

BATTLE OF BRITAIN – Esssplications par delà vers moi

Battle of Britain est une version remasterisée du classique TSR de 1990. Cette version améliorée reprend les mécanismes et les fonctionnalités du jeu original et ajoute de nouvelles fonctionnalités pour créer une nouvelle expérience de jeu, y compris de nouvelles règles simplifiées de combat aérien et de carburant, les escadrons de chasseurs as et la capacité pour jouer des scénarios plus courts.

En tant que jeu à 2 joueurs, un joueur commandera le RAF Fighter Command tandis que l'autre assumera le rôle de la Luftwaffe.



Le joueur de la RAF devra gérer habilement son petit nombre d'escadrons de chasseurs pour protéger la patrie anglaise en arrêtant le bombardement de villes clés, de ressources industrielles, d'aérodromes et de stations radar vitales situées le long de la côte.

Le joueur de la Luftwaffe commandera les Luftflotten 2 et 3 situées dans le nord de la France et la Luftlotte 5 en Norvège et utilisera leurs nombreux escadrons de bombardiers, protégés par des escadrons de chasse composés principalement de Messerschmitt 109E, pour effectuer un certain nombre de missions de bombardement spécifiques pour gagner la partie. Dans ce point d'action, nous examinerons les deux types d'attaques dont disposent les défenseurs britanniques contre les vagues continues et apparemment interminables de bombardiers en Interception et Dogfighting.

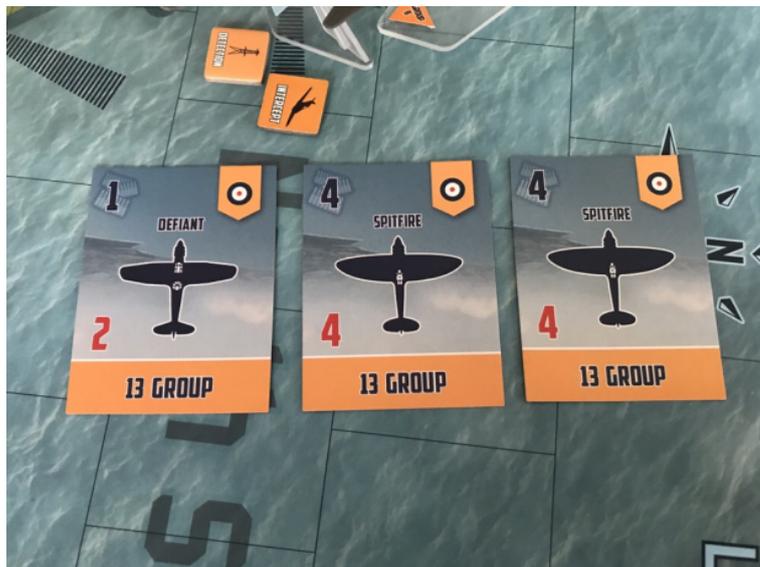
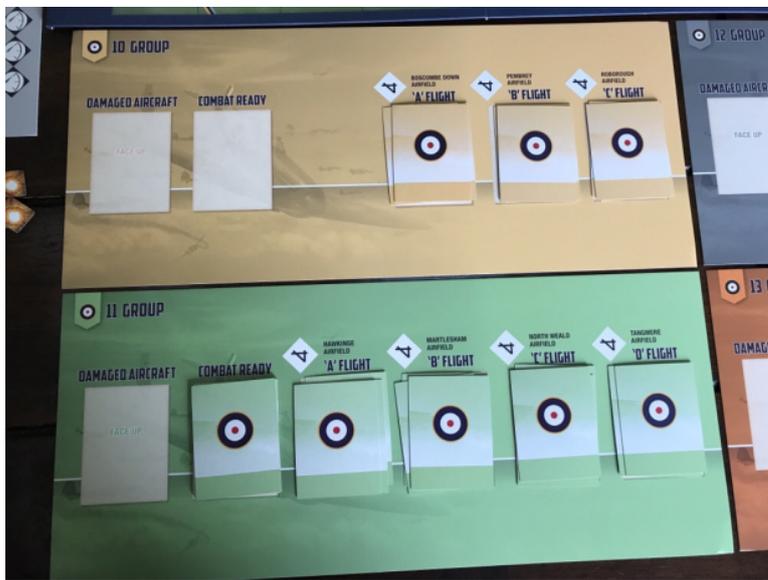
Interception

Une fois que le joueur allemand a choisi ses missions, que ce soit pour bombarder des villes ou des stations radar, chaque Luftflotte traversera la Manche et devra traverser le réseau radar du littoral pour tenter d'atteindre ses cibles. L'un des avantages les plus importants de la RAF lors de la bataille d'Angleterre était le radar. La chaîne de stations radar a alerté la RAF des raids de la Luftwaffe et a laissé le temps nécessaire pour s'en prendre aux chasseurs et ensuite attaquer les bombardiers avant qu'ils ne puissent atteindre leurs objectifs.

Chaque station radar sur le plateau de jeu est attachée à au moins deux espaces différents. Lorsqu'un vol de la Luftwaffe entre dans l'un des espaces de la ligne radar, un marqueur de détection radar sera placé sur la case de vol de l'escadron pour rappeler aux joueurs que le vol a été détecté. Lorsqu'un vol de la Luftwaffe pénètre pour la première fois dans un espace de détection radar, le joueur de la RAF devra prendre une décision sur ce qu'il doit faire en réponse. Ils ont à leur disposition 5 marqueurs intercepteurs / dogfight qui ont un double usage. S'ils souhaitent intercepter, ils doivent déplacer l'un de leurs vols dans l'espace du vol de la Luftwaffe. Le vol de la RAF peut le déplacer s'il est situé à moins de trois cases de son emplacement de départ car il dispose d'une capacité de mouvement de trois cases. Une fois qu'ils se sont déplacés dans le même espace que le vol de la Luftwaffe, ils doivent placer un marqueur d'interception. Après le placement du marqueur, le vol de la Luftwaffe devra arrêter sa progression vers sa mission. Ainsi, le réseau radar agit non seulement comme un dispositif d'alerte précoce, mais entravera les vols à mesure qu'ils entrent dans l'espace aérien britannique.



S'ils souhaitent intercepter, ils doivent déplacer l'un de leurs vols dans l'espace du vol de la Luftwaffe. Le vol de la RAF peut le déplacer s'il est situé à moins de trois cases de son emplacement de départ car il dispose d'une capacité de mouvement de trois cases. Une fois qu'ils se sont déplacés dans le même espace que le vol de la Luftwaffe, ils doivent placer un marqueur d'interception. Après le placement du marqueur, le vol de la Luftwaffe devra arrêter sa progression vers sa mission. Ainsi, le réseau radar agit non seulement comme un dispositif d'alerte précoce, mais entravera les vols à mesure qu'ils entrent dans l'espace aérien britannique.



À la fin de la phase de mouvement de la Luftwaffe, toutes les interceptions seront jouées ainsi que tous les combats aériens. Le processus est un peu unique et voit le joueur allemand prendre toutes les cartes d'escadron dans la boîte de cartes d'escadron de ce vol particulier. Au début du jeu, il y a 6 cartes escadron dans cette boîte, mais au fur et à mesure qu'ils subissent des pertes et continuent leur mission, ce nombre peut être réduit. Si la mission est un échec le joueur britannique prendra la carte Mission et marquera 1VP à la fin de la partie pour chaque mission ratée.

Au début de l'interception, le joueur de la RAF pioche 3 cartes au hasard dans la main de cartes d'escadron du joueur de la Luftwaffe, puis place ces cartes face visible. Le joueur de la RAF prend ensuite ses cartes dans la case de l'escadron du vol attaquant et les place face visible. Les deux joueurs totaliseront ensuite les dés pour que leur camp lance au combat en additionnant les nombres situés dans la section de combat de chiens de la carte qui se trouve dans le coin supérieur gauche de chaque carte. Dans l'image ci-dessous, le 13e groupe d'escadron de la RAF contient trois avions; un Defiant avec 1 dé Dogfight et 2 Spitfire avec 4 dés Dogfight chacun pour un total de 9 dés (1 Defiant + 4 Spitfire # 1 + 4 Spitfire # 2).

Sur la photo près du début du poste, vous pouvez voir que la Luftflotte se compose d'un seul chasseur moyen (un BF 110) et de deux bombardiers (c'est bon pour la RAF et mauvais pour la Luftwaffe). L'escadron a 2 JU 88 avec 1 dé Dogfight chacun et un BF 110 avec 2 dés Dogfight pour un total de 4 dés.

Les joueurs lancent ensuite les dés de leur camp (noirs

pour la Luftwaffe et blancs pour la RAF) et totalisent le nombre de coups. Pour la Luftwaffe, les croix de fer désignent les coups sûrs tandis que les rondels désignent les coups sûrs de la RAF. Si un joueur lance le symbole de son adversaire, cela comptera comme un coup pour lui car cela représente des blessures auto-infligées. Vous additionnez ensuite le nombre total de coups pour les deux côtés. Dans notre exemple, 5 rondelles ont été roulées et seulement 3 croix de fer. Les deux joueurs évaluent ensuite les coups de l'avion en utilisant leur nombre de dégâts indiqué en bas à gauche de la carte.

Le joueur de la Luftwaffe doit perdre au moins deux avions car il doit absorber 5 coups. En regardant les cartes, il choisit d'absorber 2 coups avec le BF 110 (force de 2 dégâts) et 3 coups avec l'un des deux JU 88 pour un total de 5 coups. Si la RAF avait réussi un coup de plus, tous les avions de la Luftwaffe auraient été abattus car même un seul dommage détruirait un avion dans ce combat le plus meurtrier.

Le joueur de la RAF doit absorber 3 coups et décide d'éliminer l'un des deux Spifires. Si un seul coup en moins avait été marqué, il n'aurait perdu que le Defiant le plus faible. Les avions détruits par la Luftwaffe sont placés dans la boîte d'avion endommagé sur le plateau de jeu. Ces avions sont perdus et ne peuvent pas être remplacés et marqueront 1 PV chacun pour le joueur de la RAF à la fin de la partie. Les cartes d'escadron de la RAF détruites sont placées dans la boîte d'avion endommagé sur l'affichage du groupe de ce vol. Ceux-ci peuvent être réparés tout au long du jeu et remis en jeu (nous aborderons cet aspect dans le point d'action 2).

Une fois les pertes subies, les deux joueurs remettent toutes les cartes d'escadron intactes dans la case d'escadron de leur vol. Ceci conclut un combat d'interception.

Dogfight

Lorsque le joueur de la RAF déplace l'un de ses escadrons dans un espace avec un vol allemand, il peut jouer un marqueur de combat aérien avec le côté Dogfight face visible. Cette forme de combat est un peu moins risquée que le combat d'interception et peut également apporter de plus grandes récompenses comme un marqueur Ace. Le processus est beaucoup plus simple que le processus d'Interception. Les deux joueurs sélectionneront une carte parmi toutes les cartes disponibles dans la boîte d'escadron du vol. Les joueurs détermineront ensuite le nombre de dés à lancer en fonction de la force Dogfight dans le coin supérieur gauche de la carte. Si le joueur a un marqueur As, il lancera un dé supplémentaire dans le combat.

Les joueurs lancent ensuite les dés de leur camp (noirs pour la Luftwaffe et blancs pour la RAF) et totalisent le nombre de coups. Les coups sont déterminés et le vainqueur du Dogfight est l'avion qui a infligé le plus de coups. N'oubliez pas que votre adversaire et vous pouvez lancer des coups sur vos dés pour eux.

Si le nombre de coups est égal ou supérieur à la force de dégâts du joueur perdant, il est abattu. Le gagnant du Dogfight continuera à utiliser sa carte d'escadron gagnante et tirera au hasard une carte de la main de son adversaire pour se battre. Si l'un des joueurs remporte deux batailles consécutives, il recevra un marqueur As et un dé supplémentaire sera lancé lors de futurs combats aériens. Si cette unité survit jusqu'à la fin de la partie, le joueur propriétaire marquera 1 PV pour chacun de ces As. Si aucun des deux camps ne remporte un combat, ce qui signifie que le nombre de coups sûrs était égal, ces escadrons seront replacés dans leurs cases d'escadron et aucun dommage ne sera subi.

