de Reconnaissance volent seuls, et les Bombardiers Moyens et Lourds volent en Formations.

16.2 Altitude

16.21 L'Altitude d'un Bombardier peut affecter la précision de son bombardement ainsi que l'intensité de la défense antiaérienne (Flak). Voir 21.0, 22.0.

16.22 Certains avions ne sont pas autorisés à voler à des Altitudes particulières. Dans ce cas, leur Altitude maximum est indiquée sur leur carte.

16.23 Les Avions doivent être à Très Basse Altitude afin de pouvoir Mitrailler au sol (Strafe). Voir 21.7.

16.3 Positionnement

16.31 Les Chasseurs et les Chasseurs-Bombardiers utilisent les règles de Positionnement du Jeu Basique.

16.32 Il n'y a pas de Positionnement contre les Bombardiers Moyens et Lourds. La section 20.3 détaille la méthode pour attaquer ces avions.

16.33 Les Chasseurs qui choisissent de se "Désengager" d'une mission de Campagne peuvent perdre leur Position. Voir 23.5.

17.0 AVIONS DU JEU DE CAMPAGNE

Dans le Jeu Basique, les joueurs n'utilisent que les Chasseurs pour recréer les combats aériens. Le Jeu de Campagne introduit des avions nouveaux et variés qui permettent aux joueurs d'effectuer des missions aériennes de différents types. Les types d'avions utilisés dans le Jeu de Campagne sont détaillés dans cette section.

17.1 Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers

17.11 Dans le Jeu de Campagne, les joueurs utilisent les Chasseurs pour effectuer des missions d'escorte, d'interception, de bombardement et de mitrillage au sol.

17.12 La fonction principale d'un Chasseur est d'abattre des avions ennemis.

17.13 Les Chasseurs-Bombardiers (Bombardiers Légers) sont traités comme des Chasseurs en tout point, EXCEPTÉ:

- a) Certains effectuent des Bombardements en Piqué, ou larguent des Torpilles, mais pas de Bombardement en Palier. Ces modes de Bombardement sont détaillés en 21.0.
- b) Lorsqu'un ennemi essaie de jouer une carte MANEUVERING ou HALF LOOP contre un Chasseur-Bombardier Non Engagé, tout Leader ami Non Engagé à la même Altitude peut jouer des cartes de Réponse pour aider le Chasseur-Bombardier à se défendre. Ceci ne s'applique pas aux cartes IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN, ni aux tentatives de modification de Position contre un Chasseur-Bombardier Engagé.
- c) Les joueurs gagnent plus de Points de Victoire (VPs) en Endommageant ou Détruisant un Chasseur-Bombardier qu'un Chasseur.
- d) Lors de la détermination des VPs de la Campagne, le joueur propriétaire reçoit des VPs pour chaque Chasseur-Bombardier rentrant de mission non Endommagé (c.a.d. non sur son côté Endommagé).

17.14 Bombardiers Torpilleurs. Les Chasseurs-Bombardiers avec le mot "Torpedo" sur leur carte sont des Bombardiers Torpilleurs. Notez les points spécifiques concernant ces avions:

- a) Bien qu'ils soient dénommés Bombardiers Torpilleurs, ils sont néanmoins capables d'effectuer des Bombardements en Palier (Level), ou Massifs (Saturation) en plus du largage de Torpilles, comme indiqué sur leurs cartes. (ils peuvent choisir un des types de Bombardement, MAIS UN SEUL PAR MISSION).
- b) Les Bombardiers Torpilleurs transportent toujours des Bombes pour un Bombardement en Palier ou Massif lorsqu'ils attaquent une cible au Sol. Ils sont supposés transporter des Torpilles lorsqu'ils attaquent des cibles Navales, à moins que leur propriétaire ne spécifie, avant le tout premier tour de la mission, qu'ils transportent des bombes pour Bombardement en Palier ou Massif.
- c) Les Bombardiers Torpilleurs procèdent normalement aux Bombardements en Palier ou Massif.

Voir 21.5 pour le détail des procédures de largage de Torpille.

17.15 Pénalité de Chargement

- Les Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers qui transportent une Charge (Bombe ou Torpille) [18.0] subissent les pénalités suivantes:
- Tous les Leaders Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers, ainsi que leurs Ailiers, ne sont pas autorisés à jouer les cartes MANEUVERING, HALF LOOP, SCISSORS ou FULL THROTTLE (ils peuvent néanmoins s'en défaire pour changer d'Altitude).
- Tous les Ailiers ont leur Facteur Offensif REDUIT D'UN, et ne peuvent attaquer que si leur Leader est Engagé. Cette réduction du Facteur Offensif se cumule avec celle à Très Haute Altitude [5.32].

Exceptions:

- Ces pénalisations ne s'appliquent pas lors des attaques ou défenses contre des Avions en Formation.
- Dès lors qu'un Chasseur ou Chasseur-Bombardier a bombardé ou a largué sa Charge, cette pénalisation disparaît.
- Les Avions en Formation ne subissent JAMAIS cette pénalisation.

17.2 Bombardiers Moyens et Lourds

17.21 Différences entre les Chasseurs-Bombardiers et les Bombardiers Moyens/Lourds

La principale différence entre un Chasseur-Bombardier et un Bombardier Moyen ou Lourd est leur comportement lors d'attaques par des Chasseurs ennemis. Les Chasseurs-Bombardiers sont aptes au Combat Tournoyant (Dogfight). Cela signifie qu'ils peuvent essayer de virer, monter et plonger afin de manœuvrer vers une Position avantageuse (bien qu'ils ne le fassent pas aussi facilement que les Chasseurs). Les Bombardiers Moyens ou Lourds, de leur côté, ne sont pas capables de telles manœuvres contre un Chasseur. Au lieu de cela, ils volent en Formations rigides afin de se supporter mutuellement lorsqu'ils sont attaqués.

Note: Pour une référence plus aisée, les Bombardiers Moyens ou Lourds seront maintenant désignés "Bombardiers" dans la suite de ces règles. Ce terme ne fera plus référence qu'aux Bombardiers Moyens ou Lourds, et non plus Légers (Chasseurs-Bombardiers), sauf indication spécifique.

Cartes:

Medium Bomber	Bombardier Moyen
Turret	Tourelle de Mitrailleur
Turret Support	Facteur de Support inter-avions
Turret Defense	Facteur de Défense de l'avion
Speed	Vitesse
Bomb Rating	Facteur de Bombardement
Bomb Type	Type de Bombes
Heavy Bomber	Bombardier Lourd
Bomber Type	Type de Bombardier

Has Norden Bombsight Dispose d'un système de Visée Norden spécifique

17.22 Avions en Formations

- a) Les Bombardiers ne possèdent pas d'Ailiers. A la place, les Bombardiers Moyens volent en Formation de DEUX Bombardiers se supportant mutuellement. Les Bombardiers Lourds volent en Formation de TROIS Bombardiers se supportant mutuellement. Les Formations qui ont perdu un ou deux Bombardiers NE PEUVENT PAS se joindre à une autre Formation durant la Mission. Notez que dans ZERO!, les B-17 (le seul Bombardier Lourd de ce jeu) volent en Formation de deux avions. Ceci reflète la faible disponibilité de ces avions durant le début du conflit dans le Pacifique.
- b) Lorsqu'ils sont attaqués par des Chasseurs, les Bombardiers piochent des "mini-mains" Défensives comme les Ailiers des Chasseurs.
- c) Seuls les Bombardiers de MÊME TYPE (ce qui peut inclure différents MODELES du même avion – comme les B-17D et B-17E) peuvent voler dans une même Formation.
EXEMPLE: Une Formation peut contenir des B-17D et des B-17E mais pas des B-17 et des Hudsons.
- d) Dans une Mission, tous les Bombardiers de Même type doivent voler à la même Altitude.
- e) Tout avion avec un "Facteur de Vitesse en Formation" sur sa carte est considéré comme un avion opérant en Formations.

17.23 Positionnement

Les Bombardiers n'utilisent pas les Règles de Positionnement. Ils ne sont jamais Avantageés, Désavantageés, Pourchassés ou Pourchassant. Ils peuvent être attaqués par n'importe quel ennemi Non Engagé (Leader ou Ailier), à leur Altitude.

17.24 Restrictions d'Altitude

Les Bombardiers ne peuvent pas changer d'Altitude durant une mission. Ils doivent débiter à l'Altitude à laquelle ils ont l'intention de bombarder et y rester pendant toute la durée de la mission. Les Bombardiers Moyens et Lourds volent à l'Altitude spécifiée sur la table "Mission Target" (comme indiqué sur les Feuilles de Campagnes).

17.25 Types de Bombardement

Voir 21.0 pour les particularités du Bombardement.

17.26 Combat avec les Chasseurs

Les Bombardiers n'engagent pas le combat avec d'autres avions. Les Chasseurs sont bien trop rapides et manœuvrables pour être pourchassés par un Bombardier. Néanmoins, un Bombardier peut endommager un Chasseur quand il se défend lors d'une attaque de Chasseurs.

17.27 Dégâts

Les Bombardiers ne jettent pas leurs Bombes lorsqu'ils sont Endommagés. Par contre le nombre de Bombes qu'un Bombardier est autorisé à larguer est réduit lorsqu'il se trouve sur son côté Endommagé. Ceci représente l'imprécision du largage à partir d'un avion endommagé.

17.28 Se Séparer de la Formation

Les Bombardiers Endommagés se séparent de leur Formation et ne peuvent plus ni recevoir, ni contribuer au support des autres Bombardiers de leur ancienne Formation (Turret Support) [20.4]. Un Bombardier quitte sa Formation dès l'instant où il est retourné sur son côté Endommagé. Pour illustrer ceci, séparer la carte du Bombardier Endommagé des autres avions de la Formation. Il forme alors une autre Formation de un appareil. Plusieurs avions Endommagés ne peuvent pas se combiner pour former une nouvelle Formation multi-avions.

17.3 Avions de Reconnaissance

Les avions de Reconnaissance sont utilisés pour effectuer des missions de reconnaissance ou de patrouille dans de nombreuses Campagnes. Occasionnellement, des Bombardiers Moyens sont aussi utilisés pour de telles missions.

17.31 Les avions de Reconnaissance volent toujours seuls. Ils ne font jamais partie d'une Formation.

17.32 Excepté le fait qu'ils volent seuls, les avions de Reconnaissance sont traités exactement comme les Bombardiers Moyens à tout propos dans ces règles.

18.0 ARMEMENT

18.1 Règles générales

18.11 Les avions peuvent être équipés d'un Armement. Chaque Armement individuel a ses propres règles et restrictions [18.2 – 18.3]. Ces règles s'appliquent à tous les types d'Armement:

- a) Les avions qui transportent un Armement sont précisés sur chaque Carte de Campagne et dans les règles de Campagne (voir 24.0, 25.0 et 26.0).
- b) Un avion ne peut transporter qu'un type d'Armement (**exception**: il peut aussi disposer du viseur Norden).
- c) Les Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers transportant de l'Armement sont considérés Chargés.
- d) Les Leaders et les Ailiers sont tous deux équipés du même type d'Armement.

18.2 Bombes et Torpilles

18.21 Les Bombes et Torpilles sont utilisées pour attaquer des cibles. Placez un Pion "Bomb" ou "Torpedo" sur chaque avion qui en est équipé.

18.22 Les Chasseurs se débarrassent de leurs Bombes s'ils deviennent Endommagés. Retirez le Pion "Bomb"/"Torpedo" lorsqu'un avion jette ses bombes.

