

Wings of War™

Miniatures





Règles

PREPARATION

Il faut une surface plane pour jouer : table, tapis, sol... Le tout est d'avoir des limites de jeu bien définies. Chaque joueur choisit un modèle d'avion et le place devant lui, l'avion faisant face à son adversaire. L'avion doit être posé sur un support qui doit être fixé au centre d'une base. À chaque modèle correspond une base spécifique (voir *Matériel*, page 2).

Vous pouvez choisir les modèles et la taille de l'aire de jeu, ou vous pouvez utiliser un des *Scénarios de Base* (pages 16-18).

Chaque joueur choisit un plateau par avion et pose dessus, à l'endroit adéquat, un set de cartes Manœuvre correspondant à la lettre bleue sur la base du modèle. Si vous ne jouez pas avec les règles optionnelles sur l'altitude, retirez les deux dernières cartes du paquet (celles avec un grand nombre et les symboles  and .

Placez la carte avion sur la case supérieure droite correspondant au modèle utilisé avec ce plateau.

Puis on mélange le paquet A des cartes dégâts. Si vous utilisez d'autres avions achetés séparément, mélangez un paquet de cartes dégâts pour chaque lettre différente indiquée sur les bases des avions. Tous les avions de cette boîte ont la lettre A mais ce n'est pas toujours le cas.

On peut jouer avec plusieurs avions par joueur. Les programmations de manœuvre, les tirs et les dégâts sont faits séparément pour chaque avion. On peut jouer à plus de deux joueurs, en faisant des équipes. Le jeu est plus amusant avec 4 avions, ou même plus si vous en achetez d'autres.

TOUR DE JEU

Chaque tour a une phase de programmation et trois phases de déplacement et tir.

LES PIONS

DERNIÈRE MANŒUVRE EFFECTUÉE



MANŒUVRE EN
LIGNE DROITE



MANŒUVRE
D'IMMELMANN /
SPLIT-S



MANŒUVRE EN
PIQUÉ



MITRAILLEUSES
ENRAYÉES



FUMÉE



FLAMMES



PION MONTÉE

DÉGÂTS SPÉCIAUX

ALTITUDE

OBJECTIFS DE SCÉNARIO



MISSION DE
BOMBARDEMENT
RÉUSSIE



MISSION
PHOTOGRAPHIQUE
RÉUSSIE



MISSION DE
MITRAILLAGE
RÉUSSIE



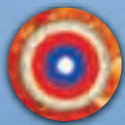
MISSION DE
RÉCUPÉRATION DE
PILOTE / ESPION
RÉUSSIE



MISSION RÉUSSIE
D'OBSERVATION /
GUIDAGE
D'ARTILLERIE



MISSION RÉUSSIE
(GÉNÉRIQUE)



AVION AMÉRICAIN
ABATTU



AVION
BRITANNIQUE
ABATTU



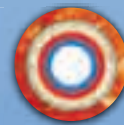
AVION BELGE
ABATTU



AVION FRANÇAIS
ABATTU



AVION ITALIEN
ABATTU



AVION RUSSE
ABATTU



AVION EMPIRES
CENTRAUX ABATTU

PROGRAMMATION

Au début du tour, les joueurs choisissent trois cartes de leur paquet de manœuvre. Ces cartes seront les trois manœuvres que chaque avion fera au prochain tour. Placez les cartes faces cachées dans les trois cases du plateau. La manœuvre dans la case 1 sera effectuée en premier, suivie par la carte dans la case 2 et la carte dans la case 3 sera la troisième manœuvre du tour.

Les cartes avec un ♦ représentent une *manœuvre en piqué*. Vous ne pouvez pas utiliser deux cartes en piqué consécutives, y compris d'un tour à l'autre. Au moins une carte autre qu'un piqué doit être jouée avant qu'une manœuvre en piqué ne soit utilisée.