Dans l'exemple illustré ci-dessous, le hurricane lancera 3 dés tandis que le JU 88 lancera seulement 1 dé. Cela reflète les avantages du combat aérien d'un combattant contre un bombardier et se terminera très probablement par une victoire britannique, mais il sera difficile de détruire le JU 88 car il a une force de dégâts de 3.

Ce processus se poursuivra jusqu'à ce qu'un camp ou les deux n'aient plus de cartes d'escadron à combattre. Comme vous pouvez le voir, le combat aérien peut être brutal mais il est nécessaire soit d'arrêter votre adversaire en tant que RAF, soit de réussir les missions assignées à la Luftwaffe.

Dans notre prochain point d'action, nous examinerons la phase de production et de réparation britannique ainsi qu'une phase de bombardement de la Luftwaffe.



Affectation de mission

Pendant le tour 1, aucun des vols de la Luftwaffe n'aura encore de mission assignée. Le processus commence avec le joueur de la Luftwaffe qui mélange le paquet de 50 cartes Mission. Les cartes de mission identifient simplement les cibles que la Luftwaffe a reçu l'ordre de bombarder. Ces cibles comprennent des villes nommées spécifiques, un aéroport spécifique ou des stations radar. Ces cibles seront identifiées par la zone de groupe dans laquelle se trouve la mission sur la carte et le nombre de bombes réussies nécessaires pour chaque cible à détruire.

Les aéroports et les stations radar ne nécessitent qu'un seul coup réussi pour être détruits et ils peuvent être réparés par le joueur de la RAF pendant sa phase de production et de réparation britannique. Une carte de mission de ville représente une icône de l'industrie (qui montre combien elle produit pour le joueur de la RAF) et prend trois coups réussis pour être détruite. Les villes ne peuvent pas être réparées et une fois détruites, elles ne produiront pas leur valeur de production à chaque tour.

Londres est une ville cible spéciale car elle comporte plusieurs sections qui peuvent être détruites. Il y a deux cartes de mission de Londres; Port de Londres et Londres et ils partagent chacun le même espace sur la carte mais sont des cibles différentes. Chacun prendra trois coups pour détruire et chacun produira trois points de production.

Au début de la partie pendant le tour 1, le joueur de la Luftwaffe pioche 10 cartes Mission. Après avoir examiné ces cartes, une carte de mission sera attribuée à chacun des 7 vols de la Luftwaffe. Cela laissera 3 cartes Mission restantes que le joueur doit conserver et ce sera le début de ses mains de mission en attente.

Dans les prochains tours, pour chaque vol qui rentre chez lui, le joueur de la Luftwaffe pioche une nouvelle carte Mission et l'ajoute à ses mains de mission en attente. De cette main, ils doivent maintenant sélectionner une nouvelle carte de mission pour le vol. Cela peut être une décision difficile car certaines missions sont plus difficiles que d'autres et ont plus de chances d'échouer.

Lorsqu'une mission est arrêtée par le joueur de la RAF, il gagnera 2VP pour cette mission ratée à la fin du jeu tandis que le joueur de la Luftwaffe n'obtiendra que 1VP pour chaque mission terminée. Nous avons aimé cet élément car cela donnait vraiment l'impression que les ordres qui étaient difficiles étaient des choix du haut commandement et le joueur n'a d'autre choix que d'essayer de les exécuter.

Bombardement

Maintenant que nous avons couvert l'attribution de mission, nous allons maintenant expliquer comment exécuter un bombardement.

Lorsqu'un vol de la Luftwaffe pénètre dans un espace où une carte Mission lui est assignée, il place un marqueur de bombardement. Quand ils commencent le bombardement, le vol doit avoir au moins une ou plusieurs cartes escadron de bombardiers.

Le joueur de la Luftwaffe prend ensuite toutes les cartes d'escadron restantes dans la case d'escadron du vol et totalise la force de bombardement de tous les escadrons de bombardiers. La force de bombardement se trouve dans le coin inférieur droit des cartes.

Notez que les cartes escadron de chasse, comme le BF 110 et le BF 109, n'ont aucune force de

bombardement et ne contribueront pas au bombardement. Un dé noir est ensuite lancé pour chaque point de force de bombardement et chaque symbole de la RAF obtenu est un coup. Lorsqu'un ou plusieurs coups sont lancés sur une station radar ou un aérodrome, ils seront détruits. Ces succès peuvent être suivis sur la piste **German Targeting & British Production** comme le montre l'image ci-dessous.



Quand trois coups ou plus sont marqués sur une ville, placez un marqueur KO sur la case ville endommagée et quand un ou deux coups sont marqués, vous placerez le ou les deux marqueurs correspondants. N'oubliez pas que le bombardier en piqué Ju 87 ou Stuka lancera un dé de bombe supplémentaire pour chacun lors de la résolution du bombardement.

Une autre chose. Lorsque les dés sont lancés, pour chaque symbole Iron Cross lancé, le joueur de la RAF recevra un dé blanc et pour chacun des deux symboles croix qu'il lancera, il abat un bombardier et le joueur de la Luftwaffe choisit la victime. Cela représente un tir anti-aérien défensif.



Dans l'image ci-contre, ce bombardement ne contient que trois avions, deux BF 109 et un bombardier DO 17. Puisqu'il a au moins un bombardier, il peut continuer le bombardement mais ne lance que deux dés car sa force de bombardement est de 2. Le joueur de la Luftwaffe lance deux cocardes et inflige deux coups sûrs. La cible était une station radar située à Foreness, donc un seul coup a été nécessaire et elle est détruite. Le joueur de la Luftwaffe placera un marqueur KO sur la carte et sur la piste German Targeting & British Production. La mission a été un succès et gagnera le joueur de la Luftwaffe 1VP à la fin de la partie.

Conseil allemand de ciblage et de production britannique

Nous avons mentionné ce tableau dans les points d'action précédents, mais il est utilisé par les deux joueurs. Le tableau suit l'état des villes et des stations radar situées dans chaque groupe de la RAF et constitue une référence rapide pour montrer quelles cibles ont été neutralisées, car lorsqu'une cible est détruite, un marqueur hors usage (KO) est placé dans l'espace correspondant sur le plateau.

Vous remarquerez également que chaque ville a un numéro indiqué sur le tableau. Ce numéro est appelé le numéro de production de la ville et indique au joueur de la RAF le nombre de points de production qu'il aura à chaque phase de production.



Les nombres correspondent à un certain nombre de dés que le joueur de la RAF lancera pour déterminer les points de production qui pourront être utilisés pour réparer les avions, les aérodromes et les stations radar endommagés. Les réparations seront également effectuées dans l'ordre du numéro de groupe RAF commençant par 10 Groupe et se terminant par 13 Groupe.

Comme vous pouvez le voir sur l'image, le 11e groupe a un aérodrome qui est KO (Hawkinge) et a 4 escadrons endommagés. Vous remarquerez également que les vols B et D sont retournés à leurs bases d'origine pour renforcer leur vol avec de nouveaux escadrons. Vous ne pouvez pas voir les cartes spécifiques mais le vol B manque 2 cartes escadron et le vol D ne manque qu'un escadron. À leur retour et pendant leur phase d'alerte d'escadron, ils peuvent piocher de nouvelles cartes d'escadron dans la boîte de combat prêt et les ajouter à leurs boîtes de vol sans révéler les cartes. S'il n'y a pas de cartes dans la boîte Combat Ready, il est impossible de renforcer leurs escadrons.

Revenez à la phase de production britannique pour vous montrer un exemple du fonctionnement de ce processus. Pour cet exemple, nous examinerons le groupe 10. En regardant le tableau ci-dessous, vous remarquerez que dans le groupe 10, il y a 3 marqueurs KO; un sur la ville de Cardiff (1 point de production), un sur la ville de Swansea (2 points de production) et un sur la station radar West Prawle. Le maximum est de 10 points de production pour ce groupe, nous voyons qu'ils y en a 6.



Cela signifie que le joueur de la RAF lancera 6 dés pour déterminer le nombre de points de production qu'il devra utiliser. Ils lancent 6 dés et recherchent des cocardes. Pour chaque rondelle obtenue, ils utiliseront un point de production. Le joueur de la RAF n'a que 2 cocardes et aura 2 points de production. Ils peuvent réparer la station radar neutralisée de West Prawle pour 1 point, puis il leur restera 1 point pour réparer une carte d'escadron, ce qu'ils font pour

placer un Spitfire de la boîte d'avion endommagée dans leur boîte prête au combat. N'oubliez pas que les villes ne peuvent pas être réparées.

Dans le cas où un Groupe n'a pas de stations radar, d'aérodromes ou de cartes d'escadron endommagés à réparer, le joueur de la RAF peut annoncer que la production de ce groupe va être transférée au rôle de production d'un autre groupe. Un tiers du nombre de production (arrondi au supérieur) du groupe sera ajouté en dés au groupe récepteur. Ainsi, si 10 groupes dans notre exemple n'avaient pas besoin de leurs points de production, ou sentaient simplement qu'un autre groupe en avait plus besoin, ils pourraient donner 2 dés (1/3 de leur total de 6 dés) à cet autre groupe. Cela ne peut être donné au même groupe qu'une fois par tour.



Gestion d'escadron

L'une des leçons les plus importantes est d'avoir au moins un chasseur moindre qui sera utile dans votre vol. Bien qu'avoir 3 Spitfires soit incroyable avec leurs 12 dés, vous perdrez beaucoup de bons avions de cette façon. Ayez toujours au moins un combattant plus faible qui peut absorber certains des coups des bombardiers ou des combats de dogfight. Je sais que le Blenheim n'est pas sophistiqué et n'ajoute qu'un seul dé à l'Interception ou au Combat de chiens, mais il peut absorber 2 coups et garder vos Hurricanes et Spitfires dans la bataille. Quelques-uns des groupes, à la fois le groupe 10 et le groupe 12, font voler des *antiquités* 😊. Le Gladiator du 10 Group est le plus mauvais chasseur, avec un seul dé au combat et une seule force de dégâts, tandis que le Defiant est légèrement meilleur avec 1 dé de combat et 2 points de dégâts. Vous devez les retirer de vos vols



dès que possible et effectuer une rotation dans certains de vos meilleurs avions. C'est plus facile à dire qu'à faire, mais c'est quelque chose sur lequel vous devriez vous concentrer.

Il est également très important de garder votre réseau radar intact et de le réparer chaque fois qu'il est endommagé dans un groupe. Vos stations radar sont votre première et la plus importante ligne de défense car elles obligent les vols de la Luftwaffe à s'arrêter lorsque vous les interceptez et nécessitent beaucoup plus de temps pour atteindre leurs objectifs, ce qui vous permet de gagner du temps pour gagner des PV et d'empêcher le joueur allemand de terminer ses missions.

BATTLE OF BRITAIN - Règle

Briefing de situation:

Nous sommes en juillet 1940. Le nord de la France et les zones côtières de la Belgique résident sous le contrôle victorieux de la Wehrmacht, la machine de guerre massive d'Hitler. Travaillant en tandem avec la Luftwaffe, les armées du Troisième Reich ont balayé l'Europe occidentale. La Wehrmacht aide maintenant. Ses dirigeants se tiennent sur la côte française et regardent au nord de l'autre côté de la Manche vers leur prochaine victime: l'ANGLETERRE. Les armées se reposeront et se regrouperont pendant que la Luftwaffe du Reichsmarschall Hermann Goering prépare la voie pour l'opération Sea Lion, l'invasion de la Grande-Bretagne. Pour protéger la traversée de la Manche par l'armée, la Luftwaffe doit vaincre la Royal Air Force. Depuis ses bases en France, la Luftwaffe attaque avec une férocité issue de plusieurs mois d'expérience de combat. La victoire semble certaine.

De plus en plus nombreux, chaque jour, les combattants de la RAF décollent obstinément à la rencontre de l'ennemi. Ils volent au combat avec un désavantage numérique et doivent attaquer, mais ils ne doivent pas être entraînés dans de gros combats. La force du nombre allemand submergerait les Anglais et la défaite serait rapide. L'industrie aéronautique britannique révèle des combattants, mais jamais en quantité suffisante pour égaliser. La compétence du «petit nombre» devient donc fondamentale.

La Luftwaffe, aux ordres toujours changeants de ses dirigeants, n'a que des succès sporadiques. Jour après jour, les équipages de bombardiers de la Luftwaffe montent à bord de leur avion et décollent pour un vol déchirant à travers la Manche. Ils ont vu beaucoup de leurs compagnons de vol tomber du ciel. Ils ont vu leurs approvisionnements s'éloigner et rentrer chez eux faute de carburant. L'enthousiasme des jours précédents a faibli. La critique de la bataille d'Angleterre est à portée de main.