18.23 Retirez le Pion "Bomb"/"Torpedo" lorsqu'un avion a bombardé ou torpillé sa cible.

18.3 Viseur "Norden"

18.31 La plupart des Bombardiers Lourds américains sont équipés de ce dispositif. De tels avions ont un "N" à côté de leur Facteur de Bombardement Massif (Saturation).

18.32 Les avions équipés du viseur Norden piochent deux cartes additionnelles lorsqu'ils bombardent.

19.0 PILOTES ET EQUIPAGES

19.1 Description Générale

19.11 Alors que le type et la qualité des avions représentaient certainement un facteur important lors des combats aériens durant la Seconde Guerre Mondiale, les hommes dans les avions ont souvent fait la différence au cours de ces combats.

Le Jeu de Campagne vous permet d'ajouter des Pilotes dans vos avions de Leaders et des Equipages dans vos Bombardiers Lourds, améliorant ainsi les capacités de vos avions.

19.12 Vous recevez des pions Pilote ou Equipage comme indiqué lors d'une Campagne (vous pouvez également utiliser des Pilotes pour équilibrer les duels aériens, comme indiqué dans le Jeu Basique [13.4]).

19.13 Quand vous recevez un Pilote ou un Equipage, placez son pion sur la carte d'Avion. Le pion reste avec l'avion tout le long de la Mission.

19.2 Pilotes

19.21 Nationalité et Affectation (Nationality & Service)

Chaque pion Pilote contient un symbole national indiquant la nationalité de ce pilote. De plus, les pilotes U.S. et Japonais appartenaient soit aux armées de l'air, soit aux forces aéronavales de leur pays. Les pilotes peuvent seulement piloter les avions de leur nationalité et de leur corps d'armée.

19.22 Pilotes expérimentés (Skilled Pilots)

Beaucoup de pions de Pilotes contiennent des lettres dans des cadres sur le côté droit du pion. Ces Pilotes sont considérés comme expérimentés (Skilled). Les Pilotes sans aucune lettre dans ces cadres sont considérés inexpérimentés (Unskilled). Les lettres sur un pion représentent l'habileté (skill) ou l'adresse particulière de ce pilote sous la forme de bonus conférés à l'avion qu'il pilote. Ces capacités sont décrites ci-dessous en 19.25.

19.23 Type d'avion piloté (Aircraft Limit)

Les pions de pilote expérimenté contiennent un type d'avion. De tels pilotes peuvent seulement être utilisés pour piloter le type d'avion indiqué (bien que n'importe quel modèle de ce type).

19.24 Sélection des Pilotes

Avant de commencer une Mission de Campagne ou une Frappe aérienne, chaque camp sélectionne des pilotes pour effectuer cette mission. La procédure qui suit détermine comment un ou des pilotes expérimentés seront sélectionnés:

- a) Placez dans une tasse tous vos pions Pilotes susceptibles de voler sur votre avion Leader.
- b) Piochez aléatoirement un pion Pilote pour chaque avion Leader.
- c) Comme ces pions ont deux faces, jouez à pile ou face avec chaque pion pour déterminer quel sera le Pilote choisi.
- d) S'il s'agit d'un Pilote expérimenté, placez le pion sur la carte Avion; si le Pilote est inexpérimenté, défaissez vous du pion.

Dans les cas où un joueur reçoit automatiquement un Pilote expérimenté spécifique avec les Ressources qu'il a choisies pour la Mission ou la Frappe, ce pion Pilote n'est pas placé dans la tasse.

EXEMPLE: Le joueur Japonais effectue une Frappe aérienne avec deux Eléments de B5N2 Kates et un Elément de A6M2 Zeros. Le joueur choisit les pilotes des Kates en premier (un pour chaque Leader Kate). Il place dans une tasse tous les pions Pilotes IJN (Imperial Japanese Navy) sans type d'avion spécifié, puis les deux pions Pilotes B5N2. Il pioche d'abord "Paek", un pilote inexpérimenté (qui est défaussé). Le premier Kate n'aura pas de pion Pilote. Il pioche ensuite un des deux pilotes de B5N2, avec la face "Abe" à l'issue du pile ou face. Ainsi "Abe" pilotera le second Kate, et le joueur place son pion sur la carte Leader du second Elément Kate.

Maintenant le joueur Japonais détermine si le Zero aura un pion Pilote ou non. Il remet le pion "Paek" dans la tasse, retire le deuxième pion Pilote Kate, et ajoute les deux pions Pilotes A6M2. Il pioche un pion pour le seul Leader Zero. Le pion est "Honda", un pilote expérimenté, qui est placé sur le Zero.

19.25 Habileté, Aptitudes (Skills)

- A As.** Le joueur contrôlant ce pilote reçoit une carte ACE PILOT gratuite une fois par Mission ou Frappe. Il reçoit un pion "Ace Ability" au début de la Mission pour indiquer cette capacité. Il peut, à tout moment du jeu, mais une seule fois, déclarer que la carte qu'il joue en Réponse est une carte ACE PILOT (ceci, quelle que soit la carte réellement jouée). Il se défausse alors du pion "Ace Ability".

EXEMPLE: Un Ki-43 Oscar est piloté par un Pilote avec un "A" dans l'un des cadres de son pion. L'Oscar est attaqué par un P-40 ennemi avec OUT OF THE SUN. Il contre grâce à un VERTICAL ROLL, mais le P-40 joue également VERTICAL ROLL. Le joueur du Ki-43 n'a plus de carte avec laquelle répondre, mais joue un OUT OF THE SUN et déclare "C'est une carte ACE PILOT", se défaussant de son pion "Ace Ability". A moins que le P-40 ne possède une carte ACE PILOT (ou n'utilise l'éventuelle capacité d'As de son propre pilote), l'attaque a échoué.

BM Piochez et appliquez une carte de bombardement supplémentaire lorsque cet avion bombarde.

BU Augmente le Facteur de Rafales (Burst Rating) d'un (+1) pour toute la durée de la Mission.

CV Combat Vision. Des yeux de faucon permettent à votre pilote d'apercevoir son ennemi en premier, lui donnant un avantage dans la gestion de son énergie potentielle. Après avoir pioché votre main initiale et avant le début du jeu, vous pouvez vous défausser d'autant de cartes que vous le souhaitez et en piocher de nouvelles en remplacement. Cet échange n'est autorisé "qu'une seule fois". Ensuite, vous piochez, défaussez et jouez vos cartes normalement.

D Augmente le Facteur de Dégâts (Damage Rating) de un (+1) pour toute la durée du Combat (des deux côtés de la carte).

G Augmente le Facteur de Mitrailleur (Gunner Rating) de un (+1).

H Augmente la Puissance de votre Moteur (Horsepower Rating) de un (+1) pour toute la durée du Combat.

P Augmente le Facteur de Performance (Performance Rating) de un (+1) pour toute la durée du Combat.

S Piochez et appliquez une carte de mitraillage (Strafe) supplémentaire lorsque cet avion mitraille au sol.

19.3 Equipages

Note: Le seul Equipage expérimenté dans ZERO! est le pion "Colin Kelly", qui est seulement utilisé dans la Mission Colin Kelly de la Campagne des Philippines. Ces règles ne sont donc pas utilisées dans ZERO! Elles sont incluses ici pour une utilisation ultérieure des Equipages expérimentés qui figureront dans CORSAIRS AND HELLCATS.

Le Jeu de Campagne vous permet d'ajouter des Equipages dans vos BOMBARDIERS LOURDS, améliorant ainsi leurs capacités.

19.31 Nationalité et Affectation (Nationality & Service)

Chaque pion Pilote contient un symbole national indiquant la nationalité de ce pilote. Les pilotes peuvent seulement piloter les avions de leur nationalité.

19.32 Equipages expérimentés (Skilled Crews)

Beaucoup de pions d'Equipages contiennent des lettres dans des cadres sur le côté droit du pion. Ces Equipages sont considérés comme expérimentés (Skilled). Les Equipages sans aucune lettre dans ces cadres sont considérés

inexpérimentés (Unskilled). Les lettres sur un pion représentent l'habileté (skill) ou l'adresse particulière de cet Equipage sous la forme de bonus conférés à l'avion dans lequel il vole. Ces capacités sont décrites ci-dessous en 19.35.

19.33 Type d'avion (Aircraft Limit)

Certains pions d'Equipages contiennent un type d'avion. De tels Equipages peuvent seulement être affectés au type d'avion indiqué (bien que n'importe quel modèle de ce type).

19.34 Sélection des Equipages

Les Equipages sont aléatoirement affectés aux bombardiers au début de chaque Mission comme suit:

- Placez dans une tasse tous les pions Equipages appropriés au type de bombardier effectuant la Mission, et tous les pions Equipages inexpérimentés de la même nationalité.
- Piochez aléatoirement un pion Equipage pour chaque groupe de trois Bombardiers Lourds effectuant la Mission.
- Lancez ce pion pour déterminer quelle face indiquera l'Equipage reçu.
- Placez un pion Equipage expérimenté sur n'importe lequel des Bombardiers Lourds effectuant la Mission. Pas plus d'un pion Equipage ne peut être alloué à chaque avion.

19.35 Habileté, Aptitudes (Skills)

A Equipage d'As. Le joueur contrôlant cet Equipage peut ajouter une capacité "Attaque Repoussée" (Spoiled Attack) pour chaque couple de cartes de "Contre-Attaque" (Counter-Fire) jouées durant la Mission [voir 20.5]. Les Equipages d'As reçoivent deux (2) pions "Ace Capability" pour indiquer cette capacité. Cette faculté d'un Equipage d'As ne peut pas être transférée à un autre avion par le biais du Support Inter-avions (Turret Support).

BD Augmente le nombre de cartes de bombardement piochées de un (+1) lorsque cet avion bombarde.

D Augmente le Facteur de Dégâts (Damage Rating) de un (+1) pour toute la durée du Combat (des deux côtés de la carte).

EA Action Evasive (Evasive Action) L'action évasive de l'avion réduit les Rafales d'un Leader ennemi de un (-1) et le Facteur Offensif d'un Ailier de un (-1) lorsque cet avion est visé.

NS Nerfs d'Acier (Nerves of Steel) L'Equipage n'est pas perturbé par la première "Attaque Repoussée" (Spoiled Attack) que lui lance la Flak quand il bombarde.

TD Augmente le Facteur de Défense de Tourelle (Turret Defense) de un (+1) [voir 20.4].

TS Augmente le Facteur de Support de Tourelle (Turret Support) de un (+1) [voir 20.4].

20.0 ATTAQUER DES BOMBARDIERS

Note: Pour les propos de cette section, le terme "Bombardier" est synonyme de "Avion en Formation", et inclut les Bombardiers et les avions de Reconnaissance.

20.1 Généralités

20.11 Durant leur tour de jeu, les Leaders Non Engagés et les Ailiers peuvent jouer des cartes d'Attaque contre des avions en Formation (Bombardiers et avions de Reconnaissance) au lieu d'attaquer des Chasseurs ennemis.

20.12 Un Leader attaque des avions en Formation avec sa main de cartes, de la même manière qu'il attaquerait des Chasseurs.

20.13 Les Ailiers attaquant un "Bombardier" piochent une "mini-main" composée d'un nombre de cartes égal à leur Facteur Offensif PLUS leur Facteur Défensif.

EXEMPLE: La mini-main d'un Ailier P-40B qui attaque un Bombardier se compose de trois cartes. Un Ailier Zero obtient ainsi une mini-main de quatre cartes.

20.2 Nombre de Rafales contre les Bombardiers

20.21 Les Ailiers n'ont pas de nombre limite de Rafales lorsqu'ils attaquent des Bombardiers. Ils peuvent poursuivre l'attaque avec toutes les cartes qu'ils ont en main.