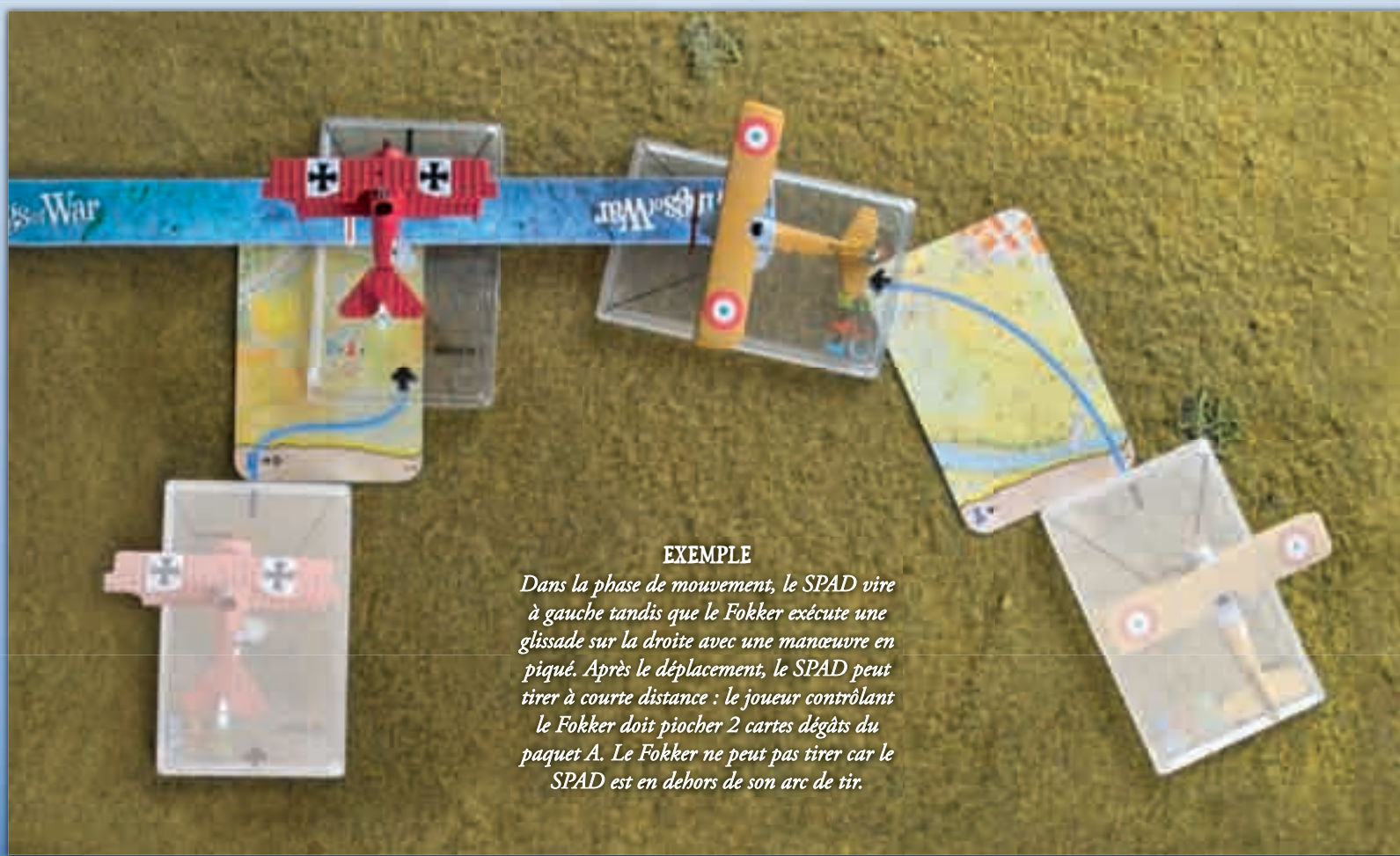
Une manœuvre en piqué avec une petite flèche est appelée un *décrochage*.

Les cartes avec un ↓ sont une *manœuvre d'Immelmann*. Pour jouer l'Immelmann, vous devez jouer une manœuvre "tout droit" (représentée par ce symbole ↑). Si la dernière carte du tour précédent était un tout droit, vous pouvez jouer un Immelmann comme première carte du tour.

Quand un joueur révèle une manœuvre illégale, on la remplace par une carte "tout droit".

MOUVEMENT

Quand tous les joueurs ont programmé leurs mouvements, ils révèlent simultanément leur première carte manœuvre pour ce tour. Chaque joueur place sa carte manœuvre devant la base de son avion de façon à ce que la ligne à la base de la flèche corresponde à la petite ligne noire à l'avant de base. Le joueur prend ensuite la base de l'avion et la pose sur la carte manœuvre, pour que la pointe de la flèche noire à l'arrière de base corresponde à la pointe de la flèche de la carte manœuvre.



EXEMPLE

Dans la phase de mouvement, le SPAD vire à gauche tandis que le Fokker exécute une glissade sur la droite avec une manœuvre en piqué. Après le déplacement, le SPAD peut tirer à courte distance : le joueur contrôlant le Fokker doit piocher 2 cartes dégâts du paquet A. Le Fokker ne peut pas tirer car le SPAD est en dehors de son arc de tir.

CHEVAUCHEMENT DURANT LE MOUVEMENT

Il peut arriver qu'à la fin d'une manœuvre, deux avions arrivent au même endroit de la surface de jeu. On tolère un chevauchement partiel des bases. Mais des problèmes d'équilibre, la présence des supports ou le contact entre les avions peuvent rendre impossible l'exécution des manœuvres programmées. Si pivoter l'avion n'est pas suffisant, on remet les avions impliqués à leur position de départ. Chacun d'eux pioche une carte dégâts B et celui ayant pioché la carte avec le plus petit chiffre dans le coin inférieur droit effectue sa manœuvre comme prévu. Puis selon l'ordre des numéros, chaque avion impliqué se déplacera le plus près possible de sa destination prévue en gardant son orientation et en reculant de sa destination finale de la distance minimum nécessaire.

Les bases peuvent se chevaucher, si elles restent en équilibre. Les cartes dégâts piochées sont défaussées, on ne tient pas compte de leurs dégâts.

CHEVAUCHEMENT

Deux avions (ou plus), dont les bases se chevauchent, ne peuvent tirer l'un sur l'autre. Mais ils peuvent faire feu sur d'autres avions qui peuvent eux mêmes tirer sur eux selon les règles habituelles. Les avions se chevauchant ne se bloquent pas la visée entre eux.

SORTIR DE L'AIRE DE JEU

Un avion qui a le centre de sa base (là où est inséré le support) en dehors de l'aire de jeu à la fin d'une manœuvre, sort de l'aire de jeu et est éliminé.

TIR

Quand tous les avions se sont déplacés grâce à leur carte manœuvre, les joueurs vérifient si un avion peut faire feu. On prend la réglette dont on pose une extrémité sur le support au centre de la base de l'avion. Si la réglette reste dans l'arc de tir de la base de l'avion et qu'elle peut atteindre n'importe quel point de la base d'un avion ennemi, l'avion peut tirer sur son adversaire. Deux avions peuvent se tirer dessus mutuellement. Le tir n'est pas obligatoire.