Introduction:

BATTLE OF BRITAIN est un jeu de société pour 2 à 4 joueurs et comprend en fait quatre jeux en un. Le jeu simule les batailles aériennes épiques de 1940 (juillet-octobre) entre les avions de la Luftwaffe d'Hermann Goering et la Grande-Bretagne. Les joueurs commanderont soit la Luftwaffe allemande, soit la RAF britannique.

En tant que commandant de la Luftwaffe, un joueur doit soigneusement planifier, organiser et coordonner les vols et envoyer la Luftwaffe allemande dans des missions dangereuses en Grande-Bretagne. En tant que commandant britannique, un joueur doit décider où et quand mettre en danger ses maigres forces de combat pour arrêter les bombardiers allemands apparemment illimités et sauver la Grande-Bretagne de l'invasion. Un joueur de la Luftwaffe qui réussit des missions de bombardement remportera la partie. Cependant, si le joueur de la RAF peut détruire l'étonnante puissance de la Luftwaffe ou survivre aux attaques allemandes, les Britanniques gagneront.

Bienvenue et amusez-vous!

Richard Borg

Nouveaux joueurs - Après avoir lu les règles, les nouveaux joueurs peuvent envisager de jouer un seul tour. Marcher à travers les étapes d'un tour donnera aux joueurs l'occasion de se familiariser et de découvrir les bases de leur nouveau jeu Battle of Britain.

PLANCHE:

Le plateau - est une carte de la Grande-Bretagne, de la Manche, de la côte nord de la France et de la Normandie. Il y a des villes représentées, des aérodromes, des stations radar et les frontières du groupe RAF et Luftflotte. Il a une grille superposée sur la carte, à bien des égards, il est similaire aux cartes de l'intrigue utilisées par le British Fighter Command pendant la bataille d'Angleterre.

Le plateau de jeu contient également le scénario Turn Track et un espace pour placer les cartes escadron allemand des avions endommagés.

Piste des tours du scénario de la bataille d'Angleterre - La piste des tours du scénario enregistre le passage du temps pendant le scénario de la bataille d'Angleterre en cours de lecture. Lorsque les 7 étapes d'un seul tour de jeu sont terminées, le marqueur de piste de tour est avancé d'une case sur la piste de scénario.

Avions endommagés- les cartes d'escadrons allemands qui sont refusés pendant le combat aérien, ou antiaérien, ou qui sont forcés d'atterrir en raison d'un manque de carburant, sont placées dans l'espace "SHOT DOWN LUFTWAFFE SQUADRONS" sur la carte. Les cartes d'escadron de la RAF endommagées sont placées dans la zone «Avion endommagé» sur l'écran de la RAF.

BASES ET AVIONS:

Assemblage - Avant de jouer, chaque base d'avion doit être étiquetée pour identifier les avions du groupe britannique et les luftflotten allemandes. Placez une étiquette sur chaque base comme indiqué sur le schéma.

Une fois que toutes les bases ont été étiquetées, placez les avions sur les bases.

Les 12 modèles d'avions verts sont britanniques et sont attachés aux bases de la RAF étiquetées:

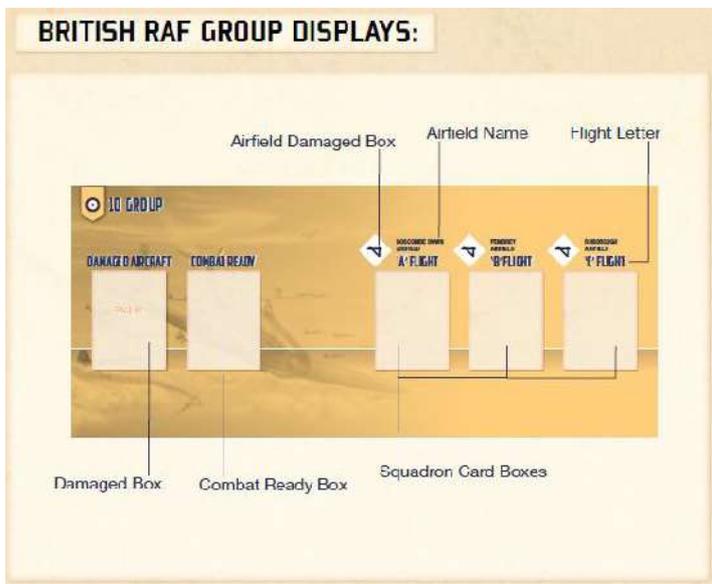
10 Groupe A, B, C, 11 Groupe A, B, C, D, 12 Groupe A, B, C et 13 Groupe A, B.

Les 10 modèles d'avion gris sont allemands. Choisissez n'importe quel 7 et attachez-le aux bases étiquetées:

Luft. 2 A, B et C, Luft. 3 A, B et C et Luft. 5 A.

Veuillez noter que les modèles d'avions supplémentaires et la variété de modèles d'avions sont uniquement destinés à attirer l'attention! Le modèle d'aéronef sur cette base ne signifie pas nécessairement que le vol est composé de ce type d'aéronef. Chaque base représente un vol de types d'escadrons mixtes.

BRITISH RAF GROUP DISPLAYS:



L'affichage du groupe RAF contient différentes cases.

L'emplacement *damaged box* contient les cartes escadron du Groupe qui sont abattues lors d'un combat aérien. Le *Combat Ready Box* contient le Groupe de cartes disponibles pour voler, mais elles ne sont pas encore affectées à un vol. Chaque *Flight* (avion en plastique) est lié à une case d'escadron et à un aéroport situé sur la carte. Chaque Flight est marqué d'une lettre, de l'aéroport de stationnement, et d'un emplacement « aéroport endommagé ».

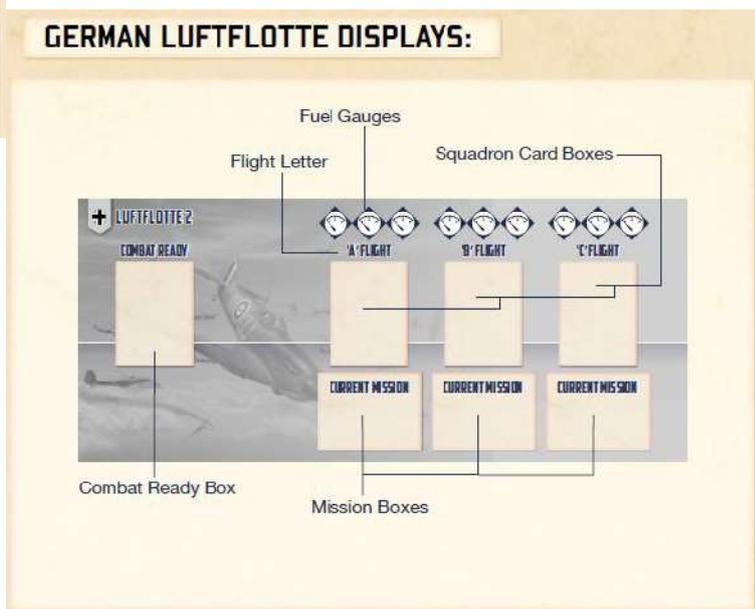
Chaque présentoir Luftflotte contient plusieurs cases.

L'emplacement *Combat Ready* contient le paquet Luftwaffe de cartes d'escadron disponibles pour voler, mais qui ne sont pas encore affectées à un vol. Chaque *Flight* (avion en plastique) est lié à une case d'escadron et à un aéroport situé sur la carte. Chaque case d'escadron est identifiée par une lettre, qui correspond également à l'emplacement de l'aéroport sur la carte.

La case *Current Mission* est l'endroit où la carte de mission actuelle du vol est placée.

Fuel Gauges: au-dessus de chaque case du vol se trouvent trois jauges de carburant. Les jetons carburant sont placés sur les marqueurs avant de commencer un vol. Lorsqu'un vol est déplacé à chaque tour, le carburant est utilisé et les jetons sont retirés.

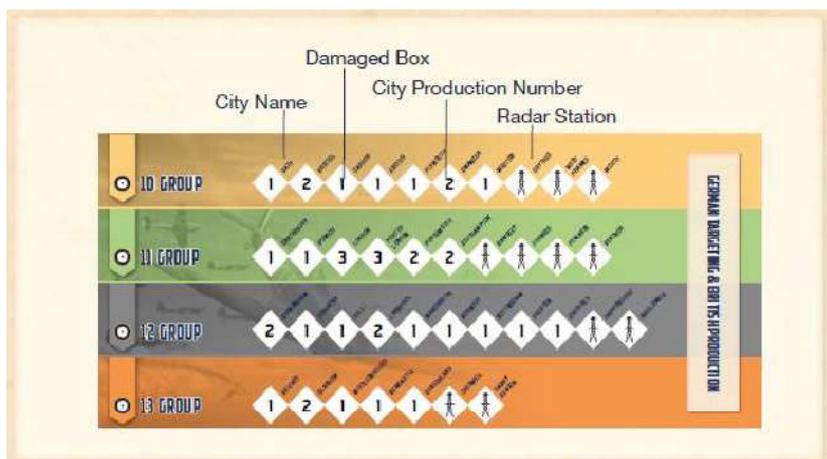
GERMAN LUFTFLOTTE DISPLAYS:



CIBLE ALLEMANDE ET SÉQUENCE DE PRODUCTION BRITANNIQUE:

Les objectifs allemands *Target & British Production* comportent une rangée de marqueurs endommagés de production pour chaque groupe de la RAF.

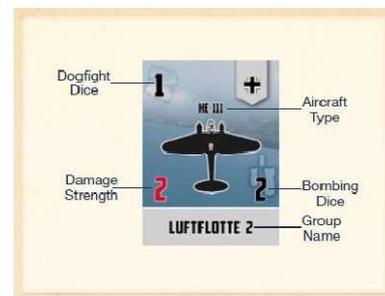
La valeur de production d'une ville est répertoriée dans la case endommagée de chaque ville.





CARTES SQUADRON:

Une carte escadron représente un escadron complet d'un type d'avion. Une carte comporte les dés de combat aérien de l'escadron, la force des dégâts (chiffre rouge) et, lorsque la carte est un escadron de bombardiers, les dés de bombardement de l'escadron. Au bas de la carte se trouve le nom du groupe RAF ou de la Luftflotte de l'escadron.



CARTE MISSION:

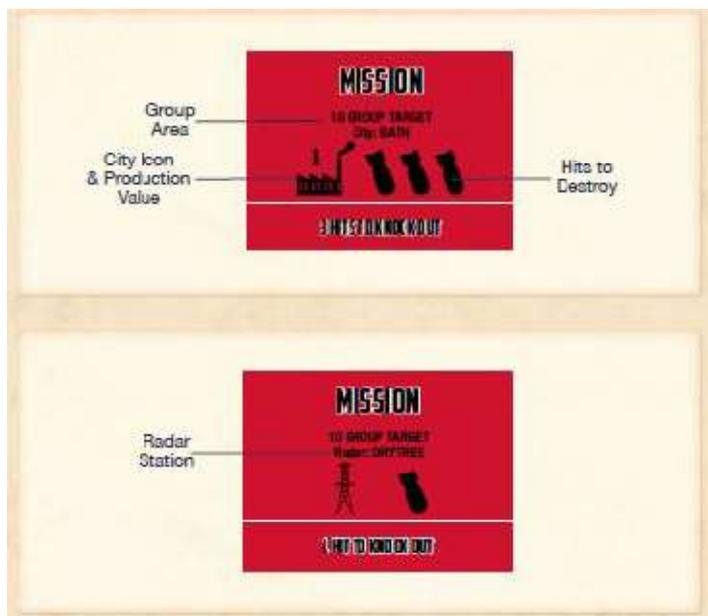
Les cartes de mission identifient les cibles de la Luftwaffe: ville, aérodrome ou stations radar, la zone du groupe sur laquelle se trouve la mission sur la carte et le nombre de coups (bombes) nécessaires pour abattre la cible.

Une mission d'aérodrome a une icône de bombe. Il peut être réparé.

Une mission Radar Station a une icône de bombe. Il peut être réparé.

Une mission de ville a trois icônes de bombe. Dans l'icône de la ville du secteur se trouve la valeur de production de la ville. Une ville ne peut pas être réparée.