20.22 Les Leaders reçoivent un Bonus de deux (+2) à leur Facteur de Rafales (Burst Rating) lorsqu'ils attaquent des Bombardiers ennemis. Le Facteur de Rafales peut ensuite être augmenté de un (+1) pour chaque carte MANEUVERING, ou de deux (+2) pour chaque carte HALF LOOP jouées contre ce Bombardier. (de manière identique à l'attaque contre des Ailiers).

20.3 Viser un Bombardier

20.31 (Optionnel) Angle d'Attaque (Angle of Attack). Avant qu'un Leader ou un Ailier n'attaque un avion en Formation, il déclare son Angle d'Attaque – soit de Face, de Côté ou par l'Arrière. (Un Leader et son Ailier doivent utiliser le même Angle d'Attaque). Ce choix affecte le combat à venir de la façon suivante:

Face: Le chasseur déduit un (-1) de son Facteur de Rafales (Burst) [Leader] ou de son Facteur Offensif [Ailier]. Le Bombardier en Formation pioche une Carte Défensive de moins (au total, PAS une par avion de la Formation).

Côté: Pas de changement par rapport au combat normal.

Arrière: Le chasseur ajoute un (-1) à son Facteur de Rafales (Burst) [Leader] ou à son Facteur Offensif [Ailier]. Le Bombardier en Formation pioche deux Cartes Défensives additionnelles (au total, PAS une par avion de la Formation).

20.32 Chaque fois qu'un joueur déclare qu'un Leader ou un Ailier attaque un Bombardier, le Bombardier attaqué est déterminé comme suit:

- L'Attaquant peut essayer d'attaquer le Bombardier de son choix (à son Altitude) en jouant une carte MANEUVERING ou HALF LOOP au début de l'attaque.
- Le joueur contrôlant le Bombardier peut répondre à la carte MANEUVERING ou HALF LOOP à partir de la main d'un quelconque Leader ami Non Engagé et à la même Altitude.
- L'Attaquant peut alors répondre, ainsi que le Défenseur, et ainsi de suite, jusqu'à temps que la tentative réussisse ou échoue.
- Si la tentative a réussi, l'attaquant choisit alors le Bombardier à attaquer. Si l'attaquant est un Leader, il reçoit le supplément de Rafales du à l'utilisation de la carte MANEUVERING (+1) ou HALF LOOP (+2) contre ce Bombardier.
- Si la tentative a échoué, le pilote du chasseur peut en tenter d'autres, s'il possède encore des cartes MANEUVERING ou HALF LOOP dans sa main. Si une tentative ultérieure réussit, l'attaquant choisit. Autrement, le défenseur désigne comme cible l'un quelconque de ses Bombardiers à cette Altitude.

20.4 Attaquer un Bombardier

20.41 Une fois qu'un Bombardier a été désigné comme cible, le défenseur pioche une "mini-main" composée d'un nombre de cartes égal au Facteur de Défense (Turret Defense) de la tourelle de ce Bombardier PLUS les Facteurs de Support (Turret Support) de tous les autres Bombardiers de la Formation. (modifié par l'angle d'Attaque si cette option est utilisée [20.31]).

20.42 L'attaquant débute son attaque contre un Bombardier en jouant une simple carte d'Attaque, comme lors d'un combat tournoyant. Il joue une carte MANEUVERING, HALF LOOP, IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN (uniquement) contre un avion en Formation.

20.43 Les cartes MANEUVERING ou HALF LOOP jouées avec succès augmentent le Facteur de Rafale d'un Leader (mais pas d'un Ailier, puisque les Ailiers n'ont pas de Facteur de Rafale) contre un Bombardier. Les Ailiers n'utilisent ces cartes que dans le but de choisir leur Bombardier cible (20.32). Les avions en Formation ne PEUVENT PAS répondre à ces cartes.

20.44 Les cartes IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN jouées avec succès infligent des dégâts au Bombardier visé. Les avions en Formation PEUVENT répondre à ces cartes (voir 20.5)

20.5 Riposte

20.51 Un Bombardier répond à une carte IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN d'un Chasseur en jouant une carte de sa "mini-main". Les cartes susceptibles d'être jouées en Réponse sont:

- Toute carte IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN.
- Toute carte contenant un symbole "Attaque Repoussée" (Spoiled Attack).
- Une carte IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN qui contient également un symbole "Attaque Repoussée".

20.52 Si le Bombardier répond avec une carte IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN qui ne contient pas de symbole "Attaque Repoussée", l'attaque du Chasseur réussit et inflige au Bombardier les dégâts indiqués par la carte (du Chasseur). Le Chasseur peut maintenant essayer de répondre à la carte IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN du

Bombardier. S'il ne peut pas répondre, il encaisse les dégâts indiqués par la carte d'Action du Bombardier. S'il peut répondre, la carte du Bombardier est annulée. Le Bombardier ne peut pas répondre à une carte de Réponse du Chasseur [20.55].

20.53 Si le Bombardier répond avec une carte contenant un symbole "Attaque Repoussée", l'attaque du Chasseur est repoussée. Le Chasseur ne peut répondre à une Attaque Repoussée.

20.54 Si le Bombardier répond avec une carte IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN contenant un symbole "Attaque Repoussée", l'attaque du Chasseur est repoussée. Le Chasseur peut maintenant essayer de répondre à la carte IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN du Bombardier, mais pas à "l'Attaque Repoussée". S'il ne peut pas répondre, il encaisse les dégâts indiqués par la carte d'Action du Bombardier.

EXEMPLE D'ATTAQUE D'UN BOMBARDIER:

Un Ailier A6M2 Zero attaque une Formation de deux B-17Es (l'un des deux a déjà 7 points de Dégâts). Sa main de quatre cartes contient:

- *IN MY SIGHTS (1B / 2D)*
- *OUT OF THE SUN (2B / 3D)*
- *MANEUVERING*
- *TIGHT TURN*

L'Ailier Zero joue la carte MANEUVERING dans le but de viser le B-17 qui a déjà 7 dégâts. Un P-40 Non Engagé qui se trouve à la même Altitude répond avec un TIGHT TURN. L'Ailier répond aussi avec sa carte TIGHT TURN. Le P-40 ne peut pas répondre, donc la tentative réussit, et l'Ailier peut alors viser le B-17 choisi.

Le B-17 visé pioche trois cartes pour sa défense (deux pour son Facteur de Défense (Turret Défense) de "2", et une pour le Facteur de Support (Turret Support) de l'autre B-17). Ce sont: IN MY SIGHTS (1D), IN MY SIGHTS (2D) et MANEUVERING (avec un symbole "Attaque Repoussée").

L'Ailier Zero joue maintenant une carte IN MY SIGHTS contre le B-17. Le B-17 répond avec MANEUVERING ("Attaque Repoussée"), l'attaque est alors repoussée.

L'Ailier Zero joue alors sa carte OUT OF THE SUN. Le Bombardier joue IN MY SIGHTS (2D). L'attaque de l'Ailier inflige 3 Dégâts au Bombardier, l'Endommageant (10 Dégâts au total). L'Ailier ne peut éviter la carte IN MY SIGHTS et encaisse donc 2 Dégâts.

Comme le B-17 est Endommagé, il se sépare de sa Formation, et ne recevra plus de cartes de Support (Turret Support) de l'autre B-17 dans le cas d'une attaque ultérieure.

21.0 BOMBARDEMENT

21.1 Procédure Générale

21.11 Un avion doit larguer toutes ses Bombes durant le Tour de Bombardement (lors de la Phase de survol de l'Objectif) d'une Mission de Campagne.

21.12 Les Chasseurs et les Chasseurs-Bombardiers bombardent durant la Phase de Bombardement ou de Mitrailage du Tour de Bombardement. Les avions en Formation bombardent à la fin du Tour de Bombardement, c'est à dire après que tous les avions non en Formation aient fini leurs Tours de Jeu.

21.13 Pour résoudre le Bombardement, piochez un nombre de cartes d'Action fonction du Mode de Bombardement de l'avion [21.2] et du Facteur de Bombardement et Type de Bombe (Bomb Rating & Type). La section de Bombardement de la carte d'Action indique le niveau de Dégât infligé par cette portion du chargement de Bombes. Il y a quatre résultats, listés dans l'ordre de succès croissant: Manqué (Miss), Touché (Hit), Direct (Direct), Vital (Vital).

21.14 La Défense Antiaérienne (Flak) [22.2] doit être résolue avant que les résultats du bombardement ne soient appliqués à l'Objectif. Immédiatement après la résolution du Tir de la Flak (même si le bombardier a été Endommagé ou Détruit par la Flak), chaque carte de bombardement avec un "Vital", "Direct" ou "Hit", non contrée par une carte "Attaque Repoussée" de la Flak, est appliquée à l'Objectif.

21.15 Chaque Feuille d'Objectif indique le nombre de Points de Dégâts infligés par chaque type de résultat sur cet Objectif particulier [21.9].

21.2 Modes de Bombardement

21.22 Le Mode utilisé dépend du type d'avion et du Facteur de Bombardement (Bomb Rating Type):

- Les Chasseurs aptes au Bombardement pratiquent le Bombardement en Palier (Level).
- Les Chasseurs-Bombardiers pratiquent en général le Bombardement en Piqué (Dive), ou le largage de Torpille, mais parfois le Bombardement en Palier.
- Les Bombardiers Moyens pratiquent le Bombardement Massif (Saturation), mais larguent parfois des Torpilles.
- Les Bombardiers Lourds pratiquent le Bombardement Massif (Saturation).

21.23 Le mode de Bombardement utilisé par un avion détermine l'Altitude à partir de laquelle il doit bombarder ainsi que la manière dont il résout ce Bombardement et le nombre de cartes de Flak piochées contre lui. Voir la Planche de Bombardement pour plus de détails.

21.24 En plus du Bombardement, les Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers peuvent Mitrailler au Sol, du moment qu'ils possèdent un Facteur de Rafales (Burst Rating).

21.3 Bombardement en Palier

21.31 C'est le mode de Bombardement pratiqué principalement par les Chasseurs à Basse ou Très Basse Altitude, bien que les Bombardiers avec un Facteur de Bombardement en Palier (Level Bomb Rating) puissent également le pratiquer.

21.32 Résolution: Lorsque le Bombardement en Palier intervient, piochez un nombre de cartes égal au Facteur de Bombardement de l'avion. A Très Basse Altitude, ce nombre de cartes, ainsi que celui de la Flak, sont augmentés de un (+1). Voir la Planche de Bombardement.

21.4 Bombardement en Piqué

21.41 Restrictions d'Altitude. Les Bombardiers en Piqué (Chasseurs-Bombardiers avec un Facteur de Bombardement en Piqué [Dive Bomb Rating]) doivent être à Moyenne ou Basse Altitude pour commencer à bombarder.

21.42 Réduction d'Altitude. Avant de piocher les cartes de Bombardement, l'Altitude de chaque Bombardier en Piqué est réduite de Moyenne à Basse OU de Basse à Très Basse (ils NE PIOCHENT PAS de carte d'Action pour cette modification d'Altitude, à cause de l'utilisation de leurs freins de piqué).

21.43 A Basse Altitude. Pour résoudre une attaque par Bombardement en Piqué à Basse Altitude, piochez un nombre de cartes d'Action égal au Facteur de Bombardement de l'avion plus UNE (+1). Appliquez les résultats de toutes les cartes.