Si la base de l'avion cible est atteinte par la première moitié de la réglette, le propriétaire de l'avion pioche deux cartes de dégâts (du paquet correspondant à la lettre de l'avion faisant feu). Si la base de l'avion n'est atteinte que par la seconde moitié de la réglette, l'avion visé ne prend qu'une carte de dégâts.

Un avion qui a plusieurs cibles possibles, fait feu sur celle de son choix. Les avions ne peuvent pas tirer à travers d'autres avions, amis ou ennemis. S'il n'est pas possible d'atteindre une partie de la base de l'avion visé sans croiser une autre base, la visée sur l'avion est bloquée (mais il peut tirer sur une autre cible).

DÉGÂTS

Quand un avion se fait tirer dessus, le propriétaire de cet avion prend les cartes dégâts et les regarde secrètement. Ces dégâts vont s'ajouter à ceux déjà reçus mais ce total n'est pas annoncé à l'adversaire. Il regarde si des dégâts spéciaux sont présents. Pour le jeu de base, on ne tient compte que des nombres, des explosions et des enrayages. Les cartes dégâts sont empilées à l'endroit approprié du plateau de jeu. Quand le total de dégâts atteint ou dépasse le nombre vert sur la carte avion, l'avion est abattu et éliminé du jeu.

MITRAILLEUSES ENRAYÉES ET EXPLOSIONS

Si le joueur pioche une carte dégâts avec ce symbole ☒, il doit la révéler. L'avion qui vient de tirer à ses mitrailleuses enrayées et ne peut pas tirer après chacune des trois prochaines manœuvres. Pour s'en souvenir, on place trois pions "enrayé" sur le plateau de l'avion qui a fait feu. Cet avion défausse un pion enrayé après chaque manœuvre et ne peut pas tirer pendant ce temps.

Quand on pioche deux cartes "enrayé" en même temps, l'enrayage ne dure que le temps de trois manœuvres.

Quand on pioche une carte avec ce symbole ☠, l'avion visé explose et est immédiatement éliminé.

Tous les dégâts sont résolus simultanément quand tous les avions ont fait feu. Par conséquent, un avion qui est abattu a quand même la possibilité de tirer à cette même phase.

RESTE DU TOUR

Chaque tour est composé de trois phases. Quand on a résolu les tirs de tous les avions, la première phase est terminée. Tout le monde révèle ensuite sa deuxième carte manœuvre du tour pour un mouvement et un tir. Puis on révèle la troisième carte, on se déplace et on résout les tirs, ce qui met fin au tour. On programme maintenant le prochain tour. Avant de reprendre les cartes utilisées, si la dernière carte manœuvre du tour était un *piqué* (♦), le joueur place le pion correspondant sur son plateau. Ceci afin de se souvenir qu'au début de son prochain tour, il ne peut pas faire un autre *piqué*. Si la dernière manœuvre était un *Immelmann* (↓), le joueur prend l'un de ces pions pour se souvenir qu'il **doit** commencer son prochain tour avec une manœuvre "tout droit". Si la dernière manœuvre était un "tout droit" (↑), le joueur peut prendre un de ces pions pour se rappeler qu'il **peut** commencer son prochain tour avec un *Immelmann*.

VICTOIRE

Le dernier joueur avec un ou plusieurs avions sur l'aire de jeu, après l'élimination ou la sortie de tous les avions adverses, a gagné la partie.

Si vous jouez plusieurs parties, marquez 1 point pour chaque avion ennemi ayant quitté l'aire de jeu, 2 points pour chaque avion ennemi abattu, et -1 pour chacun de vos propres avions abattus. Ce sont les points pour le joueur ou l'équipe qui gagne.

LE PLATEAU AVION









Wings of War™


VARIANTES

Après plusieurs parties, nous vous conseillons d'utiliser ces règles pour plus de réalisme et d'amusement. Vous pouvez utiliser tout ou une partie de ces règles selon vos désirs, mais tous les joueurs doivent être d'accord avant le début de la partie.

DÉGÂTS SPÉCIAUX

Certaines cartes dégâts ont des symboles en plus des points de dégâts : ce sont les dégâts spéciaux faits à l'avion visé (exception : l'enrayage des mitrailleuses qui affectent l'avion qui *tire*, voir page 6). Certains de ces dégâts doivent être annoncés aux autres joueurs et d'autres doivent être tenus secret. Quand il le faut, les joueurs annoncent les dégâts spéciaux et posent les pions appropriés de dégâts dans la partie dégâts de leur plateau ; on n'annonce pas le nombre des points de dégât.