Remarque: Londres est une ville spéciale à plusieurs sections. Il existe deux cartes de mission à Londres, le port de Londres et Londres. Le port de Londres est dans le même espace sur la carte de la ville de Londres.



MARQUEURS

CARBURANT

Lorsqu'un vol allemand est déplacé, des jetons de carburant sont utilisés pour suivre sa consommation de carburant. Chaque jeton carburant dépensé permet à un avion allemand de se déplacer jusqu'à 5 cases. Un marqueur dépensé est remis dans sa réserve

DÉTECTION RADAR

Lorsqu'un avion de la Luftwaffe pénètre dans l'espace de détection radar pour la première fois, le jeton *DETECTION* est positionné sur sa case de vol. Une fois que le vol dispose d'un indicateur de détection radar, il n'est plus nécessaire d'arrêter son mouvement lorsqu'il pénètre dans un autre espace de détection radar fonctionnel.

ÉLIMINATION

Lorsque le nombre de coups marqués sur la cible est égal ou supérieur au nombre de coups pour une cible, placez un marqueur *KO* (Hors d'Usage) sur la case de dégâts de la cible. Les compteurs bombe 1 et 2 sont utilisés pour suivre le nombre de coups (dégâts) infligés à une cible de la ville qui est touchée, mais non éliminée.

BOMBARDEMENT

Lorsqu'un vol de la Luftwaffe a dépassé son objectif de mission, un marqueur de bombardement est placé sur la case du plateau de jeu. Une fois l'attaque de bombardement terminée, le marqueur de bombardement est remis dans la pile de marqueurs de bombardement.



BOMBE

Après avoir terminé une série de bombardements, placez un pion bombe sur la case de dégâts de la cible. Si la cible est une ville ou une station radar, sa case de dégâts est sur la cible allemande et la piste de production britannique. Lorsque la cible est un aérodrome, sa case de dégâts est sur un groupe britannique.



COMBAT AÉRIEN

Lors d'un combat aérien, un pion Combat aérien est placé sur la case du plateau de jeu. Les deux côtés du marqueur de combat aérien sont Dogfight et Intercept. Pendant les deux types de combat, les joueurs lancent les dés et tentent d'abattre les escadrons ennemis.



NON-DÉTECTION RADAR

Une balise sans relèvement est placée sur un vol de la Luftwaffe se déplaçant au-dessus de la Grande-Bretagne à travers une brèche dans la ligne radar créée par une station radar supprimée.



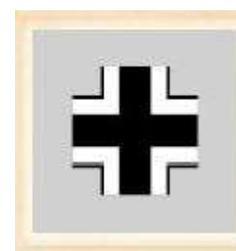
BIG-WING

Vers la fin de la bataille d'Angleterre, la RAF a adopté une stratégie d'attaque «Big Wing». Lorsqu'un marqueur de combat Big Wing est placé sur une case avec un vol allemand, deux vols britanniques sont autorisés dans le même espace et lutteront contre l'unique vol allemand. La grande aile n'est utilisée que dans le scénario "The Blitz (London Burning)".



AS

Lorsque les escadrons anglais ou allemands éliminent deux escadrons adverses ou plus (cartes), un jeton as est assigné à l'escadron et placé sur sa case. Un escadron ne peut avoir qu'un seul jeton As.



TOUR DE SCÉNARIO

Chaque tour de jeu du scénario se compose de 7 étapes. Lorsque les sept étapes sont terminées dans un tour de jeu, le marqueur de piste de tour de scénario est avancé à l'espace de piste de tour suivant et un nouveau tour de jeu commence.



DÉS:

RAF :

Les six dés blancs de la RAF sont utilisés dans le combat aérien et pendant la production britannique. Chaque dé blanc de la RAF a trois faces avec une croix allemande, deux faces vierges et une face avec le symbole RAF.

Luftwaffe :

Les six dés noirs de la Luftwaffe sont utilisés pendant les combats aériens, lors d'un raid de bombardement et lorsqu'un escadron de la Luftwaffe manque de carburant et atteint l'aérodrome. Chaque dé noir de la Luftwaffe a trois côtés avec un symbole de la RAF, deux côtés vierges et un côté avec une croix allemande.

Notes importantes: Le joueur de la RAF utilise toujours les dés blancs et le joueur de la Luftwaffe utilise toujours les dés noirs.

Chaque fois que le nombre de dés à lancer dépasse le nombre de dés dans le jeu, un joueur devra marquer le nombre de symboles lancés, jusqu'à ce que le nombre correct de dés soit lancé.

BUT DU JEU:

La bataille d'Angleterre, c'est en fait quatre matchs en un. Chaque scénario de Battle of Britain, Battle Channel (Kanalkampf), Duel of Eagles (Adlerangriff) et Burning London (The Blitz) sera joué séparément, tandis que le quatrième jeu est un jeu de campagne virtuelle Battle of Britain.

Un scénario se composera de quatre tours de scénario et avec une certaine expérience, il sera joué en environ 2 heures ou moins. Après avoir terminé les quatre tours d'un plan d'action, les joueurs peuvent totaliser le nombre de points de victoire gagnés et le joueur avec le plus grand nombre de points gagnera.

Le jeu virtuel de la campagne Battle of Britain comprend les trois scénarios. Après avoir joué un plan d'action, Battle Channel, Duel of Eagles et London Burns, les joueurs pourront totaliser le nombre de points de victoire acquis au cours de ce scénario. Les points de victoire gagnés dans chaque scénario sont ajoutés aux points de victoire du jeu précédent et le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire après avoir terminé les trois scénarios remportera la campagne.



CONFIGURATION DU JEU:

- Le plateau de jeu est placé entre les joueurs.
- Le joueur de la RAF est assis sur le bord ouest de la carte et le joueur de la Luftwaffe est assis sur le bord est.
- Les affichages de la RAF sont positionnés le long de la carte (la mer d'Irlande), face au joueur de la RAF.
- Les présentoirs de la Luftflotte sont placés le long de la carte (la mer du Nord), face au joueur de la Luftwaffe.
- Le reste des composants sont positionnés comme une image:

Installation initiale :

- Cartes d'escadron distinctes du groupe RAF.
- Mélangez chaque groupe de cartes escadron et placez chaque deck dans sa case prête au combat correspondante sur les écrans de groupe.
- Placez les avions de la RAF (avions en plastique) sur leurs cases d'escadron.

Prenez les six dés blancs.

Configuration initiale du joueur Luftwaffe

Séparez les cartes escadron de la Luftflotte. Mélangez chacune des cartes Escadron de la Luftflotte et placez chaque deck dans sa boîte de dialogue prête pour le combat sur les écrans de la Luftflotte.

Placez les avions allemands (avions en plastique) sur leurs cases d'escadron.

Prenez les six dés noirs.

Placez le marqueur sur la piste de situation au tour 1.

TOUR DE JEU:

ÉTAPE 1. AVANCER LE MARQUEUR DE SCÉNARIO

Avancez le marqueur de scénario jusqu'à la case suivante sur la PISTE DE TOUR DE SCÉNARIO.

À l'étape 1 du premier tour de jeu, vous passez à la case de tour n. 1 du scénario.

ÉTAPE 2. PRODUCTION ET RÉPARATIONS BRITANNIQUES

Le nombre de points de villes de production détermine le nombre de dés RAF que le joueur lancera pour réparer les avions, les aérodromes et les stations radar. Les réparations sont toujours effectuées dans l'ordre du groupe; premier groupe 10, puis groupe 11, groupe 12 et groupe 13.

- Comptez les points de production sans les villes de production qui ont un marqueur bombe. Chaque point de production équivaut à un dé de réparation.
- Le nombre de "cercles" tirés (symbole RAF) vous permettra de choisir ce que vous souhaitez réparer dans le Groupe. Examinez les cartes de la RAF sur l'espace *Damaged Aircraft* et vérifiez s'il y a des aéroports ou des stations radar hors d'usage.
- Toute combinaison de réparations est possible et la même réparation choisie peut être effectuée plusieurs fois:
 - Pour un POINT: choisissez une carte *Damaged Aircraft* du Groupe et remettez-la dans le paquet *Combat Ready*.
 - Pour un POINT, retirez un marqueur endommagé d'une station radar endommagée sur la piste allemande. Otez également la « station radar supprimée » de la carte.
 - Pour un POINT, retirez un marqueur endommagé d'un aérodrome endommagé du groupe. Retirez le marqueur sur l'aérodrome de la carte.

Aide à la production

Lorsqu'un groupe n'a aucun avion, aéroport ou station radar endommagé à réparer, le joueur de la RAF peut annoncer en début de phase que la production de ce groupe est transférée à un autre groupe de production. Un tiers de la production du Groupe, arrondie au supérieur, est ajouté à un autre Groupe (dés supplémentaires). Un groupe ne peut recevoir une aide à la production que d'un autre groupe.

Remarque: le joueur de la RAF n'a rien à réparer au tour 1 du jeu Channel Battle, donc l'étape British Production & Repairs peut être ignorée au premier tour de ce scénario.

ÉTAPE 3. AFFECTATION DE LA MISSION ALLEMANDE (option : switch phase 3 & 4)

Procédure spéciale Affectation de mission allemande au tour 1 :

L'assignation de mission pour le joueur de la Luftwaffe au premier tour d'une partie diffère de la procédure d'attribution de mission lors des tours de jeu suivants.

Au tour 1, aucun des escadrons de la Luftwaffe n'a de mission. Le joueur de la Luftwaffe mélange le jeu de cartes mission et pioche les 10 cartes du dessus. Après avoir examiné ces 10 cartes de mission, une carte est attribuée à chaque vol. Placez la carte mission face cachée dans la case mission actuelle de chaque vol. Les trois cartes de mission restantes forment la main du joueur de la Luftwaffe des missions exceptionnelles. Le joueur de la Luftwaffe garde sa main de cartes de mission en attente face cachée devant lui pour une utilisation dans les tours suivants.

Procédure d'affectation de mission allemande après le tour 1

Au début d'un tour, lorsqu'il y a un ou plusieurs escadrons de la Luftwaffe sur sa case (avion rentré), piochez une carte mission pour chaque escadron et ajoutez-les à la main des missions en cours. Choisissez ensuite une carte de mission pour chaque vol qui n'a pas de mission et placez-la face cachée dans la boîte de mission du vol.

Ne pas attribuer de mission

Le joueur de la Luftwaffe a la possibilité de ne pas attribuer de mission à l'escadron. Le vol restera au sol jusqu'à une phase d'affectation de mission ultérieure. Remettez les cartes escadron dans le paquet *Combat Ready*. Cette option peut être particulièrement utile lors du dernier tour du jeu.

ÉTAPE 4. SQUADRON ALERT (anglais et allemand) (option : switch phase 3 & 4)

L'alerte d'escadron pour la RAF et la Luftwaffe au premier tour de jeu est différente de la procédure pendant les tours. Pour la vitesse de jeu, les deux joueurs peuvent le faire simultanément.

Escadron britannique - Tour spécial 1

Au premier tour, les Britanniques n'ont pas d'escadrons en vol. Le joueur de la RAF mélange les cartes des paquets prêts au combat pour chaque groupe. En commençant par le groupe 10, il pioche 3 cartes pour "vol A, B et C" et est placé face cachée dans chaque case. Ensuite, la même procédure est effectuée pour les groupes 11, 12 et 13. Le joueur de la RAF placera la miniature de l'avion sur son emplacement d'aéroport sur la carte.

Phase d'escadron britannique après le tour 1

Après le tour 1, lorsqu'un ou plusieurs vols sont retournés à leur affichage de groupe, le joueur de la RAF a la possibilité de renforcer ces vols et de réinitialiser le nombre de cartes escadron à un maximum de 3 cartes. Mélangez les cartes prêtes au combat du groupe. Les avions qui se trouvent sur leur case sont les seuls à pouvoir être renforcés. Piochez autant de cartes à pourvoir et ajoutez-en 2. Choisissez les cartes à ajouter à chaque avion, jusqu'à un maximum de 3 cartes par boîte, les cartes défaussées retournent dans la boîte prête au combat.