21.44 A Très Basse Altitude. Pour résoudre une attaque par Bombardement en Piqué à Très Basse Altitude, piochez un nombre de cartes d'Action égal au Facteur de Bombardement de l'avion plus DEUX (+2). Appliquez les résultats de toutes les cartes. Les avions bombardant à Très Basse Altitude, subissent une carte de Flak supplémentaire [22.2].

Note: Une plus grande précision était obtenue par les rares pilotes qui étaient capables de braver les tirs antiaériens supplémentaires pour plonger aussi bas que possible avant de larguer leurs bombes.

21.5 Bombardement avec Torpille

21.51 Le largage de Torpille ne peut être pratiqué que par les Bombardiers avec le mot "Torpedo" sur leur carte.

21.52 Le Bombardement avec des Torpilles ne peut être effectué que contre des Cibles Navales.

21.53 Restrictions d'Altitude. Les avions désirant larguer une Torpille subissent des contraintes d'Altitude. Un Bombardier Moyen doit débiter sa Mission à Très Basse Altitude et y rester tout le long de cette Mission. Un Chasseur-Bombardier doit être à Très Basse Altitude à la fin de son tour d'Entrée en Zone (Ingress Tour), et y rester durant le Bombardement et le Tour de Sortie de Zone (Egress Tour). Un Chasseur-Bombardier est libre de changer d'Altitude durant son premier Tour de Retour vers sa Base (Home-Bound).

21.54 Séquence. Les Chasseurs-Bombardiers larguent leurs Torpilles pendant leur Tour. Les Bombardiers Moyens larguent leurs Torpilles à la fin du Tour de Bombardement.

21.55 Résolution. Pour résoudre un Largage de Torpille, piochez une carte d'Action et référez vous à sa section de Bombardement. Une Torpille inflige deux fois le nombre de Points de Dégâts (un "Miss" reste néanmoins un "Miss").

EXEMPLE: Un résultat "Direct" contre un Destroyer infligerait normalement quatre points de Dégâts. Le même résultat "Direct" obtenu à l'aide d'une Torpille infligera huit points de Dégâts.

21.6 Bombardement Massif (Saturation)

21.61 Seuls les Bombardiers avec un Facteur de Saturation peuvent pratiquer le Bombardement Massif.

21.62 De tels Bombardiers piochent un nombre de cartes égal à leur Facteur de Saturation, modifié par leur Altitude. Voir la Planche de Bombardement. Appliquez le résultat de chaque carte de Bombardement à l'Objectif.

EXEMPLE: Un B-17 Non Endommagé (Saturation 6) pioche six cartes, plus deux grâce à son viseur "Norden", pour résoudre son Bombardement. Le B-17 obtient huit cartes d'Action avec les résultats suivants: Miss, Miss, Miss, Hit, Hit, Hit, Direct, Vital.

21.63 Cibles Navales. Diminuez le résultat de la Planche de Bombardement d'un niveau lors d'un Bombardement Massif sur des cibles navales. Lors de ce type de bombardement, les navires sont plus difficiles à atteindre que des cibles au sol.

SUITE DE L'EXEMPLE: Si le B-17 de l'exemple ci-dessus avait bombardé un navire, les résultats auraient été modifiés comme suit: Miss, Miss, Miss, Miss, Miss, Miss, Hit, Direct.

21.7 Mitrillage au Sol

21.71 Durant le Tour de Bombardement (seulement) de la phase de survol de l'Objectif, chaque Chasseur ou Chasseur-Bombardier à Très Basse Altitude peut Mitrailler cet Objectif, même s'il a largué des Bombes ce tour-ci (**exception:** la Flotte Aéronavale ne peut être mitraillée). Les Leaders et les Ailiers peuvent Mitrailler. Les Bombardiers Moyens et Lourds ne peuvent pas Mitrailler.

21.72 Le Mitrillage intervient après que le Bombardement et le Tir de la Flak [22.2] aient été résolus. L'avion qui mitraille subira un Tir de Flak additionnel depuis la Zone de l'Objectif.

21.73 Pour Mitrailler, un Leader avec un Facteur de Rafales (Burst Rating) pioche un nombre de cartes d'Action égal à son Facteur de Rafales (au minimum une carte, même si son Facteur est de 0). Appliquez le résultat du Mitrillage de la carte d'Action à la cible. Les Ailiers mitraillent de la même manière, utilisant le Facteur de Rafales de leur Leader pour déterminer le nombre de cartes d'Action piochées (encore avec un minimum de un).

21.74 Les résultats du Mitrillage sont toujours soit "Hit" (Touché), soit "Miss" (Manqué). Il n'y a pas de résultats "Direct" ou "Vital", bien que plusieurs "Hits" puissent être obtenus à l'aide de plusieurs cartes de Mitrillage (dus à un Facteur de Rafales de 2 ou plus). [voir dessin page 9 règles originales].

EXEMPLE: Un Élément de D3A1 Vals largue ses bombes sur un Cuirassier ce tour. A l'issue du Bombardement et du Tir de la Flak, ils peuvent Mitrailler (ayant effectué un Bombardement en Piqué à Très Basse Altitude). Ce n'est pas réellement une idée lumineuse, car pour mitrailler, ils doivent à nouveau subir le feu d'enfer de la Flak du cuirassier de valeur "5" (son propre "4", plus un pour la Très Basse Altitude), et que de toute façon un mitrillage ne fera certainement pas beaucoup de mal au cuirassier.

Le Leader et l'Ailier piochent chacun une carte pour résoudre leur passe de tir (bien que le Val ait un Facteur de Rafales de 0, le minimum de cartes piochées est de un). Les deux cartes infligent chacune un "Hit". Si la Flak de la cible ne n'amène pas de résultat "Attaque Repoussée" (Spoiled Attack) contre l'un quelconque des Chasseurs-Bombardiers, les tirs réussissent, infligeant chacun 1 point de Dégât au Cuirassier.

21.8 Dommages aux Objectifs Terrestres

21.81 Chaque objectif a quatre niveaux de Dommages. Le nombre de Points de Dégâts requis pour atteindre les niveaux de Dommages respectifs sont listés sur chaque Feuille d'Objectif (**exception:** les Flottes Aéronavales, qui sont sur les Feuilles de Suivi des Campagnes [Campaign Log Sheet]).

EXEMPLE: Lors d'une attaque de "Forces Terrestres" (Ground Forces) [Target Sheet 3A]:

Points de Dommages	Statut de l'Objectif
0 – 1	Non atteint (Untouched)
2 – 3	Réduit (Reduced)
4 – 5	Désorganisé (Disrupted)
6 ou +	Détruit (Shattered)

21.82 Chaque niveau de Dommages produit un nombre de Points de Victoire pour l'Attaquant, indiqué à côté de chacun des quatre niveaux sur la Feuille d'Objectif (encore, les Flottes Aéronavales sont sur les Feuilles de Suivi des Campagnes [Campaign Log Sheet]).

EXEMPLE: Un résultat "Réduit" contre des Forces Terrestres procure 1 VP, alors qu'un résultat "Détruit" procure 5 VPs.

21.83 Les Dommages sont infligés par le Bombardement et/ou le Mitrailage. Le nombre de Points de Dommages infligés par un résultat Miss, Hit, Direct ou Vital lors d'un Bombardement ou un Mitrailage varie suivant l'Objectif, et figure sur chaque Feuille d'Objectif.

21.9 Feuilles d'Objectif (Target Sheet)

21.91 Chaque Objectif Terrestre est représenté par une Feuille d'Objectif.

21.92 Le jeu comporte une Feuille d'Objectif pour chaque Type d'Objectif listé sur les Feuilles de Campagnes. Chaque Feuille d'Objectif comporte:

- Le nom de l'Objectif.
- Quatre cadres précisant Les Niveaux de Dommages de l'Objectif.
- Les Points de Victoire associés à chaque niveau de Dommage.
- Les Facteurs de Défense Antiaérienne (Flak) de l'Objectif (Target) et de sa Zone (Area).
- Une Section de Points de Dommages, précisant les effets des résultats des cartes de Bombardement ou Mitrailage.

Exception: Pour la Flotte Aéronavale, le nombre de Points de Dommages infligés pour chaque niveau, et les Points de Victoire gagnés à ce niveau figurent sur la Feuille de Campagne associée (Damage Track), et non sur la Feuille d'Objectif.

22.0 DEFENSE ANTIAERIENNE (FLAK)

Chaque Objectif dans le jeu contient deux Valeurs de Flak, une pour la Flak de la Zone, et une pour la Flak de l'Objectif. La Valeur de Flak indiqué représente le nombre de cartes d'Action piochées contre CHAQUE avion lorsque le tir de la Flak (Tir Antiaérien) est résolu.

22.1 Flak de Zone (Area Flak)

22.11 La Flak de Zone est résolue durant les Tours d'Entrée et de Sortie de Zone (Ingress & Egress Turns) contre tous les avions (amis et ennemis) qui vont survoler l'Objectif (c.a.d. qui ne se désengagent pas).

22.12 La Flak de Zone est résolue contre tous les avions à la fin du tour de jeu approprié, une fois que tous les tours des joueurs sont terminés.

22.13 Pour résoudre le Tir de la Flak de Zone, piochez un nombre de cartes d'Action égal à la Valeur de la Flak de Zone de cet Objectif contre chaque avion se trouvant au-dessus de cet Objectif. Appliquez immédiatement les Dégâts infligés par les cartes IN MY SIGHTS et OUT OF THE SUN. Les autres cartes n'ont aucun effet sur l'avion.

22.14 Un avion ne peut pas répondre à un Tir de Flak de Zone.

22.2 Flak de l'Objectif (Target Flak)

22.21 La Flak de l'Objectif est résolue durant le Tour de Bombardement contre tous les avions (amis et ennemis) qui vont survoler l'Objectif (c.a.d. qui ne se désengagent pas), qu'ils larguent des Bombes ou pas.

22.22 La Flak de l'Objectif est résolue contre chaque Chasseur et Chasseur-Bombardier (incluant les Défenseurs) durant l'étape de Bombardement / Mitrailage de leur tour de jeu. Lorsque l'on résout la Flak contre un Leader et son Ailier, résoudre d'abord pour le Leader. La Flak de l'Objectif est résolue contre les Bombardiers Moyens et Lourds immédiatement après qu'ils aient joué leurs cartes de Bombardement.

22.23 Pour résoudre le Tir de la Flak de l'Objectif, piochez un nombre de cartes d'Action égal à la Valeur de la Flak de l'Objectif contre chaque avion. Modifiez cette Valeur en fonction du Type de Bombardement et de l'Altitude (voir la Planche de Bombardement [Bombing Display]). Appliquez immédiatement les Dégâts infligés par les cartes IN MY SIGHTS et OUT OF THE SUN. Chaque carte contenant un symbole "Attaque Repoussée" (Spoiled Attack) annule la meilleure carte de Bombardement de cet avion. Les autres cartes n'ont aucun effet sur l'avion.

22.24 Un avion en Formation ne peut pas répondre à un Tir de Flak de l'Objectif.

22.25 Les Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers peuvent jouer une carte de Réponse contre la Flak de l'Objectif. (notez qu'il s'agit d'un total de une carte – non d'une contre chaque carte de Flak).

22.26 Un Leader de Chasseur ou Chasseur-Bombardier peut répondre avec une carte de sa propre main à toute carte IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN. Il ne peut PAS répondre à une "Attaque Repoussée " (Spoiled Attack). Un Ailier de Chasseur ou Chasseur-Bombardier pioche une "mini-main" Défensive normale pour répondre.