- Le symbole  signifie que le palonnier de l'avion est bloqué. Ce dégât spécial est tenu secret. L'avion ne peut plus faire de manœuvre vers la gauche (manœuvre avec une petite flèche pointant vers la gauche dans le coin inférieur gauche de la carte) pour le prochain tour. Les manœuvres restant à effectuer pour ce tour sont tout de même exécutées.
- Le symbole  signifie que le palonnier de l'avion est bloqué. Ce dégât spécial est tenu secret. L'avion ne peut plus faire de manœuvre vers la droite pour le prochain tour (manœuvre avec une petite flèche pointant vers la droite). Les manœuvres restant à effectuer pour ce tour sont tout de même effectuées.
- Le symbole  signifie que le pilote est blessé. Ce dégât spécial est gardé secret. L'avion ne peut plus tirer avec ses mitrailleuses après avoir exécuté un piqué, un Immelmann, un Split-S ou une montée (voir les règles d'*Altitude*, pages 11-12). L'avion n'a pas le droit de faire feu pendant les quatre prochaines manœuvres. On place trois pions "enrayé" sur le plateau (pour ne pas révéler ce dégât particulier), mais vous ne tirez pas après avoir exécuté la manœuvre juste après avoir défaussé le dernier pion. Quand un avion prend un second dégât "pilote blessé", il est éliminé.
- Le symbole  signifie que le moteur est endommagé. Ce dégât spécial est gardé secret. L'avion doit jouer au moins une manœuvre de décrochage à chaque tour (manœuvre avec une flèche courte et le symbole ) jusqu'à la fin de la partie. Quand un avion prend un second dégât au moteur, il explose et est éliminé.
- Le symbole  signifie que l'avion laisse un panache de fumée. Le joueur doit dire aux autres participants que son avion crache de la fumée, et il pose 3 pions "fumée" dans la case "dégâts" de son plateau afin de s'en souvenir. Le joueur défaussera un pion à la fin de chaque tour. L'avion ne peut pas faire de "poursuite" pour le reste du tour, ni lors des deux tours suivants (jusqu'à ce qu'il retire les pions "fumée"). Par contre, il peut être poursuivi.

— Le symbole  signifie que l'avion a pris feu. Prenez trois pions "flammes" et mettez-les dans la case "dégâts" du plateau. Chaque tour, avant de révéler la première manœuvre du tour, le joueur défausse un pion "flammes" et pioche une carte dégât du paquet A, mais on ne prend en compte que les points de dégâts et les explosions, on ignore tous les autres dégâts spéciaux. De plus, l'avion crache de la fumée : il ne peut pas faire de "poursuite" pour le reste du tour, ni lors des deux tours suivants (jusqu'à ce qu'il retire les pions "flammes"). Le joueur doit annoncer que son avion est en feu.

Quand un avion prend des dégâts spéciaux de différents types, ils prennent tous effet. Quand un avion prend plus d'un dégât spécial du même type, on ignore alors le dégât le plus vieux et on prend en compte le dégât le plus récent (s'ils sont reçus au même moment, on ne tient compte que du dernier pioché).

VISER

Quand un avion tire sur un même avion ennemi pendant plusieurs phases consécutives, son tir est plus précis. À partir de la deuxième phase de tir consécutive, même d'un tour à l'autre, toutes les cartes dégât causant des dégâts marquent un point de dégât supplémentaire (à l'exception des 0 qui restent des 0).

Pour éviter les confusions, on met les cartes "dégât +1" dans la case appropriée du plateau de l'avion.

MOUVEMENT INTERDIT

Quand un avion programme un mouvement interdit (par exemple, deux manœuvres en piqué consécutives), au moment où l'on doit effectuer la manœuvre, l'avion n'est plus contrôlable et est éliminé. L'avion compte comme un avion abattu pour les conditions de victoire.

POURSUITE

Il arrive parfois qu'un pilote soit dans une position où il peut deviner plus facilement les manœuvres de son adversaire. On appelle cela la "poursuite" et on vérifie si elle a lieu au début de chaque tour.

Pour savoir si la poursuite est possible, on se sert de la règlette pour relier les supports des deux avions impliqués. Si la règlette est assez longue et passe par l'avant de la base de l'avion et par l'arrière de l'autre, et si la règlette ne traverse pas un autre avion entre les deux, l'avion en tête est le poursuivi, et celui à l'arrière est le poursuivant.


Les deux avions programment leur tour normalement, mais avant de révéler la première manœuvre, le joueur poursuivi doit montrer sa première carte au poursuivant. Ce dernier peut réarranger l'ordre de ses trois cartes pour ce tour. On révèle ensuite les manœuvres et on déplace les avions. Après la résolution des tirs et avant de révéler les deuxièmes manœuvres, on vérifie la position des deux avions : si la poursuite est toujours possible, le joueur poursuivi doit montrer sa deuxième carte au joueur poursuivant qui peut réarranger ses deux cartes restantes.

La poursuite n'est possible qu'entre deux avions qui étaient en position de poursuite au début du tour. Si un avion peut poursuivre plusieurs ennemis, il doit en choisir un pour le tour en cours.

L'avion poursuivant doit poser trois cartes manœuvre face cachée, ou le nombre qui lui reste pour le tour actuel. Si pour une raison quelconque il ne peut plus poursuivre le même avion, il doit suivre sa programmation originale. Comme la poursuite ne peut commencer qu'au début du tour, il n'est pas possible de commencer la poursuite d'un nouvel avion lors des 3 manœuvres du tour, mais on peut perdre la possibilité de poursuite.

Les avions avec des bases se chevauchant ne peuvent pas se poursuivre.

RÈGLES DE TOURNOI

Si vous voulez moins de hasard, il faut retirer les cartes "explosion" () des paquets de dégâts A et B.

Si vous voulez plus de précision quand des avions se chevauchent tellement il faut les déplacer, vous pouvez remplacer la figurine par la carte correspondante.

INTERRUPTION

Quand un avion prend au moins 1 point de dégât, il perd les avantages de la poursuite et de la visée pour la prochaine phase (si on joue avec ces variantes).

ÊTRE À COURT DE CARTES DÉGÂT

À **Wings of War**, les avions avec des mitrailleuses couplées sont indiqués par un A et les avions avec une mitrailleuse seule sont indiqués par un B. Les cibles touchées par un de ces types d'avion piochent des cartes dégâts A ou B.