Exemples: le groupe 12 a deux avions sur l'affichage de groupe. Le vol «A» a 1 carte escadron et le vol «B» a 2 cartes escadron. Le joueur de la RAF pioche 3 cartes Escadron, car le vol "A" manque de 2 cartes et le vol "B" manque de 1 carte. Le joueur de la RAF pioche également 2 cartes supplémentaires parmi les cartes prêtes au combat du groupe 12, pour un total de 5 cartes. Deux cartes sont sélectionnées parmi les 5 cartes et sont placées sur la boîte à cartes «A» de l'escadron de vol pour transporter jusqu'à 3 cartes d'escadron. Une carte est sélectionnée et placée sur la boîte de cartes d'escadron de vol «B» pour amener jusqu'à 3 cartes d'escadron en vol. Les 2 cartes restantes sont renvoyées dans la boîte de cartes prête au combat du groupe 12.

Le groupe 11 a trois vols sur l'affichage de groupe. Le vol "A" n'a pas de carte escadron, le vol "B" a 1 carte escadron et le vol "C" a 3 cartes escadron. Le joueur de la RAF pioche 5 cartes Escadron, plus 2 cartes pour un total de 7 cartes du groupe 12 cartes Combat. Trois cartes sont sélectionnées et placées sur la boîte de cartes Escadron de vol "A" et deux cartes sont sélectionnées et placées sur la Boîte à cartes Escadron de vol «B». Le vol "C" a déjà trois cartes et est à son nombre maximum de 3 cartes. Les 2 cartes restantes sont remises dans la boîte de cartes prêtes au combat du groupe 11.

Après avoir ravitaillé les escadrons, ils sont placés sur leurs propres aérodromes.

Remarque - il est possible qu'il n'y ait pas assez de cartes escadron pour fournir le groupe dans le paquet prêt au combat. Dans ce cas, n'utilisez que les cartes disponibles.

Aérodrome bombardé

Lorsque l'aérodrome est bombardé et qu'un marqueur KO est placé sur l'affichage du groupe et sur la carte, le vol correspondant doit être remis dans sa case à la fin du tour. Toutes les cartes escadron de sa boîte sont renvoyées dans la case prête au combat.

Jusqu'à ce que l'aéroport soit réparé, voir «PHASE 2 British Production & Repairs», le *flight* est au sol et les cartes d'escadron ne peuvent pas être placées sur la case d'escadron.

Escadron allemand - Tour spécial 1

Au début du tour 1, aucun des escadrons allemands n'a de carte. Le joueur de la Luftwaffe mélange les cartes du paquet prêt au combat dans chaque Luftflotte. Commencez avec Luftflotte 2, piochez 6 cartes face cachée du deck *Combat Ready* de la Luftflotte 2 dans chaque case d'escadron A, B et C. Répétez la même chose pour Luftflotte 3 et Luftflotte 5.

Placez l'avion sur l'aérodrome correspondant.

Escadre allemande après le tour 1

Après le tour 1, lorsqu'un ou plusieurs vols sont revenus à leur affichage Luftflotte, le joueur de la Luftwaffe a la possibilité de renforcer ces vols et de réinitialiser le nombre de cartes escadron à un maximum de 6 cartes. Mélangez les cartes du deck *Combat Ready* de la Luftflotte. Seuls les aéronefs qui se trouvent sur leur case d'escadron peuvent être renforcés. Comptez le nombre de cartes nécessaires pour amener les vols à une puissance maximale de 6 cartes. Piochez ce nombre de cartes Escadron, plus 2 cartes supplémentaires. Parmi les cartes tirées, sélectionnez une ou plusieurs cartes pour alimenter chaque *Flight*. N'oubliez pas que le nombre maximum de cartes escadron dans un vol est de 6 cartes. Placez les cartes sélectionnées face cachée sur la case escadron de chaque vol. Toutes les cartes qui ne sont pas placées sont retournées à la Luftflotte *Combat Ready*.

Remarque - lorsqu'un aéronef n'a pas de mission assignée à voler, l'escadron n'est pas ravitaillé. Le vol de la Luftwaffe reste au sol.

Placez les avions, qui ont une mission, sur la carte dans leurs aérodromes.

Remarque: il se peut qu'il n'y ait pas assez de cartes Escadron dans le deck Prêt au combat de la Luftflotte. Dans ce cas, il pioche toutes les cartes de la boîte et certains vols peuvent ne pas être renforcés. Un vol de la Luftwaffe sera cloué au sol si ses cartes escadron ne peuvent pas être amenées jusqu'à 6 cartes escadron.

ÉTAPE 5. MOUVEMENT LUFTWAFFE

Le joueur de la Luftwaffe déplace tous ses vols sur la carte comme il le souhaite, dans les règles de déplacement:

- Un vol peut se déplacer dans n'importe quelle direction.
- Le mouvement d'un vol doit être terminé avant de passer au vol suivant.
- Chaque case déplacée compte comme un mouvement.
- Vous pouvez également vous déplacer dans les demi-espaces le long du bord de la carte.
- Un vol peut traverser une case avec un avion ami, mais il ne peut pas terminer son mouvement dans une case contenant un avion ami.
- Un joueur de la Luftwaffe doit utiliser un jeton de carburant pour se déplacer jusqu'à 5 cases. Lorsqu'un jeton de carburant est utilisé, il est retiré de l'affichage et placé dans la réserve.
- Un avion qui ne bouge pas consomme aussi un jeton Carburant.
- Lorsqu'un avion a deux jetons carburant restants, le joueur de la Luftwaffe a la possibilité d'utiliser les deux carburants restants et de se déplacer jusqu'à 10 cases.
- Un vol toujours sur la carte sans jeton carburant ne peut pas bouger et doit rentrer chez lui, voir la section « vol retour base ».
- Un seul un avion de la Luftwaffe peut occuper un espace.
- Un avion de la Luftwaffe ne peut pas traverser un espace avec un avion de la RAF, la Luftwaffe doit s'arrêter dans cet espace.
- Un avion de la Luftwaffe, commençant son tour dans le même espace qu'un avion de la RAF, peut en sortir pour se déplacer.
- Le mouvement d'un vol de la Luftwaffe est interrompu lorsqu'il se déplace vers un espace de détection radar et que le joueur de la RAF choisit d'intercepter le vol, voir la section des règles "Interception britannique".

Marqueur de Bombardement

Après avoir terminé un mouvement de la Luftwaffe, si l'avion est sur la même case que la cible indiquée sur sa carte mission, le joueur de la Luftwaffe peut placer un jeton bombe dans son espace. Si aucun marqueur n'est placé, le *Flight* ne peut pas bombarder ; voir « Exécution d'un Bombardement de la Luftwaffe »

Radar britannique

L'un des avantages les plus importants de la RAF dans la bataille d'Angleterre était: le radar. La chaîne de stations radar le long de la côte a donné à la RAF un avertissement précoce des raids de la Luftwaffe.

Chaque station radar sur la carte est liée à un certain nombre d'espaces. Ces espaces connectés ont créé la ligne radar autour de la Grande-Bretagne. Lorsqu'un avion de la Luftwaffe entre dans l'un des espaces radar, placez un marqueur de détection radar sur l'escadron pour rappeler aux joueurs que le vol a été détecté. Une fois qu'un vol a été détecté, aux vols suivants il peut ensuite traverser d'autres espaces radar sans s'arrêter.

Interception britannique

Lorsqu'un avion de la Luftwaffe pénètre pour la première fois dans un espace de détection radar, le joueur de la Luftwaffe doit demander au joueur de la RAF s'il va l'intercepter.

Pour intercepter, la RAF doit être capable de déplacer l'un de ses avions, en utilisant son mouvement normal de trois espaces, dans l'espace de l'avion de la Luftwaffe.

Lorsqu'un vol de la Luftwaffe est intercepté, le vol de la Luftwaffe doit arrêter son mouvement sur l'espace radar et un marqueur de combat aérien côté d'interception est placé sur l'espace avec les deux avions.

Lorsque le joueur de la RAF choisit de ne pas intercepter, ou n'a pas d'avion qui peut se déplacer dans l'espace avec la Luftwaffe, ou lorsque le joueur de la RAF n'a pas de marqueur de combat aérien en place sur l'espace, l'Allemand n'est pas intercepté; le vol ne doit donc pas s'arrêter et peut continuer son mouvement.

Remarque, il est suggéré que même lorsque le vol de la Luftwaffe se déplace dans un espace de détection radar et n'est pas intercepté, une balise de détection radar est toujours placée sur la case d'escadron pour éviter une éventuelle confusion lors des tours suivants.

Station radar hors d'usage (KO)

Lorsqu'un bombardement cible une station radar et est mis hors service, la détection des espaces connectée à ce radar est hors service. Quand un radar a un marqueur KO sur l'emplacement *Damage Box* placer un marqueur KO sur la carte pour rappeler aux joueurs l'état du radar.

Vol non détecté

Un vol de la Luftwaffe ne doit pas arrêter son mouvement lorsqu'il passe à travers un radar non opérationnel. De plus, le vol n'est pas détecté et ne peut pas être attaqué ce tour. Placez un jeton «non détecté» sur l'escadron.

Observer Corps

Lorsqu'un vol de la Luftwaffe a un signal «non détecté», le British Observer Corps peut toujours tenter de localiser le vol de la Luftwaffe.

Au début du mouvement de la RAF, lancez un dé pour déterminer si le vol de la Luftwaffe est repéré par le corps d'observation. Si une croix allemande est obtenue, le vol est détecté et le marqueur «non détecté» est supprimé. Si une croix allemande n'est pas obtenue, le vol de la Luftwaffe reste non détecté et le joueur de la RAF ne peut pas attaquer le vol de la Luftwaffe.

Le marqueur "non détecté" restera sur l'escadron de la Luftwaffe et le corps d'observation pourrait avoir une autre opportunité de localiser la Luftwaffe au début de la phase de mouvement des joueurs de la RAF au prochain tour.

ÉTAPE 6. MOUVEMENT RAF

Le joueur de la RAF déplace tous ses avions sur la carte comme il le souhaite, selon les règles de mouvement. Contrairement aux Allemands, un avion de la RAF ne tient pas compte de la consommation de carburant.

- Un avion peut se déplacer dans n'importe quelle direction.
- Le mouvement d'un vol doit être terminé avant de déplacer l'avion suivant.
- Chaque case déplacée compte comme un mouvement.
- Des demi-espaces le long du bord de la carte peuvent être utilisés.
- Un avion peut traverser une case avec un avion ami, mais il ne peut pas terminer son déplacement sur la même case.
- Un avion de la RAF peut se déplacer jusqu'à 3 cases par tour, dans n'importe quelle direction.
- Un aéronef de la RAF n'est pas obligé de se déplacer.
- Un seul avion de la RAF peut occuper un espace.
- Un avion de la RAF ne peut pas traverser un espace avec un avion de la Luftwaffe, la RAF doit s'arrêter dans le même espace.
- Un avion de la RAF, qui commence son mouvement dans le même espace qu'un avion de la Luftwaffe, peut sortir de l'espace.
- Un vol de la RAF ne peut pas entrer dans les espaces côtiers de la France ou de la Norvège.
- Un vol de la RAF qui s'est déplacé pour intercepter un vol de la Luftwaffe pendant la phase de mouvement du joueur de la Luftwaffe ne peut plus bouger pendant le mouvement du joueur de la RAF.

Après avoir terminé un mouvement de la RAF, lorsque l'avion est dans le même espace qu'un avion de la Luftwaffe, placez un jeton «DOG FIGHT». Le joueur de la RAF, cependant, n'a que cinq jetons de combat aérien, il sera donc important de choisir les vols de la Luftwaffe à attaquer.

Remarque : La ligne de pointillés au nord des côtes françaises délimite les secteurs au-delà desquels la RAF ne peut pas aller. La restriction de la règle s'applique également à la Norvège, bien qu'il n'y ait pas de telle ligne autour.

ÉTAPE 7 BATAILLE ET BOMBARDEMENT

Plusieurs étapes d'action peuvent avoir lieu au cours de cette étape. Toutes les phases d'un espace doivent être terminées avant d'effectuer des actions dans l'espace suivant.

Les joueurs doivent résoudre chacune des phases d'action une par une dans l'ordre suivant:

- A. Phase de combat aérien.
- B. Phase de retour sur l'aérodrome d'appartenance.
- C. Phase de bombardement de la Luftwaffe.
- D. Phase de tir antiaérien britannique Ack-Ack.
- E. Phase de retour du vol de la Luftwaffe vers sa base.
- F. Phase de test de réussite ou d'échec de la mission.