22.27 La Flak de l'Objectif est appliquée à chaque Chasseur ou Chasseur-Bombardier qui Mitraille, même s'il a déjà été attaqué par cette Flak lorsqu'il a bombardé. Ces avions peuvent répondre à nouveau au Tir de Flak lors du Mitrillage, avec juste une seule carte, comme en 22.26.

EXEMPLE DE BOMBARDEMENT ET DE TIR ANTI-AERIEN

La Mission est une attaque contre un Complexe Ferroviaire (Feuille d'Objectif 3B). Le Japonais bombarde, l'Anglais défend. Les avions en action sont: (L/W = Leader + Wingman, [Ailier])

Japonais	Anglais
1 L/W de Ki-43	1 L/W de Buffalo I
1 L/W de Ki-30	1 L/W de Hurricane IIB
2 Ki-21	

A l'issue de la Phase Aller vers l'Objectif, le joueur Japonais déclare que son Elément de Ki-43 se Désengage. Le joueur Anglais déclare que son Elément de Buffalos se Désengage aussi, mais que ses Hurricanes poursuivent au-dessus de l'Objectif.

Durant le Tour d'Entrée de Zone (Ingress), les Ki-43 et les Buffalos combattent l'un contre l'autre, mais comme ils ne survolent pas l'Objectif, aucun des deux ne peut attaquer les avions qui survolent l'Objectif. Ils ne subissent pas non plus le tir de la Flak.

Les Hurricanes attaquent les Ki-21 durant le Tour d'Entrée de Zone (Ingress), causant 2 Dégâts à chacun des avions. A la fin du tour d'Entrée de Zone, la Flak de Zone attaque tous les avions qui survolent l'Objectif (tous sauf les Eléments de Buffalos et Ki-43). La Valeur de la Flak de Zone du Complexe Ferroviaire étant de 1, une carte est donc tirée contre chaque avion, et les Dégâts éventuels appliqués. Les avions ne sont pas autorisés à répondre aux tirs de Flak de Zone. La plupart des cartes piochées sont des cartes de Réponse, ne causant pas de Dégâts. Une carte OUT OF THE SUN inflige 2 Dégâts à l'un des Ki-21 (l'amenant à un total de 4), et une carte IN MY SIGHTS cause 1 Dégât au Hurricane Leader. A la fin du Tour d'Entrée de Zone, tous les avions sont encore sur leur côté Non Endommagé, mais ont subi les Dégâts suivants:

Ki-21 #1	2 Dégâts
Ki-21 #2	4 Dégâts
Hurricane Leader	1 Dégât

Durant le Tour de Bombardement, les Ki-43 et Buffalos combattent encore l'un contre l'autre, mais ne peuvent toujours pas attaquer les avions qui survolent l'Objectif, et ne subissent pas de Tir de Flak de Zone ou d'Objectif.

Les Hurricanes Leader et Ailier attaquent tous deux les Ki-21. Aucun des deux n'étant capable de jouer avec succès une carte MANEUVERING ou HALF LOOP pour choisir d'attaquer le Ki-21 #2, ils attaquent donc le Ki-21 #1 (choix du joueur Japonais). Une des attaques échoue. L'autre inflige 4 Dégâts au Ki-21 #1 (l'amenant à un total de 6), sa carte est donc retournée sur son côté Endommagé. Durant le Segment de Bombardement/Mitrillage du pilote des Hurricanes, les deux Hurricanes sont attaqués par la Flak. La Valeur de la Flak de l'Objectif du Complexe Ferroviaire est de 3. Néanmoins, comme les Hurricanes sont des Chasseurs, à Moyenne Altitude, et qu'ils ne Bombardent pas et ne Mitraillent pas l'Objectif, on pioche une carte en moins. Ainsi deux cartes sont piochées contre chaque Hurricane (Leader en premier). Les cartes de Flak sont les suivantes:

Flak	Flak
vs. Leader	vs. Ailier
BARREL ROLL	IMS (2B/2D)
IMS (1B/1D)	OTS (3B/4D)

Le Leader Hurricane utilise son unique carte de Réponse autorisée, un BARREL ROLL, pour contrer le (1B/1D) IN MY SIGHTS. L'Ailier Hurricane pioche une mini-main défensive de deux cartes pour répondre, mais obtient SCISSORS et MANEUVERING, qui ne répondent ni à IN MY SIGHTS ni à OUT OF THE SUN. Les deux tirs de la Flak font mouche – IN MY SIGHTS (1B/1D) et OUT OF THE SUN (3B/4D) – infligeant 6 Dégâts à l'Ailier. L'Ailier Hurricane est Détruit.

Durant le Tour du pilote des Ki-30, le Leader et l'Ailier larguent leurs Bombes (Ils sont à Basse Altitude). Ils piochent chacun une carte de Bombardement (leur Facteur de Bombardement). Avant d'appliquer le résultat du Bombardement, les deux avions sont attaqués par la Flak de l'Objectif. Les résultats du Bombardement et les cartes de Flak sont les suivants:

Ki-30 Leader	Ki-30 Ailier
---------------------	---------------------

Bombs

Direct

Bombs

Hit

Flak

BARREL ROLL

HALF LOOP (Sp. At)

IMS (2B/3D)

Flak

IMS (1B/2D)

BARREL ROLL

SCISSORS

Le pilote des Ki-30 enregistre un "Direct" pour son Leader et un "Hit" pour son Ailier. Comme une carte "Attaque Repoussée" (Spoiled Attack) figure parmi les cartes de Flak contre le Leader, son "Direct" est annulé. Le Leader évite la carte IN MY SIGHTS (2B/3D) grâce à sa seule carte de Réponse autorisée, un BARREL ROLL de sa main. L'attaque de l'Ailier (un "Hit") réussit car aucune carte "Attaque Repoussée" (Spoiled Attack) ne la contre. Il pioche deux cartes pour former sa mini-main dans le but d'essayer de contrer la carte IN MY SIGHTS (1B/2D) de la Flak, mais les cartes piochées, MANEUVERING et IN MY SIGHTS ne contrent rien. L'Ailier Ki-30 encaisse donc 2 points de Dégâts, dus au tir de la Flak.

Comme tous les autres avions ont fini leur tour, c'est le moment pour les Bombardiers d'attaquer. Le Ki-21 #2 pioche une carte. Le Ki-21 #1 Endommagé ne peut pas piocher de carte (son Facteur de Bombardement est de "0" sur son côté Endommagé). Avant d'appliquer le résultat du Bombardement, ils subissent le tir de la Flak. Les résultats du Bombardement et de la Flak sont les suivants:

Ki-21 #1**Bombs**

Aucune

Ki-21 #2**Bombs**

Direct

Flak

BARREL ROLL

IMS (2B/2D) (Sp. At)

IMS (1B/2D)

Flak

IMS (1B/2D)

MANEUVERING

MANEUVERING

Le Ki-21 #1 ne peut pas bombarder (et tout résultat aurait été annulé par la carte IMS "Spoiled Attack", même s'il avait pu). Parce que les Bombardiers ne peuvent pas Répondre aux tirs de Flak, tous les Dégâts des cartes IN MY SIGHTS et OUT OF THE SUN s'appliquent. Ceci résulte en 4 Dégâts contre le Ki-21 #1 (l'amenant à un total de 10) – Le Ki-21 #1 est Détruit. Le Bombardement du Ki-21 #2 est "Direct". Puisque aucune carte "Attaque Repoussée" (Spoiled Attack) n'a été tirée, le résultat "Direct" est appliqué à l'Objectif. La carte IN MY SIGHTS lui inflige 2 Dégâts, amenant un total de 6 points de Dégâts pour le Ki-21 #2 – le retournant sur son côté Endommagé.

Entre les Ki-30 et les Ki-21, les Dommages suivants ont été infligés à l'Objectif:

Ki-30 Leader	Pas d'effet
Ki-30 Ailier	Hit: 1 Point
Ki-21 #1	Pas d'effet
Ki-21 #2	Direct: 3 Points

Les attaquants ont enregistré 4 Points de Dommage contre le Complexe Ferroviaire. En se référant à la Feuille d'Objectif, cela donne un résultat "Endommagé" (Damaged), et 3 Points de Victoire. Les Ki-30, le Ki-21 et le Hurricane restants vont encore subir le Tir de la Flak de Zone (Area Flak) lors du Tour de Sortie de Zone (Egress Turn).

23.0 MISSIONS ET FRAPPES AERIENNES

Excepté la Campagne solitaire de Pearl Harbor, toutes les Campagnes consistent en un nombre variable de Missions et/ou Frappes Aériennes. Les Missions se déroulent principalement lors des Campagnes Terrestres; les Frappes sont plutôt réservées aux Campagnes Aéronavales.

23.1 Phases de la Mission

Certains types de Missions (Combats Aérien, Reconnaissances, Evacuations) sont jouées pratiquement comme les Combats Aériens du Jeu Basique. Elles durent un nombre de tours donné, ou jusqu'à ce que tous les avions de l'un de deux camps aient été Détruits ou aient Désengagé. Pour ces Missions, tenez à jour le nombre de tours joués à l'aide de la piste "Dogfight/Scout/Evacuation Mission Track" (située sur la même feuille que la Planche de Bombardement). Toutes les autres Missions du Jeu de Campagne et toutes les Frappes sont divisées en trois phases de Mission:

Phases de Mission

- Target-Bound [Aller vers l'Objectif] (durée fonction de l'Objectif et, dans certains cas, de la vitesse)
- Over-Target [Survol de l'Objectif] (3 tours)

1. Ingress Tour [Entrée en Zone]
 2. Tour de Bombardement [sur Zone]
 3. Egress Tour [Sortie de Zone]
- C. Home-Bound [Retour vers la Base] (durée fonction de l'Objectif et, dans certains cas, de la vitesse)

Les joueurs notent les Tours de la Mission en déplaçant le Marqueur de Tour le long de la piste "Campaign Game Mission Track" qui se trouve également sur la Planche de Bombardement.

23.2 Durée de la Mission

23.21 Dans le Jeu de Campagne, les durées des Phases Aller et Retour (Target-Bound et Home-Bound) sont déterminées par l'Objectif lui-même et (pour les Missions), par la Vitesse de l'avion effectuant la Mission.

23.22 La Phase de survol de l'Objectif dure toujours trois tours (Entrée, Bombardement, Sortie).

23.23 Chaque Objectif d'une Mission de Campagne Terrestre possède soit un nombre, soit deux nombres séparés par une barre dans la colonne Tours (Turns) de la liste des Objectifs (Mission Targets) figurant sur la Feuille de Campagne. Un nombre simple représente le nombre de tours de la Mission. S'il y a deux nombres, le premier est le nombre de base de Tours Aller vers l'Objectif (Target-Bound), et le second le nombre de Tours de Retour vers la Base (Home-Bound).

23.24 Déduire des deux nombres "Aller" et "Retour", la Vitesse de l'avion attaquant le plus lent pour obtenir le nombre de Tours de ces Phases. Tous les Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers sont censés avoir une Vitesse de 6 pour ce calcul.

23.25 Certaines Ressources, lorsque sélectionnées, modifient le nombre de Tours Aller et/ou Retour. Si la Ressource amenait à obtenir un nombre de tours Aller et/ou Retour modifié, de zéro ou moins, cette phase de la Mission serait éclipsée totalement.