Il y a normalement assez de cartes pour jouer avec tous les avions de la boîte, mais on peut manquer de cartes à cause d'avions supplémentaires en jeu. Dans ce cas, prenez toutes les cartes dégâts des avions éliminés et remélangez-les dans leur paquet.

Si ce n'est pas suffisant, vous pouvez utiliser des cartes B à la place de cartes A.

Si vous êtes à court de cartes A, quand une cible doit piocher une carte A, elle prend deux cartes B à la place mais on ignore leurs effets spéciaux (à l'exception des cartes des explosions sur la seconde carte).

Si vous êtes à court de cartes B, quand une cible doit piocher une carte B, elle prend une carte A à la place mais on divise par deux ses points de dégâts. On applique normalement les effets spéciaux. On place ces cartes dans un paquet à part.

Si tout cela ne suffit pas, il reste la solution d'écrire son total de points de dégâts sur une feuille (ainsi que les dégâts spéciaux). Puis on remélange les cartes dégâts récupérées.

LES AVIONS BIPLACE

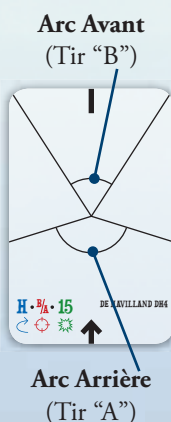
Il n'y a pas d'avion biplace dans cette boîte mais on peut en trouver dans les packs. Ces avions permettent de varier les scénarios avec la reconnaissance, le bombardement, etc.

SECOND ARC DE TIR


La plupart des avions biplace ont deux lettres rouges différentes sur leur base : la première correspond à la mitrailleuse avant et la seconde à la mitrailleuse arrière. Certains biplaces ont une seule lettre pour la mitrailleuse arrière, et rien pour l'avant.

Le tireur arrière suit les mêmes règles de tir, mais en utilisant l'arc arrière de l'avion. Les avions biplaces peuvent tirer sur deux cibles différentes après chaque mouvement. L'une des cibles doit être dans l'arc de tir avant (comme pour les chasseurs) ; l'autre cible doit être dans l'arc de tir arrière.

Les avions biplace ont deux cônes de tir séparés, et quand on pioche une carte enrayage seule la mitrailleuse faisant feu est affectée.



OBSERVATEUR BLESSÉ (DÉGÂTS SPÉCIAUX)

Si vous jouez avec les dégâts spéciaux, la carte avec ce symbole  peut concerner le pilote ou l'observateur. Si cette carte inflige 3 points de dégâts, elle concerne le pilote : on applique la règle normale pour le pilote blessé. Sinon, elle signifie que l'observateur de l'avion biplace est blessé. Ce dégât spécial est gardé secret. L'avion ne peut plus tirer avec les mitrailleuses situées à l'arrière. Si cet avion biplace a une mission, quand vous programmez un scénario vous devez décider si la mission peut toujours être effectuée par un avion avec un observateur blessé ou non (par exemple, un appareil photo peut être utilisé par le pilote).

Un second dégât observateur blessé n'a pas d'effet supplémentaire.

VISER

Si vous utilisez la règle de Visée (page 9), le bonus est donné au biplace uniquement s'il tire sur le même avion ennemi par le même arc de tir pendant plusieurs phases consécutives.

EXEMPLE

Si un DH.4 tire sur un Fokker Dr.I par son arc de tir arrière à la fin d'un tour, et qu'il tire dessus à nouveau, à courte portée, à la 1^{ère} phase du tour suivant par le même arc arrière, le Fokker Dr.I prend deux cartes de dégâts : si l'une est un 0 et l'autre est un 3, le total de dégâts

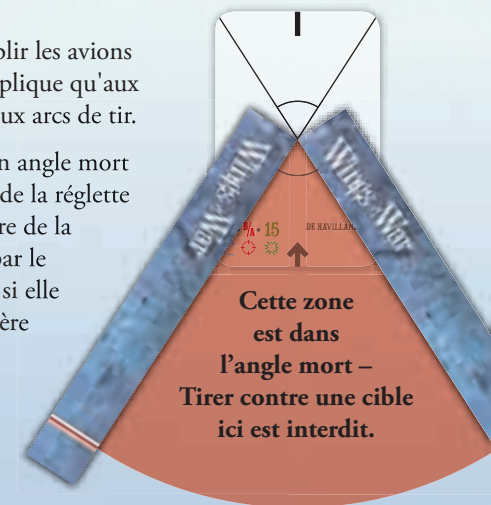
est 4 (0 et 3+1) à cause du bonus de visée. Si après la prochaine manœuvre le Fokker Dr.I est dans l'arc avant du DH.4, ce dernier peut tirer dessus mais sans le bonus de visée car c'est un arc de tir différent.

ANGLES MORTS POUR LES MITRAILLEUSES ARRIÈRES (RÈGLE OPTIONNELLE)

Si vous voulez plus de réalisme et affaiblir les avions biplace, utilisez cette règle. Elle ne s'applique qu'aux armes arrière, que l'avion ait un ou deux arcs de tir.

La mitrailleuse arrière d'un biplace a un angle mort juste à l'arrière de la queue. On se sert de la règlette pour relier le centre du biplace au centre de la cible par l'arc arrière. Si la règle passe par le bord à l'arrière de la base du biplace et si elle touche la base de la cible avec sa première moitié, le tir est impossible.

Si vous jouez avec l'altitude, l'angle mort prend effet uniquement contre les cibles à une altitude inférieure ou égale. Sinon, il n'y a pas d'angle mort.