A. PHASE DE COMBAT AÉRIEN

Il existe deux types de combat aérien: Dogfight et Intercept. Pendant les deux types, les joueurs lancent les dés et tentent d'abattre les escadrons ennemis. Avec seulement cinq jetons de combat aérien, cependant, le joueur de la RAF doit faire preuve de sagesse.

- Seuls les vols RAF & Luftwaffe dans le même espace avec un marqueur de combat air doivent combattre.
- Le joueur de la RAF choisira l'ordre dans lequel le combat aérien est mené.

Combat d'interception et procédure :

Le combat aérien intercepté est une manière très meurtrière de combattre.

Un espace avec un marqueur de combat aérien interception est résolu comme suit:

- Le joueur de la Luftwaffe prend toutes les cartes escadron dans la case de vol sur l'écran.
- Le joueur de la RAF sélectionne 3 cartes au hasard dans la main de l'escadron de la Luftwaffe et ces cartes sont placées face visible.
- Le joueur de la RAF prend toutes les cartes escadron de la case de vol et les place face visible.
- Les deux joueurs ajoutent ensuite le nombre de dés à lancer dans le combat d'interception. Il est égal à la force de combat *Dogfight* additionné de toutes les cartes escadron.
- Le joueur de la Luftwaffe lance les dés noirs et le joueur de la RAF lance les dés blancs.

Remarque importante - Il n'y a qu'un seul jet de combat en Interception et les résultats sont généralement lourds. Pour déterminer le résultat d'un combat aérien intercepté, les joueurs totalisent le nombre de symboles Roundel RAF lancés et le nombre de symboles croix allemands.

- Chaque symbole indique un coup sur une cible.
- Les deux joueurs doivent ensuite évaluer les coups (dégâts) lancés contre les cartes escadron qu'ils ont combattues.
- Tous les coups doivent être attribués, ce qui peut entraîner la perte d'une carte escadron même si le nombre de coups est inférieur au nombre d'endurance (nombre rouge).

Exemple: Les cartes escadron allemand lors de l'interception sont 2 BF109 (4 dégâts chacune) et un Do17 (2 dégâts). Cinq symboles de croix allemandes ont été dessinés lors de l'interception. Le joueur de la Luftwaffe doit attribuer cinq points de dégâts à ses escadrons. Le joueur de la Luftwaffe peut perdre les deux cartes escadron BF109, ce qui peut prendre jusqu'à 8 points de dégâts, ou le joueur de la Luftwaffe peut choisir de perdre une carte escadron BF109 qui peut prendre 4 points de dégâts et Do17 qui peut prendre 2 points de dégâts. Le joueur de la Luftwaffe a un choix intéressant, il perd soit des chasseurs BF109, soit une carte escadron de chasseurs et bombardiers.

- Lorsqu'une carte d'escadron allemande est perdue, elle est placée sur la case *Damaged Aircraft* sur la grande carte.
 - Lorsqu'une carte Escadron de la RAF est perdue, elle est placée sur la case *Damaged Aircraft* du Group.
- Après les pertes, les deux joueurs remettent les cartes d'escadron restantes dans leurs boîtes de présentation. Lorsque le combat d'interception est terminé, retirez le marqueur de combat aérien de l'espace.

Remarque : Les avions restent en place s'il reste au moins une carte Escadron entière.

Dogfight combat & procédure :

Lorsqu'un joueur de la RAF déplace un avion sur une case avec un avion allemand, il peut jouer un jeton dans l'espace côté dogfight.

Un espace avec un marqueur de combat aérien de combat aérien est résolu comme suit:

- Le joueur de la Luftwaffe prend toutes les cartes de l'escadron.
- Le joueur de la RAF prend toutes les cartes de l'escadron.
- Les deux joueurs choisissent une carte en même temps.
- Les joueurs déterminent le nombre de dés à lancer avec la valeur du combat aérien (le nombre en haut à gauche de la carte).
- Le joueur de la Luftwaffe lance les dés noirs et le joueur de la RAF lance les dés blancs.

Pour déterminer le résultat d'un match, les joueurs doivent d'abord vérifier ceux qui ont été lancés, plusieurs symboles de la RAF ou plusieurs symboles de croix allemandes. Seule la carte escadron qui a reçu le plus de coups (symboles lancés) risque d'être éliminée. Chaque symbole obtenu indique un coup.

Remarque importante - Seule une carte escadron qui a reçu le plus de coups peut être éliminée dans un combat aérien, et uniquement lorsque le nombre de coups est égal ou supérieur au nombre de résistance de la carte.

Remarque: puisque les deux jeux de dés ont des croix et des cocardes, il est possible pour un joueur d'infliger involontairement des coups à ses escadrons, voir la section Règles "Notes du concepteur".

- Lorsque le nombre de symboles est égal ou supérieur à la résistance sur la carte (chiffre rouge), l'escadron est éliminé.
- Lorsqu'une carte d'escadron allemande est éliminée, elle est placée dans la case (*Shutdown Luftwaffe squadrons*).
- Lorsqu'une carte RAF est éliminée, elle est placée sur la case *Damaged Aircraft* de l'escadron.
- La carte escadron, qui remporte le combat, restera dans les airs (sur la carte) et affrontera l'escadron ennemi suivant.
- Le joueur gagnant pioche une carte Escadron au hasard dans la main restante de cartes Escadron de l'adversaire et un autre combat aérien est mené.
- L'escadron ne peut livrer que deux combats consécutifs au maximum. Après avoir livré le deuxième combat aérien, la carte d'escadron gagnante doit être remise dans sa boîte de cartes d'escadron sur son écran.
- Lors d'un affrontement aérien lorsque deux cartes escadron ennemies sont abattues par le même flight, il se voit attribuer un jeton As, voir la section des règles «As de l'air».
- Quand aucun des joueurs n'a de carte Escadron sur la table, les deux joueurs sélectionneront une nouvelle carte Escadron parmi les cartes laissées dans leurs mains et un autre combat aérien aura lieu.
- Lorsque le nombre de symboles lancés n'est pas égal ou supérieur au nombre de résistance de la carte escadron, les deux joueurs doivent remettre leurs cartes escadron dans leurs cases de cartes de vol sur leur écran.
- Pour le prochain combat, les deux joueurs sélectionneront une nouvelle carte parmi celles qui restent entre leurs mains et un autre combat sera mené.
- Lorsqu'un nombre égal de symboles est lancé dans un match, aucune des cartes Escadron n'est éliminée et les deux joueurs doivent remettre leurs cartes Escadron dans leurs cases sur leur présentoir.
- Pour le prochain combat, les deux joueurs sélectionneront une nouvelle carte parmi celles qui restent entre leurs mains et un autre combat sera mené.

Tant que les deux camps ont des cartes d'escadron en main, le combat dans l'espace aérien continuera. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes d'escadron, le combat se termine. Le joueur adverse retourne toutes les cartes escadron encore en main sur son écran.

Lorsque toutes les cartes escadron sont perdues au combat, l'avion doit être remis dans sa boîte. Une fois le combat terminé, retirez le pion *Combat Aérien* de l'espace.

As de l'air

Un marqueur As est obtenu lorsqu'un même Escadron abat deux Escadrons ennemis lors d'un combat aérien. Un jeton As est placé sur la case Escadron.

Ace Squadron Dogfight - Un *Flight* avec un jeton Ace, est utilisé conjointement avec la première carte d'escadron qui se bat dans un dogfight. Le joueur prend le jeton As de la case Escadron et le place avec la carte Escadron qui est sur le point de combattre. Lorsqu'une carte a un jeton As, elle lancera un dé supplémentaire pendant le combat.

Lorsque l'escadron Ace remporte le combat, le jeton Ace restera avec la carte escadron. Lorsque l'escadron As perd le combat et est éliminé, le jeton As est perdu et remis dans son deck.

La carte escadron Ace est remise dans la boîte lorsque le combat aboutit à une égalité.

Remarque importante: Un marqueur as n'est pas utilisé lors d'une interception.

B. PHASE RETOUR SUR LA BASE (FLIGHT HOME DE LA RAF)

Immédiatement après un combat aérien, le joueur de la RAF doit décider si le vol de la RAF qui vient de terminer le combat aérien restera en patrouille (reste sur l'espace de la carte dans lequel il se trouve) ou retourne de la carte vers l'emplacement de son *Flight* sur son présentoir.

Fondamentalement, cela représente l'avion retournant à son aérodrome d'origine pour faire le plein et permettre à d'autres cartes d'escadron de renforcer l'avion.

Toutes les cartes d'escadron d'un avion qui sont rentrés chez eux resteront dans la case Escadron.

Remarque importante - Seul un avion qui a combattu aura la possibilité de rentrer chez lui après un combat. L'avion est placé sur sa case d'escadron, pas sur son aérodrome sur la carte. De plus un vol britannique à ravitailler peut retourner à son aérodrome s'il est déjà occupé par un autre, mais ils ne peuvent pas terminer leur mouvement ensemble.

C. PHASE D'EXÉCUTION DU BOMBARDEMENT DE LA LUFTWAFFE

Lorsqu'un avion de la Luftwaffe avec un marqueur de bombardement se trouve dans le même espace que la cible indiquée sur sa mission actuelle ⁽¹⁾, le bombardement commence. L'escadron doit avoir une ou plusieurs cartes bombardier d'escadron pour le bombardement et uniquement la cible dans sa carte mission actuelle.

Procédure de bombardement

- Le joueur de la Luftwaffe prend toutes les cartes escadron dans la boîte et ajoute les forces de bombardement de toutes les cartes bombardier pour déterminer le nombre de dés à lancer. La force du bombardement est dans le coin inférieur droit.
- Lancer les dés noirs
- Chaque symbole de la RAF marque un coup.
- Lorsqu'un coup est lancé sur un aérodrome ou une station radar, placez un marqueur KO (Hors d'Usage) sur la case de dégâts de la cible et sur la carte. Les emplacements Hors d'Usage de l'aérodrome britannique sont sur les écrans britanniques et les emplacements de la station radar sont sur l'affichage allemand et sur la piste de production britannique.
- Lorsqu'au moins trois touches sont lancées sur une ville, placez un marqueur éliminé sur la case endommagée de la ville. Quand seulement un ou deux coups sont marqués sur une ville, placez un ou deux jetons bombe sur la case ville endommagée. La case endommagée de la ville se trouve sur l'affichage allemand et sur la piste de production britannique.

Escadron de bombardiers en piqué de la Luftwaffe :

Le Ju 87 (Stuka), est un bombardier en piqué qui a joué un rôle important contre des cibles au sol. Lorsqu'une carte escadron Stuka bombarde un aérodrome ou une station radar, lancez un dé supplémentaire pour chaque carte escadron Stuka incluse dans le bombardement.

Remarque : Le nombre de marqueurs de bombe sur les cartes de mission allemandes indique combien de coups sont nécessaires pour l'assommer. Ce n'est pas nécessairement le même nombre que ses points de production. Cependant, un coup sur n'importe quelle ville interdira aux Britanniques l'utilisation de ses points de production. Comme il n'y a pas de missions en double et qu'il y a 50 cartes Mission dont un maximum de 28 peuvent être attribuées par jeu / scénario, une fois que les Britanniques réparent un aérodrome ou une installation radar, ils ne seront plus touchés pendant le même scénario.

(1) il est possible aussi qu'un objectif en dehors de la mission assignée soit bombardé.

D. PHASE DE FEU BRITISH ACK-ACK (tir anti-aérien)

Lorsque les dés de bombardement sont lancés, le joueur de la RAF doit noter le nombre de symboles croisés allemands lancés. Le joueur de la RAF lancera un dé blanc comme tir anti-aérien pour chaque symbole de croix allemande lancé. Sur le jet de tir anti-aérien, pour chaque fois que deux symboles croix sont obtenus, un bombardier est abattu. Le joueur de la Luftwaffe sélectionne les cartes bombardier à perdre. Placez les cartes d'escadron abattues par des tirs antiaériens sur l'espace aérien endommagé de la carte *Shutdown Luftwaffe squadrons*.

E. PHASE DE VOL LUFTWAFFE RETOUR BASE

Une fois le bombardement et les tirs antiaériens terminés, l'avion va retourner dans son emplacement sur l'écran de la Luftflotte.

Le voyage de retour peut également être très dangereux, surtout lorsque le vol dure depuis longtemps et que les escadrons sont à court de carburant.