EXEMPLE: Dans la Campagne de Malaisie, l'Objectif #11 est attaqué par quatre Ki-21 (Vitesse 5). L'Objectif #11 a un nombre de base de 9 Tours Aller et 8 Tours Retour. La Vitesse de la Formation de cinq (5) est soustraite de chacun pour donner une durée de:

*4 Tours Aller
3 Tours sur l'Objectif
3 Tours Retour*

23.26 Le nombre de Tours Aller et Retour d'une Frappe est donné dans les règles de Campagnes Aéronavales [25.0]. Ce nombre n'est PAS réduit par la Vitesse des avions d'attaque. Comme pour les Missions, certaines Ressources peuvent modifier le nombre de Tours Aller et/ou Retour. Les seules Missions des Campagnes Aéronavales de ZERO! sont des Missions de Reconnaissance (Scout). Les Ressources sont décrites sur la Feuille de Ressource du Jeu de Campagne (Campaign Game Resources).

23.3 Phase Aller vers l'Objectif (Home-Bound)

La première Phase de chaque Mission de Campagne ou Frappe (en dehors des Combats Aériens) est la Phase Aller vers l'Objectif. La durée de cette Phase est variable [23.2].

23.4 Phase de Survol de l'Objectif (Over-Target)

A l'issue du dernier Tour Aller, la Phase de Survol de l'Objectif commence. Cette Phase est composée de trois Tours – un Tour d'Entrée de Zone (Ingress Turn), un Tour de Bombardement (Bomb Turn), et un Tour de Sortie de Zone (Egress Turn).

23.5 Le Tour d'Entrée de Zone

23.51 Avant de débiter le Tour d'Entrée de Zone, les joueurs déterminent parmi leurs Eléments de Chasseurs, quels sont ceux qui vont continuer et survoler l'Objectif, et ceux qui vont se Désengager et attendre en dehors de la Zone de l'Objectif. Le Défenseur (celui qui ne bombarde pas) annonce sa décision en premier.

23.52 Les Chasseurs de l'attaquant ont la possibilité de Bombarde (s'ils sont équipés de Bombes), de Mitrailler au Sol, et d'engager un Combat Tournoyant contre tout avion ennemi qui va également survoler l'Objectif. Les Chasseurs du Défenseur ont seulement la possibilité d'attaquer les Bombardiers et les Eléments de Chasseurs/Chasseurs-Bombardiers qui vont survoler l'Objectif, et ils subissent les attaques de la Flak comme les Bombardiers et Chasseurs attaquants [22.0].

23.53 Les Chasseurs qui se Désengagent rejoindront la Mission lors des Tours de Retour à la Base (Home-Bound). Durant la Phase de survol de l'Objectif, les Eléments qui ont choisi de se Désengager ne peuvent attaquer que les Eléments ennemis qui ont également choisi de se Désengager. Ils combattront entre eux normalement (Dogfight). Si

aucun Chasseur ennemi ne s'est Désengagé, ils n'effectueront que les étapes de Modification d'Altitude, Défausse, et Pioche de leur Tour pendant les trois tours de survol de l'Objectif.

23.54 Le Tour d'Entrée de Zone est joué de la même manière qu'un tour de jeu normal, excepté le fait que, une fois que tous les Eléments ont terminé leur tour de jeu, chaque avion des deux camps qui va survoler l'Objectif est attaqué par la Flak de la Zone.

23.6 Le Tour de Bombardement

23.61 Durant le Tour de Bombardement de la Phase de Survol de l'Objectif d'une Mission, les Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers qui sont armés de Bombes, et à l'Altitude correcte pour bombarder, peuvent larguer leurs Bombes AU LIEU de jouer des cartes d'Attaque durant ce tour. De tels avions à Très Basse Altitude peuvent également Mitrailler l'Objectif durant ce même tour de jeu, qu'ils larguent ou non des Bombes.

23.62 Les Leaders et les Ailiers peuvent tous deux Bombarder et/ou Mitrailler. Si un Ailier doit Bombarder ou Mitrailler, sautez l'étape "Attaque de l'Ailier" de son tour de jeu. L'Ailier larguera ses Bombes lors de l'étape de Bombardement ou Mitraillage. Si votre Leader doit Bombarder, larguer ses Bombes lors de l'étape de Bombardement ou Mitraillage, puis SAUTEZ l'étape de "Jeu des Cartes" de son tour de jeu. Un Leader qui Bombarde peut néanmoins Défausser et Piocher des cartes normalement.

23.63 Les Bombardiers Moyens et Lourds n'ont pas de "Tours", et donc ne larguent pas leurs Bombes lors de l'étape de Bombardement ou Mitraillage. A la place, une fois que tous les avions de la bataille ont terminé leur tour de Bombardement, tous les Bombardiers Moyens et Lourds Bombardent et subissent le Tir de la Flak.

23.64 Les Bombardiers et les Avions de Reconnaissance effectuant une Mission de Reconnaissance ne larguent pas de Bombes durant ce Tour. Néanmoins, la procédure pour déterminer le succès de la Mission est la même que celle pour le Bombardement, et est assujettie aux mêmes règles.

23.65 Si un Leader qui Bombarde ou Mitraille était Avantage au début de son Tour de Jeu lors du Tour de Bombardement, il doit abandonner sa Position et revenir en Position Neutre.

23.66 Les Leaders et Ailiers ennemis qui choisissent de suivre les avions qui vont survoler et/ou bombarder l'Objectif, peuvent attaquer ces avions normalement durant chacun des tours de la Phase de survol de l'Objectif. Durant le Tour de Bombardement, un Leader ou Ailier qui Bombarde et/ou Mitraille n'est autorisé à jouer qu'UNE SEULE carte de Réponse (de sa main ou sa mini-main) contre chaque carte d'Attaque ennemie (il ne peut donc pas répondre à une Réponse).

Note: Afin de se positionner pour effectuer un largage de Bombe ou un Mitraillage, un avion doit s'aligner et voler à cap constant. Ceci le rend très vulnérable à une attaque à ce moment précis.

23.7 Le Tour de Sortie de Zone (Egress Turn)

23.71 Le Tour de Sortie de Zone est joué de la même manière qu'un tour de jeu normal, excepté le fait que, une fois que tous les Eléments ont terminé leur tour de jeu, chaque avion des deux camps qui a survolé l'Objectif (qui ne s'est pas Désengagé au début de la Phase de Survol de l'Objectif) est attaqué par la Flak de la Zone.

23.72 Une fois que le Tir de la Flak est résolu, les Chasseurs qui avaient précédemment choisi de se Désengager, rejoignent leurs camps respectifs. Ceux qui n'ont pas survolé l'Objectif et sont Engagés en Combat aérien conservent leurs Positions. Tous les autres reviennent en Position Neutre.

23.8 Tour de Retour à la Base (Home-Bound)

La Phase finale de chaque Mission de Campagne ou Frappe Aérienne (en dehors des Dogfights) est la Phase de Retour à la Base. La durée de cette Phase est variable [23.2]. Si c'est une Mission plutôt qu'une Frappe, le joueur ayant bombardé doit recalculer la durée de cette Phase en prenant en compte les Dégâts que ses Bombardiers ont subis - déduire la vitesse du Bombardier le plus lent du nombre de base de tours de Retour pour déterminer cette durée.

A l'issue du dernier tour de Retour, la Mission ou Frappe est terminée. Les joueurs consultent la Feuille de Campagne pour déterminer le nombre de Points de Victoire enregistrés par chaque camp (voir 24.0 et 25.0).

24.0 CAMPAGNES TERRESTRES

Chaque Campagne Terrestre comprise dans ZERO! représente une série de missions ayant eu lieu lors d'une des fameuses batailles de la Seconde Guerre Mondiale. Les joueurs sont les commandants de ces missions, gérant une variété d'avions et de ressources afin d'exécuter avec succès les missions qui leur ont été assignées.

Les règles de Campagne Terrestre ci-dessous ne s'appliquent qu'à ZERO! Les deux précédents jeux de la série Down in Flames, RISE OF THE LUFTWAFFE et EIGHT AIR FORCE ont leurs propres règles de Campagne.

24.1 Séquence de Jeu de la Campagne Terrestre

- I. Choisissez la Campagne et la Période de cette Campagne à jouer [24.4].
- II. Choisissez les joueurs Japonais et Alliés [24.43].
- III. Effectuez les Missions de la Campagne
 - A. Piochez une carte d'Action pour sélectionner un Objectif et les avions [24.44].
 - B. Choisissez secrètement, puis révélez, UNE Ressource [24.5].
 - C. Déterminez la durée de la Mission [23.2].
 - D. Sélectionnez aléatoirement les Pilotes et Equipages de la Mission [19.2 et 19.3].
 - E. Effectuez la Mission [23.0].
 - F. Déterminez les Points de Victoire [24.6].
- IV. Déterminez le Vainqueur de la Campagne et sa Performance [24.7]

24.2 Feuilles de Campagnes

Les Feuilles de Campagnes Terrestres (Land Campaign) incluses dans ZERO! procurent les informations nécessaires pour jouer les Campagnes historiques. Chaque Feuille de Campagne comprend:

- Le Nom de la Campagne
- Une Séquence de Jeu de la Campagne (Campaign Sequence of Play)
- Les Ressources pour les deux camps (Japanese & Allied Resources)
- Une section de Missions (Missions)
- Une section d'Objectif de Missions (Mission Targets)
- Une Carte de Campagne
- Un tableau de Victoire (Air Group Performance)

24.3 Feuilles de Notes de Campagne

24.31 Pour chaque Campagne, une Feuille de Notes de Campagne est incluse dans le jeu. Les joueurs utilisent cette feuille pour noter les Missions effectuées, les Ressources utilisées et les Points de Victoire accumulés lors de la Campagne. Chaque joueur a besoin d'une Feuille pour chaque Campagne. GMT Games autorise les joueurs à utiliser des photocopies pour leur usage personnel.

24.32 Les Feuilles de Notes des Campagnes Terrestres comprennent également un tableau récapitulatif pour l'attribution des Points de Victoire. Utilisez ce tableau pour déterminer le nombre de Points de Victoire enregistrés lors des Missions.

24.4 Choix d'une Campagne

24.41 Choisissez une Campagne. Placez la Feuille de Campagne à côté de la surface de jeu pour une référence plus aisée. Les joueurs choisissent la Période de la Campagne à jouer.

EXEMPLE: Choisissez soit Décembre 1941, Janvier 1942 ou Février 1942 pour la Campagne de Malaisie (Malaya).

24.42 Durée de la Campagne. La durée (en nombre de Missions) de chaque Campagne figure sur la Feuille de Campagne.

24.43 Déterminez les joueurs Japonais et Alliés. Les équipes peuvent avoir un nombre de joueurs différent. Certaines Missions ne nécessiteront la participation que d'un seul joueur par équipe. Dans certains cas - des Missions où ne figure aucun Chasseur en défense - une équipe ne contrôlera que la Flak.

24.44 Sélectionnez un Objectif de Mission (Mission Targets). Un joueur de l'un des deux camps pioche une carte et, à l'aide du tableau "Missions" de la Feuille de Mission, trouve dans la colonne de la Période un nombre correspondant à cette carte. (Le "1B", "2B" ou "3B" à la suite de la carte IN MY SIGHTS se réfère au coût en Rafales (Burst) de la carte). Ce nombre fait référence au numéro d'Objectif du tableau suivant, "Mission Target". L'emplacement de l'Objectif figure sur la Carte de Campagne sous la forme d'un numéro à l'intérieur d'un cercle.

24.45 Le tableau des Objectifs (Mission Targets) indique le type d'Objectif de la Mission ainsi que le numéro de Feuille d'Objectif utilisé. Placez la Feuille d'Objectif appropriée sur la table en vue des deux joueurs.