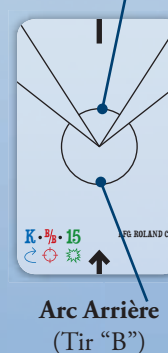
RÈGLE SPÉCIALE POUR LE ROLAND C.

Le Roland C.II allemand a une mitrailleuse arrière plus haute qui peut pivoter de 360° : on utilise l'arc de tir sur la base avec l'angle mort pour des cibles à une altitude inférieure ou égale. Il peut tirer avec la mitrailleuse arrière sur une cible à une altitude plus élevée en ignorant la limitation de l'arc de tir.

Ce modèle n'a pas d'Arc Avant



Arc Avant (Tir "B")



ALTITUDE

Si vous voulez jouer avec l'altitude, il faut utiliser toutes les règles de cette section.

Quand vous jouez avec l'altitude, vous utiliserez les quatre supports de chaque modèle d'avion. On les insère ou on les retire pour indiquer l'altitude actuelle de l'avion.

Vous utiliserez les deux dernières cartes manœuvre du paquet de manœuvres de chaque avion : une carte "montée" (▲) et une carte "plongée" (▼). On les programme de la même manière que les autres cartes manœuvre mais elles ont des effets particuliers.

Chaque avion commence le jeu à une certaine altitude (1, 2 ou 3), convenue entre les joueurs. Posez autant de supports, entre la base et la figurine, que l'altitude convenue pour cet avion plus un. Un avion à une altitude de 2 aura 3 supports d'insérés.

Aucun avion ne peut aller plus haut qu'une altitude de 3. À cette altitude, une carte manœuvre qui amènerait l'avion à 4 d'altitude est considérée comme une manœuvre illégale. L'altitude minimum pour un avion en vol est 0, s'il a au moins un pion "montée". À une altitude de 0 sans pion "montée", on considère que l'avion est posé. Retirez l'avion de son support et placez-le sur sa base.

PLONGÉE

Au moment de l'exécution d'une plongée (▼), l'avion perd un niveau. Retirez un support pour 1 niveau, et défaussez les pions "montée" du plateau de l'avion.

Si un avion descend au niveau 0, laissez un seul support et défaussez tous les pions montée sauf un. S'il n'en a pas, donnez lui en un.

La carte plongée ressemble à une ligne droite mais n'est pas considérée comme telle.

EXEMPLE

Un avion ne peut pas programmer une plongée, un Immelmann, et une ligne droite, car il doit effectuer une ligne droite avant l'Immelmann.



EXEMPLE

Le Fokker vole à 0 d'altitude, donc on utilise un support.



EXEMPLE

Le SPAD vole à 2 d'altitude, donc trois supports sont insérés.

MONTER

Au moment de l'exécution d'une montée (▲), l'avion reçoit un pion montée. Quand le nombre de pions montée atteint la valeur de Montée indiquée dans le tableau, on les retire tous : l'avion gagne 1 niveau d'altitude et un support à placer entre la figurine et la base.

EXEMPLE

Un Albatros D. Va (valeur de Montée 3) est à une altitude de 2. Lors des derniers tours, il a reçu deux pions montée. Quand l'avion exécute une nouvelle montée, il reçoit un troisième pion montée. Comme sa valeur de Montée est 3, l'avion passe immédiatement au niveau 3. On ajoute un quatrième support à sa base et on défausse tous les pions montée.

La carte Montée ressemble à un décrochage mais n'est pas considérée comme telle.

EXEMPLE

Un avion avec un dégât au moteur (variante) ne peut pas programmer une ligne droite, une montée, et une glissade vers la gauche car il doit faire un décrochage à chaque tour.

On ne peut pas programmer une montée qui amènerait l'avion à une altitude de 4.

	Altitude Max.	Valeur de Montée
Halberstadt D.III	10	5
L.F.G. Roland C.II	10	5
Nieuport 11	10	5
RAF R.E. 8	10	5
Pfalz D.III	11	5
Pomilio PC	11	5
Albatros D.III	11	4
De Havilland/AIRCO D.H. 4	11	4
Pfalz D.IIIa	11	4
Ufag C.I	11	4
Breguet BR.14 A2/B2	12	4
Nieuport 17/21/23	12	3
Siemens-Schuckert D.I	12	3
Albatros D.Va	13	3
Sopwith Triplane	13	3
Fokker Dr. I	13	2
Sopwith Camel	13	2
Hanriot HD1	14	3
SPAD XIII	14	3
Fokker D.VII	14	2
Sopwith Snipe	14	2

MANŒUVRES D'IMMELMANN

La manœuvre d'Immelmann est exécutée comme dans le jeu de base, mais l'avion reçoit en même temps un pion "montée".

On ne peut pas faire un Immelmann au même tour qu'une montée en altitude.

SPLIT-S

Le Split-S est un Immelmann vers le bas. On utilise la carte standard Immelmann. Quand il est programmé, il doit y avoir un décrochage avant et une ligne droite après (on sait donc que c'est un Split-S au lieu d'un Immelmann puisque le joueur a joué un décrochage avant au lieu d'une ligne droite). Quand il est effectué, l'avion perd un pion "montée". S'il n'en a pas, il perd 1 niveau d'altitude et prend autant de pions montée que sa valeur de Montée moins un.

EXAMPLE

Un Albatros D.Va (valeur de montée 3) est à une altitude de 3 et n'a pas de pion montée. Il programme une glissade à droite, un décrochage, et un Immelmann/Split-S. Quand à la troisième phase l'avion effectue le Split-S, il va immédiatement au niveau 2 et prend 2 (3-1) pions montée. Un Sopwith Camel ne prendrait qu'un seul pion montée (2-1).