Le nombre de jetons carburant restants pour un vol de la Luftwaffe déterminera si l'un des escadrons est perdu alors qu'un vol est en route vers votre domicile. Le joueur de la Luftwaffe lancera le nombre correct de dés pour chaque carte escadron comme suit:

Cartes d'escadron de bombardiers (considérer le Bf110 comme un bombardier)

- Aucun jeton Carburant lancer 1 dé pour chaque carte escadron de bombardiers.
- 1 ou 2 jetons carburant, les cartes escadron bombardier ont assez de carburant pour rentrer et aucun dé n'est lancé.

Cartes d'escadron de Chasseurs

- Aucun jeton Carburant : lancer 2 dés pour chaque carte chasseur.
- 1 jeton Carburant lancer 1 dé pour chaque carte escadron de chasseur.
- 2 jetons carburant, les cartes escadron de combat ont assez de carburant pour rentrer à la base et aucun dé n'est lancé.

Procédure

- Lancez les dés pour chaque carte escadron.
- Lorsqu'un ou plusieurs symboles de croix allemands sont lancés, la carte escadron est perdue.
- Placez la carte perdue dans la boîte de l'avion endommagé sur la carte.

• Lorsqu'aucune croix allemande n'est obtenue, l'escadron est revenu sain et sauf et est placé dans la case de l'escadron.

Si les escadrons de chasse rentrent en premier : Lorsqu'un vol de la Luftwaffe utilise deux jetons de carburant pour se déplacer jusqu'à 10 cases, le joueur de la Luftwaffe doit faire un choix. Il doit décider de garder les cartes d'escadron de chasse BF109 en vol ou choisir de faire revenir d'abord les cartes d'escadron BF109 pour rentrer à leur base. Lorsque les escadrons BF109 rentrent d'abord, les cartes escadron reviennent en toute sécurité et sont placées dans la boîte de cartes escadron.

Si le joueur de la Luftwaffe choisit de ne pas rentrer les cartes d'escadron BF 109 d'abord et de les garder pendant le vol, ces cartes d'escadron doivent suivre les règles de l'escadron de combat « Luftwaffe vol retour à la base », sans jetons carburant.

Remarque importante: à l'étape 7 des tours 1,2 et 3, tous les vols de la Luftwaffe encore en vol doivent rentrer chez eux en utilisant la procédure Reach Home ; pas au tour 4 dernier tour du scénario.

E. PHASE DE SUCCÈS OU D'ÉCHEC DE LA MISSION

Lorsqu'un vol de la Luftwaffe retourne sur sa case, retirer tous les marqueurs (détection radar et non-détection) du vol, puis déterminez si la mission de vol a réussi ou non.

Succès: Lorsque la cible a un marqueur éliminé (KO –Hors d'Usage), la mission est réussie et la carte de mission est attribuée au joueur de la Luftwaffe.

Succès mineur : Lorsqu'une ville cible a reçu un jeton bombe, mais n'a pas été détruite (elle n'a pas subi 3 coups), renvoyez la carte mission en dessous du paquet mission.

Échec: lorsque la cible n'a reçu aucun coup pendant le bombardement ou que la mission a été interrompue (le vol s'est déplacer puis est retourné à son aérodrome sans tenter de bombarder), la mission échoue et le carte de mission est attribuée au joueur de la RAF.

Mission abandonnée : Une fois les actions de tous les espaces terminées, le joueur de la Luftwaffe peut choisir de voler en retour à sa base, abandonner sa mission. La même procédure *Reaching for Home* est suivie pour un vol qui abandonne sa mission et la carte mission est attribuée au joueur de la RAF.

GAGNER !

Comme indiqué précédemment, il existe trois scénarios: *Battle of Britain*, *Channel Battle*, *Duel of Eagles* et *London Burning*. Chaque scénario est configuré comme un jeu autonome. Ces trois scénarios permettent aux joueurs de choisir de jouer une étape historique différente dans la bataille d'Angleterre.

Un jeu de scénario se compose de quatre tours de scénario. Après avoir terminé les quatre tours du scénario, les joueurs marqueront le nombre de points de victoire obtenus et le joueur avec le score total le plus élevé gagnera. Points de victoire

Le joueur de la Luftwaffe reçoit les points de victoire comme suit:

- 1 point de victoire pour chaque carte mission détenue
- 1 point de victoire pour chaque carte Escadron de la RAF endommagée
- 1 point de victoire pour chaque jeton bombe sur une ville
- 2 points de victoire pour 2 jetons bombe sur une ville
- 3 points de victoire pour chaque jeton détruit sur une ville
- 1 point de victoire pour chaque marqueur KO lancé sur un aérodrome et sur une station radar
- 1 point de victoire pour chaque jeton as

Le joueur de la RAF reçoit les points de victoire comme suit:

- 2 points de victoire pour chaque carte mission détenue
- 1 point de victoire pour chaque carte escadron de la Luftflotte endommagée
- 1 point de victoire pour chaque jeton as

Campagne de la bataille d'Angleterre:

La campagne virtuelle comprend les trois scénarios. Après avoir joué un scénario, *Channel Battle*, *Duel of Eagles* et *London Burning*, les joueurs marqueront le nombre de points de victoire obtenus au cours de ce scénario. Les points de victoire gagnés dans chaque scénario sont ajoutés aux points de victoire des jeux précédents et le joueur avec le score total le plus élevé après avoir terminé les trois scénarios remportera la campagne.

3 et 4 joueurs :

Coté allemand Luftflotte2 pour un joueur et Luftflotten 3 & 5 pour le 2^e.

Coté britannique Group 10 & 12 pour un joueur et Group 11 & 13 pour l'autre.

AJUSTEMENTS DE SCÉNARIOS

Les joueurs devront apporter des modifications au jeu de cartes de mission et les jeux de cartes d'escadron pour simuler la bataille d'Angleterre sont déjà en cours.

Scénario 1 - Channel Battle (Kanalkampf)

Aucun ajustement⁽²⁾ n'est nécessaire. Le jeu du scénario 1 commencera avec le tour numéro 1 du scénario. Suivez les étapes du tour de jeu en commençant par l'étape 1, voir la section des règles "Tour de jeu".

(2) Remarque historique : Les radars et aérodromes étaient visés principalement; les cartes missions seront piochées parmi les objectifs radars et aérodromes complétés par la moitié du total radar + aérodrome par des objectifs ville (sauf Londres).

Scénario 2 - Duel of Eagles (Adlerangriff)

Les changements suivants sont nécessaires pour simuler que la bataille d'Angleterre est déjà en cours.

Le joueur de la Luftwaffe doit ajuster le deck de mission comme suit:

- Mélangez le paquet de cartes mission.
- Le joueur de la Luftwaffe pioche 5 cartes mission du haut du paquet.
- Pour chaque carte de mission d'aérodrome et de station radar tirée, placez un marqueur éliminé sur la case de dégâts de l'aérodrome et de la station radar correspondante. Marquez également la carte avec un marqueur hors d'usage.
- Pour chaque carte mission ville⁽³⁾ tirée, placez un marqueur «bombe 1» sur la case de dégâts ville correspondante.
- Le joueur de la Luftwaffe conservera ces 5 cartes de mission et elles compteront comme des missions terminées.
- Triez les cartes restantes dans le paquet de cartes mission et sortez toutes les cartes mission de la station radar. Mélangez ces cartes et prenez la moitié de ces cartes en les arrondissant. Ces cartes ne sont pas utilisées dans ce scénario et sont retirées du jeu.

Remettez les autres cartes mission dans le paquet de cartes mission.

- Mélangez le paquet de cartes mission.

Le joueur de la Luftwaffe doit ajuster les paquets de cartes escadron comme suit:

- Le joueur de la Luftwaffe mélangera 2 cartes Escadron de la Luftflotte et prendra les 7 cartes du dessus du paquet et les placera sur la boîte de l'avion endommagé sur la carte.
- Le joueur de la Luftwaffe mélangera 3 cartes Escadron de la Luftflotte et prendra les 7 cartes du dessus du paquet et les placera sur la boîte de l'avion endommagé sur la carte.

Le joueur de la RAF doit adapter les packs de cartes escadron de groupe comme suit:

- Mélangez les cartes Escadron de chaque Groupe, prenez la carte du dessus de chaque deck et placez-la sur la case Avion endommagé face recto du Groupe.

Une fois ces ajustements terminés, le jeu du scénario 2 commencera avec le numéro de tour du scénario 1. Suivez les étapes du tour de jeu en commençant par l'étape 1, voir la section de la règle «Tour de jeu».

(3) Remarque historique : Londres n'était pas un objectif désigné en tant que tel ; ôter les missions « London »

Scénario 3 - London Burning (The Blitz)

Les changements historiques suivants sont nécessaires pour simuler que la bataille d'Angleterre est déjà en cours.

Le joueur de la Luftwaffe doit ajuster le deck de mission comme suit:

- Mélangez le paquet de cartes mission.
- Le joueur de la Luftwaffe pioche 9 cartes mission du haut du paquet.
- Pour chaque carte de mission d'aérodrome et de station radar tirée, placez un marqueur éliminé sur la case de dégâts de l'aérodrome et de la station radar correspondante. Il marque également la carte avec un marqueur supprimé.
- Pour chaque carte mission ville piochée, placez un marqueur «bombe 1» sur la case de dégâts ville correspondante.
- Le joueur de la Luftwaffe conservera ces 9 cartes de mission et elles compteront comme des missions terminées.
- Triez les cartes restantes dans le paquet de cartes mission et sortez toutes les cartes mission de la station radar. Mélangez ces cartes et prenez la moitié de ces cartes en les arrondissant. Ces cartes ne sont pas utilisées dans ce scénario et sont retirées du jeu. Remettez les autres cartes mission dans le paquet de cartes mission.

Remarque historique : Les pertes importantes de Ju87 Stuka et Boulton Paul Defiant ont eu pour conséquence de les retirer de la bataille.

Le joueur de la Luftwaffe doit ajuster les paquets de cartes escadron comme suit:

- Le joueur de la Luftwaffe mélangera les cartes Escadron de la Luftflotte 2 puis reportera les 10 premières cartes dans la case Shutdown Luftwaffe squadrons.
- Le joueur de la Luftwaffe mélangera les cartes Escadron de la Luftflotte 3 et reportera les 10 premières cartes dans la case Shutdown Luftwaffe squadrons.
- Le joueur de la Luftwaffe mélange les 5 cartes Escadron de la Luftflotte 5 et prend les 2 premières cartes du jeu et les place dans la case Avion endommagé sur la carte.
- Le joueur de la Luftwaffe retirera ensuite toutes les cartes Escadron Ju 87 de Luftflotte 2 et Luftflotte 3. Mettez de côté les cartes Escadron Ju 87 qui ont été retirées, elles sont non utilisées dans le scénario.

Le joueur de la RAF doit ajuster les paquets de cartes de chaque escadron de groupe comme suit:

- Le joueur de la RAF retire la carte Escadron Defiant du Groupe 12 et 13. Mettez de côté ces cartes escadron Defiant, elles sont non utilisées dans le scénario.
- Mélangez ensuite les cartes escadron de chaque groupe, prenez la carte du dessus de chaque deck et placez-la face visible sur la case de l'avion endommagé du groupe.

La RAF adopte la stratégie d'attaque Big Wing. Le marqueur Big Wing Dogfight remplace un des cinq marqueurs de combat aérien britanniques.

Règles Big Wing

- Le joueur de la RAF peut avoir deux vols de la RAF (Big Wing) occupant le même espace qu'un Vol de la Luftwaffe et participer à un combat aérien.
- Lorsque deux vols de la RAF sont opposés à un vol de la Luftwaffe, placez le marqueur combat aérien Big Wing dans l'espace.
- Lorsqu'il y a un combat aérien Big Wing, le joueur de la RAF prend les cartes escadron des deux vols dans sa main avant le début du combat aérien en prenant soin de ne pas les mélanger pour les restituer à leur groupe respectif lors des vols de retour à la base.

Les groupes se battent ensemble comme une grande formation aérienne. Lorsque les deux vols proviennent du même groupe ils retournent sur une base du groupe au choix.

- Le joueur de la RAF peut toujours utiliser le marqueur de combat aérien Big Wing pour intercepter, en plaçant le côté opposé du marqueur sur un espace.
- Un marqueur Big Wing peut également être utilisé pour combattre dans un combat aérien avec un seul vol de la RAF contre un vol de la Luftwaffe.