24.46 Avions. Chaque Objectif comprend une liste du nombre et des types d'avions (**exception:** Missions de Combat Tournoyant, voir 24.47). Les Bombardiers Lourds et Moyens et les avions de Reconnaissance (Patrol) ont leur nombre

d'avions exact indiqué. Les Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers utilisent la notation L/W, pour un Elément Leader/Ailier (Leader/Wingman), ou L, pour indiquer un Leader seul. Si un nombre précède la notation L/W, ce joueur reçoit ce nombre d'Eléments. Par exemple, 2 L/W signifie que le joueur reçoit deux paires de Leaders avec Ailiers de ce type d'appareil. L'équipe attaquante reçoit les avions listés en plus de tous ceux qui peuvent être ajoutés à la Mission grâce aux Ressources. Dans chaque Mission, autre qu'un Dogfight, où les avions de la Mission sont des Chasseurs capables de transporter des Bombes, chaque Chasseur débute la Mission avec un Pion "Bomb". Ceci ne s'applique pas aux Chasseurs ajoutés lors de la sélection d'une Ressource.

EXEMPLE: Les joueurs décident de jouer la Campagne de Birmanie (Burma) et la Période Décembre 1941 - Janvier 1942. Le joueur Allié pioche une carte d'Action pour déterminer la première Mission. La carte piochée est OUT OF THE SUN. Dans la colonne "Dec 1941 - Jan 1942" du tableau "Missions", cette carte correspond au résultat "15". En se référant au tableau "Mission Targets", l'Objectif #15 correspond à un "Freighter" "Off Rangoon". Le Japonais place la Feuille d'Objectif "Freighter" (Feuille 4A) sur la table. Le tableau indique également que l'Objectif #15 est attaqué par deux Bombardiers Ki-21. Le Japonais positionne deux Ki-21 sur la table en tant que force d'attaque. Nous poursuivrons cet exemple dans la section suivante pour illustrer de quelle manière les Ressources complètent la sélection des avions de chaque camp pour cette Mission.

24.47 Si la Mission est un Combat Tournoyant (Dogfight), le tableau "Mission Targets" donne la liste des avions des deux camps. Comme lors des Missions de Bombardement, ces forces peuvent être augmentées par les Ressources.

EXEMPLE: L'Objectif #16 de la Campagne de Birmanie met en action deux Ki-27 (un Leader et son Ailier) contre deux Buffalos (un Leader et son Ailier).

24.48 Altitude. Le tableau "Mission Targets" indique également l'Altitude de départ des avions de la Mission. Si les avions sont des Bombardiers Lourds et Moyens ou des avions de Reconnaissance (Patrol), ils doivent rester à cette Altitude durant la totalité de la Mission. Les Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers peuvent changer normalement d'Altitude.

L'Altitude initiale ne s'applique qu'aux avions de la Mission; tout avion rajouté à l'aide des Ressources peut débiter la Mission à n'importe quelle Altitude.

24.49 Durée de la Mission. Enfin, le tableau "Mission Targets" indique la Durée de la Mission. Si la Durée est un simple nombre, celui-ci indique le nombre de tours de jeu. Si l'on trouve deux nombres séparés par une barre, ceux-ci indiquent le nombre de tours Target-Bound / Home-Bound de cette Mission [23.2].

24.5 Ressources

24.51 Les Ressources représentent les avions additionnels et/ou les options spéciales allouées à chaque camp pour la présente Mission. Toutes les Ressources sont listées et détaillées sur la double Feuille de Ressources (Campaign Game Resource).

24.52 Une fois qu'un Objectif a été déterminé, chaque joueur choisit secrètement UNE Ressource parmi celles listées et disponibles dans la section "Allied ou Japanese Resources" de la Feuille de Campagne.

24.53 Les joueurs doivent effectuer cette sélection avec soin, car chaque Ressource ne peut être sélectionnée qu'UNE FOIS par Campagne. Les joueurs doivent écrire le numéro de la Ressource choisie sur leur Feuille de Notes de Campagne dans la case appropriée. Les deux joueurs révèlent simultanément leurs choix.

EXEMPLE: Poursuivant l'exemple de la Campagne de Birmanie, le joueur Japonais choisit la Ressource #2 (L/W Ki-43). Le joueur Allié choisit la Ressource #4 (Clouds over Target [Nuages au-dessus de l'Objectif]). En se référant à la Feuille de Ressources, les joueurs reçoivent:

Japonais

- Un Elément de Chasseurs Ki-43.

Allié:

- Piochez une carte d'Action au début du tour d'Entrée de Zone (Ingress Turn). Si la carte piochée possède une marge bleue, les résultats de bombardement "Vital" deviennent "Direct", les "Direct" deviennent "Hit", les "Hit" deviennent "Miss", et la Flak de l'Objectif est réduite de un. Cette Ressource n'affecte pas les attaques à l'aide de Torpilles, ni la Flak contre les attaques à l'aide de Torpilles.

24.6 Points de Victoire de la Mission

24.61 Chaque camp gagne des Points de Victoire (Vs) pour chaque avion Endommagé/Désengagé ou Détruit, de même que pour chaque Pilote Expérimenté abattu. Le joueur Bombardant gagne aussi des VPs pour:

- Les Dommages infligés aux Objectifs Terrestres (voir 21.8 et les Feuilles d'Objectifs).

- Chaque Bombardier Lourd, Moyen ou Léger (Chasseur-Bombardier) ami qui a survolé l'Objectif et est revenu à la Base non Endommagé (pas sur son côté Endommagé) - voir les Feuilles de Notes de Campagne.

Chaque joueur totalise les VPs de sa Mission, puis les note sur la Feuille de Notes de Campagne.

EXEMPLE: Quatre G4M et deux Ki-27 ont attaqué des Docks défendus par deux P-40B au cours de la Mission. A la fin de la bataille, le Japonais a enregistré huit Points de Dommages contre les Docks, les endommageant sévèrement (Heavy Damage) pour 6 VPs. Durant le combat, les deux P-40B ont été détruits (10 VPs pour le Japonais) et un G4M a été détruit (10 VPs pour l'Allié). Le total des VPs pour cette Mission est de:

<i>Japonais</i>	<i>16 VPs</i>
<i>Allié</i>	<i>10 VPs</i>

24.7 Vainqueur de la Campagne

A l'issue de toutes les Missions d'une Campagne, déduisez le total des VPs Alliés du total des VPs Japonais et consultez le tableau "Air Group Performance" de la Feuille de Campagne pour déterminer le niveau de performance (Victoire) de chaque camp pour la Campagne.

25.0 CAMPAGNES AERONAVALES (CARRIER CAMPAIGN)

Note pour les joueurs expérimentés de Down in Flames: Alors que les Campagnes Terrestres de ZERO! sont assez similaires à celles de Rise of the Luftwaffe, les Campagnes Aéronavales sont très différentes. Cette section des règles doit être lue avec soin.

Chaque Campagne Aéronavale de ZERO! représente une des fameuses batailles navales de la Guerre du Pacifique. Les Campagnes Aéronavales se composent d'une série de Tours, durant lesquels chacun des deux joueurs aura l'opportunité de conduire des Frappes Aériennes contre son adversaire.

25.1 Séquence de Jeu de la Campagne Aéronavale

- I. Choisissez la Campagne à jouer [25.23].
- II. Choisissez les joueurs Japonais et Alliés [25.23].
- III. Effectuez les Frappes de la Campagne
 - A. Choisissez secrètement, puis révélez une Tactique de Flotte (Carrier Fleet Tactics), et une Opération Aérienne (Flight Ops) [25.3, 25.4].
 - B. Choisissez secrètement, puis révélez, UNE Ressource [25.5].
 - C. Déterminez aléatoirement les Pilotes et Equipages de la Mission [19.2 et 19.3].
 - D. Effectuez les Frappes (Strikes) et, si possible, une Mission de Reconnaissance (Scout) [23.0].
 - E. Récupérez les avions Endommagés [25.7].
 - F. Déterminez les Points de Victoire [25.8].
- IV. Déterminez le Vainqueur de la Campagne et sa Performance [25.9]

25.2 Feuilles, Notes et Sélection.

25.21 Feuilles de Campagne Aéronavale (Carrier Campaign Sheet). Les Feuilles de Campagnes Aéronavales incluses dans ZERO! sont similaires à celles des Campagnes Terrestres, avec quelques légères différences nécessaires pour représenter les batailles aéronavales historiques. Chaque Feuille de Campagne Aéronavale comprend:

- Le nom de la Campagne
- Une Séquence de jeu de la Campagne
- Les Ressources pour les deux camps
- Une section récapitulant la taille de base de la Force de Frappe pour les deux camps
- Une section récapitulant les avions disponibles pour chaque Mission de Reconnaissance
- Une Carte de Campagne
- Les règles particulières pour cette Campagne

25.22 Feuille de Notes de Campagne (Carrier Log Sheet). Une Feuille de Notes est incluse dans le jeu pour chaque Campagne Aéronavale. Les joueurs utilisent ces Feuilles pour tenir à jour la Tactique de la Flotte (Carrier Fleet Tactics), les Opérations Aériennes (Flight Ops), les Ressources utilisées, les Dommages causés, et les Points de Victoire enregistrés contre la Flotte ennemie et autres Objectifs. La Piste de Suivi des Dommages (Damage Track) de la Feuille de Notes indique également les effets des Dommages accumulés lors des Frappes (Strikes) et CAP (Patrouilles de Combat) sur la Flotte adverse. Chaque joueur utilise une Feuille de Notes pour chaque Campagne jouée. GMT Games autorise les joueurs à photocopier ces feuilles pour leur usage personnel.

25.23 Choix d'une Campagne. Placez la Feuille de Campagne choisie à côté de la surface de jeu pour une référence plus aisée. La Durée (en Tours) de chaque Campagne est indiquée sur chaque Feuille de Campagne. Les joueurs se repartissent en une équipe Japonaise et une équipe Alliée. Les équipes peuvent avoir un nombre de joueurs différent. Certaines Missions ne nécessiteront la participation que d'un seul joueur par équipe. Dans certains cas - des Missions où ne figure aucun Chasseur en défense - une équipe ne contrôlera que la Flak.

25.3 Tactiques de Flotte (Carrier Fleet Tactics)

25.31 Au début de chaque tour, chaque joueur note sa Tactique de Flotte pour le tour sur sa Feuille de Notes.

25.32 Les Tactiques de Flotte possibles sont: Distance Réduite (Close Range), Moyenne Distance (Medium Range) et Longue Distance (Long Range). Les joueurs ne peuvent pas choisir Close Range si leur Tactique du tour précédent était Long Range (et vice versa). Excepté cette limitation les joueurs peuvent librement changer de Tactique à chaque Tour. Il est possible pour un joueur de choisir une Distance différente de celle de son adversaire (*par exemple Long Range, alors que l'autre joueur choisit Close Range*).

25.33 La Tactique de Flotte choisie affecte la récupération des avions Endommagés (voir 25.7) ainsi que les chances de succès de la Ressource "Out of Sight" (Hors de Vue).

25.34 Les Flottes autres qu'Aéronavales (aéroport de Midway, Port Moresby et la Force d'Invasion Japonaise) sont censées avoir choisi la même Tactique que la Flotte Aéronavale les attaquant.

25.4 Opérations Aériennes (Flight Ops)

25.41 Au début de chaque tour, chaque joueur note le type d'Opérations Aériennes pour le tour sur sa Feuille de Notes.

25.42 Les Opérations Aériennes possibles varient en fonction de la Campagne, mais comprennent Frappe Massive (Large Strike), Frappe Réduite (Small Strike) et Pas de Frappe (No Strike). Les joueurs ne peuvent pas choisir "Large Strike" deux tours consécutifs.