Quand un avion à une altitude 0 perd son dernier pion montée à cause d'un Split-S, il s'écrase au sol et est éliminé.

On ne peut pas faire un Split-S au même tour qu'une plongée.

VISÉE BLOQUÉE

Quand un avion tire sur une cible à la même altitude, sa visée est bloquée par les avions qui sont à la même altitude. Seul le niveau d'altitude compte, peu importe le nombre de pions montée.

TIR

Quand un avion tire sur une cible qui est à un niveau d'altitude en plus ou en moins, on considère que la courte portée (moitié d'une réglette) est une longue portée (une carte de dégâts). Les avions avec un niveau de différence et plus d'une moitié de réglette de distance, ou avec deux niveaux ou plus de différence, ne peuvent pas se tirer dessus.

POURSUITE

La poursuite peut être effectuée normalement si l'avion poursuivant est à un niveau de plus que l'avion poursuivi à la même distance d'une réglette. La poursuite n'est pas possible si l'avion poursuivant est à deux niveaux (ou plus) plus haut, ni s'il est à un niveau (ou plus) plus bas.

ATTERRISSAGE, DÉCOLLAGE ET ACCIDENTS

Atterrissage : l'avion doit être à une altitude de 0 avec un ou plusieurs pions montée. La séquence de cartes doit être celle-ci : d'abord une plongée pour défausser tous les pions montée (l'avion touche le sol, retirez les supports de la figurine), puis une ligne droite, puis un décrochage. Le mouvement est terminé pour ce tour, même s'il y a plus de phases : posez des manœuvres après le décrochage pour bluffer, elles ne seront pas exécutées.

Décollage : l'avion doit commencer avec le centre de sa base dans le terrain d'atterrissage. Il doit faire un décrochage, puis une manœuvre droite (il est toujours au sol), puis utiliser la carte "montée" (il est maintenant en vol, placez un support sous la figurine). Si le joueur veut commencer à décoller à la seconde ou à la troisième phase, il faut jouer une ou deux manœuvres autres que le décrochage avant le décrochage, et les ignorer au moment de les effectuer : le joueur complètera la séquence au prochain tour. Si le joueur a le centre de sa base dans le terrain d'atterrissage et veut faire semblant de décoller mais sans le faire (l'avion a le moteur qui tourne mais ne bouge pas), il faut jouer trois cartes non décrochage : l'avion ne peut pas bouger ou tourner à ce tour.

Accidents : si un avion au sol finit avec le centre de sa base en dehors du terrain d'atterrissage alors qu'il en train de décoller (après le décrochage ou la ligne droite) ou d'atterrir (après la descente, la ligne droite ou le décrochage), il s'écrase. Il prend 2 cartes A de dégâts si cela se produit avec le décrochage. Il prend 3 cartes A si c'est après la ligne droite. On tient compte des points de dégâts, des explosions et du feu, mais pas des autres dégâts spéciaux. L'avion est au sol (on retire les supports de l'avion) et doit rester immobile au prochain tour. S'il n'est pas détruit, il peut bouger ou pivoter, faire un nouveau décollage, à partir du second tour.

Si un avion perd son dernier pion "montée" quand il est au niveau 0 et que le centre de sa base est en dehors du terrain d'atterrissage (à cause d'une mauvaise programmation), il s'écrase. Il prend 4 cartes A. On tient compte des points de dégâts, des explosions et du feu, mais pas des autres dégâts spéciaux.

Avions au sol : quand ils sont au sol les avions ne peuvent pas tirer, mais on peut tirer dessus. Durant la seconde phase, avant qu'on révèle une carte manœuvre, le propriétaire peut bouger ou tourner la base de l'avion gratuitement. Pour tourner, on pose un doigt sur la base de l'avion et on tourne la base autour de ce point.

Feu au sol : un avion ne peut pas décoller s'il a des pions feu. Au début de chaque tour, avant de prendre en compte les dégâts du feu, prenez une carte de dégât A pour voir si le personnel au sol ou le pilote arrive à éteindre le feu. Ne prenez pas en compte les dégâts mais si la carte est un 0, retirez un pion flamme sans prendre de dégât en échange. S'il reste des pions, retirez en un contre un dégât comme d'habitude.

À la fin du tour, si un avion en feu au sol chevauche un ou plusieurs avions au sol qui ne sont pas en feu, ces derniers prennent chacun deux pions flamme.

VARIANTES SUPPLÉMENTAIRES POUR L'ALTITUDE

La totalité ou une partie de ces règles ne peut être utilisée que dans un scénario où l'on joue avec l'altitude.

PLONGÉE FORCÉE

La plongée est une manœuvre en piqué mais un avion peut en programmer une juste après un décrochage s'il a programmé une ligne droite après la descente. Cette séquence est appelée une "plongée forcée".

Au moment d'effectuer une plongée, l'avion perd un niveau et défausse tous ses pions montée. À la fin de la ligne droite suivante, il perd un autre niveau.

On peut faire une plongée forcée pour passer du niveau 2 au niveau 0 : dans ce cas, l'avion garde un pion montée. Les avions au niveau 1 ou 0 ne peuvent pas effectuer de plongée forcée : s'ils en font une par erreur, ils s'écrasent au sol et sont éliminés.

Les avions qui n'ont pas de carte Immelmann ne peuvent pas effectuer de plongée forcée (ils ne sont pas assez manœuvrables).

VOLER PLUS HAUT

Avec cette variante, chaque partie commence avec une valeur de "plancher", qui est l'altitude minimum où les avions peuvent voler. Par défaut, le plancher est 0. Le "plafond" est à 3 niveaux au-dessus : si le plancher est à 0; le plafond est à 3.

Chaque avion commence la partie à une certaine altitude, convenue entre les joueurs. Elle doit être à au moins 1, et comprise entre le plancher et le plafond. On place un support entre la figurine et sa base plus un pour chaque niveau au-dessus du plancher.

Chaque modèle d'avion a une altitude maximum qu'il peut atteindre : voir le tableau page 11. Aucun avion ne peut aller au delà de son altitude maximum, ni du plafond du scénario (la limite de 4 des règles de base est remplacée par la limite de plafond). Aucun ne peut plonger en dessous du plancher du scénario. Un avion le faisant accidentellement est éliminé, comme s'il sortait de la surface de jeu.

Avant de programmer un tour, un joueur peut proposer de changer les valeurs de plancher et de plafond du scénario. Il faut que tous les joueurs soient d'accord. Et il faut que tous les avions encore en jeu soient à une altitude comprise entre les nouvelles valeurs de plancher et de plafond.

EXEMPLE

Un Sopwith Camel à une altitude de 5 et un Fokker Dr.I à une altitude de 6 jouent un scénario avec un plancher à 4. Si les deux joueurs sont d'accord et avant de programmer le prochain tour, le plancher peut être changé à 3 ou 5. À moins de 3, le Fokker serait plus haut que le nouveau plafond, à plus de 5 le Camel serait en dessous du nouveau plancher.

COUVERTURE NUAGEUSE

Les joueurs peuvent décider qu'il y a une couverture nuageuse au-dessus du plafond de départ : par exemple, à une altitude de 4 si le plafond de départ est 3. Il est alors autorisé de grimper au-dessus du plafond pour atteindre la couverture nuageuse.

Quand un avion atteint l'altitude du plafond nuageux, il arrête de se déplacer sur la table. Le joueur continue à programmer les manœuvres comme d'habitude, mais la base de l'avion reste à la même position. Il ne peut pas tirer, ni rentrer en collision avec d'autres avions, et on ne peut pas lui tirer dessus.

L'avion ne peut plus grimper, ni avec une carte montée ni avec un Immelmann. Les manœuvres de cet avion sont empilées les unes sur les autres (ou notées) jusqu'à l'exécution d'un Split-S. Dans cette phase, le joueur prend la pile de manœuvres programmées depuis l'entrée dans le nuage et les exécute immédiatement, dans l'ordre de programmation. Si l'avion sort de la surface de jeu à la fin d'une carte manœuvre, l'avion est retiré du jeu. Sinon, dès que l'avion effectue une plongée ou un Split-S, il revient sous le niveau des nuages et il peut tirer, avoir des collisions et on peut lui tirer dessus.

Même si le plafond du scénario change, la couverture nuageuse reste au même niveau.

UN JEU DE **ANDREA ANGIOLINO** ET **PIER GIORGIO PAGLIA**

Wings of War[™] Miniatures

CRÉATION ET DÉVELOPPEMENT **ANDREA ANGIOLINO** ET **PIER GIORGIO PAGLIA**

ILLUSTRATIONS DES AVIONS ET DE LA COUVERTURE **VINCENZO AULETTA**

ILLUSTRATIONS ADDITIONNELLES **DARIO CALÌ** - PHOTOGRAPHIE **CHRISTOPH CIANCI**

CRÉATION GRAPHIQUE **FABIO MAIORANA**

MIS EN PAGE ET SUPERVISION **ROBERTO DI MEGLIO** ET **FABRIZIO ROLLA**

TRADUCTEUR **FRÉDÉRIC BIZET**

CONSULTANTS HISTORIQUES **GREGORY ALEGI** ET **PAOLO VARRIALE**

TESTEURS **DAVID ANDERSON, DANIEL CLAMOT, MATHILDE CLAMOT, NICOLAS CLAMOT, PIERRE DESEUF, KEVIN LEE DUKE, IAN DUNCAN,**

CHRISTOPHER L. HEINZMANN, MORSAC, FULVIO "CAPOMUTA" PEGOLO, JAMES D. PINK, JAMES J. PINK

MERCI À **DAN-SAN ABBOTT, IULIAN IAMANDI, ANTONIO IOZZI, ROBERT G. OHLSEN, MIROSLAV POKORNY, ETIENNE REUNIS, MIKE WESTROP**

ET TOUS LES AMIS DE **WWW.THEAERODROME.COM** ET **WWW.BOARDGAMEGEEK.COM**

UN JEU CRÉÉ, PRODUIT ET DISTRIBUÉ DANS LE MONDE ENTIER PAR **NEXUS EDITRICE SRL**



VIA DEI METALMECCANICI 16, 55040 CAPEZZANO PIANORE (LU)

WWW.NEXUSGAMES.COM

EDITION FRANÇAISE DISTRIBUÉE PAR **UBIK**

6 RUE DU CASSÉ, 31240 SAINT JEAN

WWW.EDITIONS-UBIK.COM

© 2004, 2007 NEXUS EDITRICE SRL. WINGS OF WAR[™] AND WINGS OF WAR - MINIATURES[™] ARE TRADEMARKS OF NEXUS EDITRICE SRL.
ALL RIGHTS RESERVED. MADE IN CHINA.

WWW.WINGSOFWAR.EDITIONS-UBIK.COM - WOW@NEXUSGAMES.COM - WWW.WINGSOFWAR.IT