25.43 Les Opérations Aériennes choisies déterminent si un joueur effectue une Frappe ainsi que sa taille et son Objectif. Les Opérations Aériennes déterminent également le nombre d'avions de Patrouilles de Combat (CAP) dont disposera le joueur se défendant lors d'une Frappe.

Exceptions:

- La taille des Frappes et CAP de l'aéroport de Midway est déterminée uniquement par la quantité de Dommages que l'aéroport a reçu.
- La taille des CAP de Port Moresby et de la Force d'Invasion est déterminée par le tirage d'une carte d'Action.

25.5 Ressources

25.51 Les Ressources représentent les avions additionnels et/ou les options spéciales allouées à chaque camp pour le Tour présent. Toutes les Ressources sont listées et détaillées sur la double Feuille de Ressources (Campaign Game Resource).

25.52 Après avoir choisi et révélé les Tactiques de Flotte et Opérations Aériennes pour ce tour, chaque joueur doit sélectionner UNE Ressource. Contrairement aux Campagnes Terrestres, les joueurs choisissent à partir d'une liste de Ressources unique. Chaque joueur ne peut sélectionner une Ressource donnée qu'UNE FOIS par Campagne. (**Exception:** le choix de ne pas utiliser de Ressource (No Resource) peut être fait plusieurs fois). Les joueurs peuvent choisir n'importe quelle Ressource, sauf une qui précise qu'elle est spécifiquement dédiée à l'autre joueur.

25.53 Chaque Ressource de Campagne Aéronavale est numérotée. Le joueur qui a choisi la Ressource avec le plus petit nombre lors de ce tour, résoudra sa Frappe en premier. Dans le cas où les joueurs ont choisi la même Ressource, les Frappes sont résolues simultanément.

EXEMPLE: La Campagne de la Mer de Corail (Coral Sea) est en cours. Après avoir choisi leurs Tactiques de Flotte et d'Opérations Aériennes pour le tour, les joueurs sélectionnent chacun une Ressource. Le joueur Japonais choisit la Ressource #7 (Loaded Flight Deck). Le joueur Allié choisit la Ressource #3 (Radar). En se référant à la Feuille de Ressources (Campaign Game Resources Card), ces Ressources ont les effets suivants:

Japonais: Tous les coups portés par ses Bombes lors de sa Frappe sur la Flotte Aéronavale Alliée, causeront des Dommages plus importants.

Allié: La Frappe Japonaise comportera deux Tours Aller (Target-Bound) supplémentaires.

De plus, comme le numéro de la Ressource Alliée est plus petit que celui de la Ressource Japonaise, les Alliés résoudront leur Frappe en premier.

25.6 Frappes Aériennes

25.61 Après avoir choisi et révélé leurs Ressources, les joueurs qui n'ont pas choisi "Pas de Frappe" (No Strike) conduisent une Frappe [23.0]. De plus, d'autres Frappes et/ou Missions peuvent être conduites en fonction de la Campagne et des Ressources choisies.

EXEMPLE: Dans la Campagne de Midway, jusqu'à cinq Frappes/Missions peuvent advenir lors d'un seul Tour. Ceci peut arriver si les deux joueurs ont choisi une Mission de Reconnaissance (Scout) comme Ressource et si l'île de Midway est capable de lancer une Frappe. Dans ce cas les Frappes et les Missions seraient résolues dans l'ordre suivant:

1. Les Missions de Reconnaissance (Scout) dans n'importe quel ordre.
2. La Frappe de l'île de Midway
3. Les Frappes Aéronavales (dans n'importe quel ordre, comme elles sont simultanées)

25.62 Toutes les Frappes de ZERO! ont une durée de deux Tours Aller (Target-Bound) et un Tour Retour (Home-Bound). Cette durée n'est pas réduite par la vitesse des avions effectuant cette Frappe. Elle peut néanmoins être réduite ou augmentée par le choix de certaines Ressources.

25.63 Le nombre de base d'avions pour une Frappe donnée figure sur chaque Feuille de Campagne. Ce nombre est affecté par les Dommages de la Flotte Aéronavale ou de l'aéroport d'où est lancé la Frappe, ainsi que par certaines Ressources. Les Bombardiers Moyens ou Lourds d'une Frappe ont leur nombre d'avions réel indiqué. Les Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers utilisent la notation L/W, pour un Elément Leader/Ailier (Leader/Wingman), ou L, pour indiquer un Leader seul. Si un nombre précède la notation L/W, ce joueur reçoit ce nombre d'Eléments. Par exemple, 2 L/W signifie que le joueur reçoit deux paires de Leaders avec Ailiers de ce type d'appareil.

EXEMPLE: Dans la Campagne de la Mer de Corail, le joueur Japonais choisit "Large Strike" comme Opération Aérienne pour le Tour. Sa Frappe comprendra une paire Leader/Ailier de A6M2 Zero, un Elément de B5N2 Kates, et un Leader D3A1 Val. Si au moment de lancer la Frappe, la Flotte Aéronavale Japonaise avait souffert cinq Points de Dommages, la Frappe serait réduite d'un avion (au choix du joueur Japonais) [strike: -1 a/c (aircraft)]. D'un autre côté, si le joueur Japonais avait choisi "Mission de Reconnaissance" comme Ressource ce tour ci, et que son avion de Reconnaissance avait survécu durant deux tours de sa Mission, il aurait reçu un second Val (dans ce cas, un Ailier pour son Leader).

25.64 L'Opération Aérienne (Flight Ops) choisie détermine également le nombre de base d'avions de la Patrouille de Combat (CAP) que le joueur aura pour se défendre contre les Frappes ennemies. Encore, ce nombre peut être affecté par les Dommages subis par sa Flotte Aéronavale et la Ressource choisie.

EXEMPLE: Poursuivant l'exemple du dessus, le Joueur Japonais aura un Leader A6M2 Zero pour sa CAP.

25.65 Quelle que soit la Ressource choisie, le nombre d'avions de n'importe quel type d'une Frappe ou CAP est strictement limité par le nombre de cartes disponibles dans la boîte de jeu.

EXEMPLE: Dans la Campagne de Midway, le joueur Allié choisit "Pas de Frappe" (No Strike) comme Opération Aérienne. Cela lui donne deux Eléments L/W de F4F comme CAP. Même s'il opte pour "Extra Cap" (CAP additionnelle) comme Ressource, il ne recevra pas une troisième paire de Wildcats, car le jeu ne comporte que deux Eléments de ce type d'avion. (Il pourrait, néanmoins, utiliser un Elément de Bombardiers en Piqué Dauntless comme CAP additionnelle).

25.66 Les Frappes sont généralement lancées contre la Flotte adverse. Elles peuvent cependant être lancées contre un aéroport (Midway), des forces terrestres (Ground Forces), ou une Force d'Invasion (Mer de Corail). Quel que soit l'Objectif, les Frappes sont résolues suivant les règles normales, à une exception près: Les avions ne peuvent pas Mitrailler une Flotte Aéronavale.

25.7 Récupération des Avions Endommagés

25.71 A l'issue de la Frappe, le joueur doit effectuer un test pour voir si ses avions Endommagés (ceux sur leur côté Endommagé) lors du combat ont réussi à revenir en toute sécurité (ont atterri). Pour cela, piochez des cartes d'Action en fonction de la Tactique de Flotte choisie par chaque joueur ce tour:

Distance Réduite (Close Range)	Pas de carte
Moyenne Distance (Medium Range)	1 carte
Longue Distance (Long Range)	2 cartes

Additionnez les nombres des Tactiques de Flotte des DEUX camps et piochez ce nombre de cartes pour chaque avion Endommagé. Si jamais une carte IN MY SIGHTS ou OUT OF THE SUN est tirée, l'avion n'a pas réussi à atterrir en sécurité et est Détruit.

EXEMPLE: Le joueur Allié a choisi "Long Range" et le Japonais "Medium Range" pour ce tour. Chaque avion Endommagé devra piocher trois cartes pour tester sa Récupération (une pour Medium Range plus deux pour Long Range). Si c'était la Campagne de Midway, néanmoins, chaque avion Endommagé ayant attaqué ou étant parti de l'aéroport de Midway n'aurait tiré que deux cartes de Récupération, parce que Midway est toujours censé avoir sélectionné la même distance que le joueur Japonais (Medium dans ce cas).

25.72 Les avions de la CAP n'ont pas besoin de tester pour leur Récupération (ils atterrissent automatiquement).

25.8 Points de Victoire de la Frappe

25.81 A l'inverse des Campagnes Terrestres, les Points de Victoire des Campagnes Aéronavales sont attribués uniquement pour les Dommages causés aux Objectifs Terrestres. De Plus, les Dommages de ces Objectifs sont cumulatifs.

25.82 La Feuille de Notes de Campagne contient des Pistes de Suivi des Dommages (Damage Track) pour la Flotte de chaque Camp et pour les autres Objectifs de cette Campagne. Cochez une case pour chaque Point de Damage infligé à cet Objectif. En plus, cochez une case sur la Piste de la Flotte (Carrier Fleet Track) ou la Piste de l'aéroport de Midway (Midway Airfield) pour chaque avion Détruit provenant de cette Flotte ou cet aéroport.

Exception: Ne pas cocher de case pour les avions Détruits durant une Mission de Reconnaissance.

25.83 Utilisez les Points de Victoire inscrits sur les Pistes de Suivi des Dommages, pas ceux sur les Feuilles d'Objectifs.

25.84 En plus d'attribuer des Points de Victoire, les Dommages aux Flottes Aéronavales et à l'aéroport de Midway réduisent également le nombre d'avions disponibles de ces Flottes/aéroport pour les Frappes et les CAP.

25.9 Vainqueur de la Campagne

Une Campagne Aéronavale se termine après le nombre de tours fixés par la Feuille de Campagne, ou à la fin d'un tour où l'une des Flottes Aéronavales est Hors Service. A ce moment, totalisez les Points de Victoire de chaque Camp. Le joueur avec le plus grand nombre de Points de Victoire est le Vainqueur de la Campagne.

26.0 PEARL HARBOR: LA CAMPAGNE SOLITAIRE

A l'inverse des autres Campagnes de ZERO!, la Campagne de Pearl Harbor n'utilise pas les règles des Frappes /Missions et celles de la Flak. A la place, le joueur alloue des Objectifs à ses avions, teste les effets de la défense Américaine en piochant une carte d'Action, et conduit ses attaques. Toutes les règles nécessaires pour jouer cette Campagne se trouvent sur la Feuille de Campagne de Pearl Harbor et les Feuilles de Notes de cette Campagne.

Séquence de Jeu du Jeu de Campagne

* Décision de Largage

Un Chasseur ou Chasseur-Bombardier peut larguer son armement au début de son tour de jeu. Une fois qu'il s'est débarrassé de son Armement (voir 18.0), il ne subit plus la Pénalité de Chargement (voir 17.15). La décision de largage n'affecte pas le second avion de l'Elément.

Si un Chasseur ou Chasseur-Bombardier devient Endommagé (carte retournée sur son côté Endommagée) alors qu'il transporte de l'armement, cet armement DOIT être largué. Voir 18.0 pour les règles spécifiques à chaque type d'armement.

Note: Les Bombardiers Moyens et Lourds ne larguent JAMAIS leur armement pour cette raison.

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.

Modification d'Altitude

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

* Bombardement ou Mitrillage

Durant le Tour de Bombardement de la Mission, les Chasseurs et Chasseurs-Bombardiers qui transportent des Bombes peuvent les larguer et/ou Mitrailler AU LIEU de jouer des cartes. Voir 21.0 pour de plus amples détails.

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.

Défausse

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

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.

GMT Games
P.O Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

www.gmtgames.com
(800) 523-6111