Pour combattre la nouvelle stratégie d'attaque britannique «Big Wing», le joueur de la Luftwaffe peut augmenter le nombre de cartes escadron dans les boîtes de cartes escadron de vol Luftflotte 2, de 6 cartes à 7 cartes.

Une fois ces ajustements terminés, le jeu du scénario 3 commencera avec le tour de scénario numéro 1. Suivez les étapes du tour de jeu en commençant par l'étape 1, voir la section des règles «Tour de jeu».

Ajustements historiques facultatifs de la campagne virtuelle complète

Scénario 2 - Duel d'aigles (Adlerangriff)

- Lorsque le scénario 2 est joué dans le cadre d'une campagne complète, les 5 cartes mission peuvent être prises au hasard parmi les cartes mission que le joueur de la Luftwaffe a gagnées pendant le Scénario 1 - Channel Battle (Kanalkampf) au lieu d'être tiré au sort dans le paquet de cartes de mission. S'il n'y a pas assez de cartes mission gagnées, piochez dans le jeu de cartes de mission pour faire la différence. S'il y a des cartes mission supplémentaires, remettez les dans le paquet de cartes mission.
- Lorsque le scénario 2 est joué dans le cadre d'une campagne complète, les cartes d'escadron endommagés de la Luftwaffe peuvent être récupérées parmi les cartes d'escadron de la Luftwaffe qui sont déjà dans la case Avion endommagé. Mélangez toutes les cartes d'Avion endommagé et laissez 14 cartes dans la case Shutdown Luftwaffe squadrons. Toutes les cartes d'escadron restantes sont retournées dans l'escadron prêt au combat Luftflotte 2, Luftflotte 3 et Luftflotte 5.

Scénario 3 - London Burning (The Blitz)

- Lorsque le scénario 3 est joué dans le cadre d'une campagne complète, les 9 cartes mission peuvent être prises au hasard parmi les cartes mission que le joueur de la Luftwaffe a gagnées pendant le Scénario 2 - Duel of Eagles (Adlerangriff) au lieu d'être tiré dans les cartes. S'il n'y a pas assez de cartes mission gagnées, piochez dans le jeu de cartes mission pour faire la différence. S'il y a des cartes mission supplémentaires, retournez-les au jeu de cartes de mission.

• Lorsque le scénario 3 est joué dans le cadre d'une campagne complète, les cartes d'escadron endommagés de la Luftwaffe peuvent être récupérées parmi les cartes d'escadron de la Luftwaffe qui sont déjà dans la case Avion endommagé. Mélangez toutes les cartes d'Avion endommagé et laissez 20 cartes dans la case Shutdown Luftwaffe squadrons. Toutes les cartes d'escadron restantes sont retournées dans l'escadron prêt au combat Luftflotte 2, Luftflotte 3 et Luftflotte 5.

COMMENTAIRE HISTORIQUE

À la fin de juin 1940, le haut commandement allemand esquisse un plan pour l'invasion de l'Angleterre. Herman Goering, commandant de la Luftwaffe et ministre allemand de l'Air, auréolé de la victoire sur la France et avide d'action, convainc Hitler que la supériorité des allemands assurera un succès à peu de risques, et que l'Allemagne gagnera plus de gloire. Mais d'abord, Hitler insiste sur le fait que la RAF doit être détruite avant toute invasion de la Grande-Bretagne. Les historiens ne sont pas d'accord sur la date exacte du début de la bataille d'Angleterre, mais à la mi-juillet 1940, la Luftwaffe a commencé à attaquer la navigation et les installations portuaires le long de la Manche et du sud de l'Angleterre. Le plan de Goering: d'abord, radar et les installations au sol le long de la côte sud de la Grande-Bretagne attaquées. Deuxièmement, les aérodromes de la RAF frappés dans le sud puis vers le nord jusqu'à ce que tout soit détruit. Troisièmement, jour et nuit des bombardements d'usines d'avions ainsi que des attaques contre des navires et les installations portuaires.

Campagne de la bataille d'Angleterre: 14 juillet - 14 août 1940

Le Kanalkampf, ou Channel Battle a duré jusqu'en juillet et jusqu'à la première semaine d'août.

Du 8 au 13 août, la Luftwaffe s'est concentrée sur les sites radar le long de la côte sud et est de l'Angleterre. Des succès occasionnels ont rendu la RAF aveugle aux formations pénétrantes; à ce moment-là, la Luftwaffe a pu sonder l'intérieur des terres et attaquer aérodromes et QG de secteur.

Campagne de la bataille d'Angleterre: du 15 au 24 août 1940

Cependant, le réseau radar est réparé en quelques jours, donc le 15 août, Goering décrète que les stations radar ne sont plus une cible privilégiée. Si ces attaques avaient continué, il aurait pu y avoir un effet sérieux sur la défense britannique. Le 15 août a apporté ses changements: la Luftflotte 5 (Air Fleet 5), basée en Norvège, a effectué un raid massif sur Newcastle, Sunderland et Yorkshire. Mais tant d'avions ont été perdus dans cette attaque que la Luftflotte 5 a été définitivement retiré de la bataille.

Au sud, les aérodromes du 11e groupe de la RAF ont subi de lourdes pertes dues aux bombardements, et le combat acharné faisait des ravages parmi les pilotes expérimentés de la RAF. L'affectation des chasseurs allemands pour escorter les bombardiers, au lieu de chasser, a travaillé en faveur de la RAF pour les semaines suivantes.

Campagne de la bataille d'Angleterre: 25 août - 7 septembre 1940

Certains Bf109 de la Luftflotte 3 sont transférés à la Luftflotte 2, basée en région du Pas de Calais où la Manche était la plus étroite. Cela a laissé plus de temps aux combattants sur l'Angleterre et a profité pleinement à améliorer leur portée limitée.

Début septembre 1940, de nouvelles attaques contre les aérodromes sont survenues. Le RAF Fighter Command est en grande difficulté. Les aérodromes deviennent inutilisables, les avions et les pilotes ont été poussés au point de rupture. De nouveaux pilotes sont envoyés au combat avant de pouvoir être enseignés aux tactiques les plus récentes et sont abattus, parfois lors de leurs premières missions. Les usines d'avion sont bombardées, ce qui complique le remplacement des avions perdus. Des pertes inacceptables ont forcé les Allemands à retirer leurs escadrons Ju 87, et les Britanniques ont sorti les restes de leurs escadrons de Defiant.

Campagne de la bataille d'Angleterre: du 8 au 21 septembre 1940

Le 7 septembre, à la suite du raid de la RAF sur Berlin, Goering ordonne que Londres devienne la cible prioritaire. Cela a diminué la pression de l'aérodrome et des usines battus de la RAF, et permis à la RAF de se regrouper et de reprendre des forces.

Campagne de la bataille d'Angleterre: 22 septembre - 5 octobre 1940

Le 15 septembre est considéré par certains experts comme le point culminant de la bataille d'Angleterre.

Après cette date, la Luftwaffe n'a jamais pu masser la force numérique qu'elle avait pendant l'été. Les bombardiers allemands étaient plus engagés dans les bombardements de nuit, et le temps au-dessus de la Manche commençait à se détériorer. Le 17 septembre, les plans d'invasion sont reportés indéfiniment. Bien que le combat aérien se soit poursuivi jusqu'en octobre, il est généralement convenu que la bataille d'Angleterre s'est terminée en septembre. Qui a gagné? L'Angleterre a survécu et avait toujours son armée de l'air, même si la RAF était incapable d'arrêter le bombardement

nocturne de ses villes. L'opération Sea Lion n'a jamais eu lieu. En fin de compte, combattre la fatigue et des objectifs en constante évolution coûtent aux Allemands une victoire.

NOTES DU DESIGNER

Le jeu Battle of Britain a été développé pour donner aux joueurs une idée de la réalité historique et des pressions ressenties par les forces allemandes et britanniques pendant l'action de juillet à octobre 1940. L'accent est mis directement sur les commandants et sur la façon dont ils concentrent les forces à leur disposition, qui peuvent ne pas être idéales pour la mission assignée. Le joueur de la Luftwaffe doit soigneusement planifier, organiser et coordonner ses vols, tandis que le joueur de la RAF doit coordonner ses escadrons de chasse dispersés et essayer d'infliger un maximum de pertes à la Luftwaffe allemande qui attaque. La bataille d'Angleterre, c'est en fait quatre matchs en un. Les trois jeux de scénario permettent aux joueurs qui n'ont qu'un temps limité ou qui recherchent une expérience de la bataille d'Angleterre, la possibilité de jouer à travers une phase de la bataille en tant que jeu autonome. Un scénario se composera de quatre tours de scénario et avec une certaine expérience se jouera en environ 2 heures ou moins. Après avoir terminé les quatre tours d'un scénario, les joueurs totaliseront le nombre de points de victoire gagnés et le joueur avec le total de points de victoire le plus élevé gagnera. Faire des ajustements aux scénarios, Duel of Eagles (Adlerangriff) et London Burning (The Blitz) sert à simuler que la bataille d'Angleterre est déjà en cours et fournira aux joueurs un ensemble nouveau et différent de défis à chaque jeu. La campagne virtuelle comprend les trois scénarios. Après avoir joué un scénario, Channel Battle (Kanalkampf), Duel of Eagles (Adlerangriff) et London Burning (The Blitz) totaliser le nombre de points de victoire gagnés. Les points de victoire gagnés dans chaque scénario sont ajoutés aux points de victoire des jeux précédents et le joueur avec la plus grande victoire au total de points après avoir terminé les trois scénarios remportera la campagne. D'un point de vue historique, le mélange de types d'avions sur les cartes d'escadron représente les proportions réelles de ces appareils disponibles pour la Luftwaffe et la RAF pendant la bataille. Et bien qu'historiquement, les raids de la Luftflotte 5 basée en Norvège étaient désastreux, cette force en termes de jeu peut livrer des feintes utiles et peut accomplir quelques grands exploits. Les cartes de mission reflètent les objectifs de mission bombardés à un moment donné pendant la bataille d'Angleterre, tandis que la ligne radar et les règles d'interception permettent aux Britanniques de détecter et d'intercepter les vols allemands à l'approche de la Grande-Bretagne. Les règles de combat aérien mettent l'accent sur le duel en tête-à-tête entre les cartes d'escadron. Bien qu'il puisse sembler étrange que les propres dés d'un joueur puissent marquer des coups sur ses escadrons, cependant, cela reflète les pertes dues au stress, à la fatigue des pilotes et à la possibilité d'un coup critique. Enfin, avec le nombre de pas dans un tour, et la quantité de marqueurs à suivre, soyez très patient avec votre adversaire, et aidez-lui à lui rappeler quand il oublie quelque chose d'important!

Thanks Again and Enjoy

Richard Borg

CREDITS

Creation & Development - Richard Borg

Development - Ken Sommerfield, Neal Ekengren, Bill Massey, Louis Rotundo

Playtesting - Neal Ekengren, Kevin Fankfother, Tom Hoffman, Pat Kurival, Bill Massey, Doug O'Connell, Stan Oien, Louis Rotundo, Ken Sommerfield, & The Plastic Soldier Company flight crew

Art Direction & Graphic Design - The Sonar Design team

Illustration - Jim Spurrier

Model Sculptor - James Mason and Sian Fahie at The Plastic Soldier Company

Executive Producer - Will Townshend

Special Thanks - Leon Locke and Henry Hyde

Traduction en Français Jean-luc « chee911sc » Reignier

FAQ

Question - Puisque les joueurs sélectionnent les escadrons pour participer au premier combat aérien, ils doivent pouvoir regarder les cartes dans la boîte d'escadron.

Réponse – Correct

Question - La Luftwaffe avait-elle l'intention d'attribuer des missions initiales avant que les escadrons ne soient assignés au hasard à des vols?

Réponse - Cela semble étrange, mais pour accélérer le jeu, les missions sont assignées aux vols avant que les cartes d'escadron ne soient distribuées à la boîte de cartes d'escadron au tour 1. Une fois que les joueurs ont une partie ou deux à leur actif, il n'y aurait aucun problème à demander au joueur allemand d'assigner les missions après que les cartes d'escadron sont distribuées aux boîtes de cartes d'escadron. *CQFD switch phases 3 & 4*

Question - Selon votre explication sur BGG, nous pouvons voir que les vols de la Luftwaffe peuvent rester à bord à la fin d'un tour. Atteindre la base n'est obligatoire qu'en cas de panne de carburant ou lorsque le vol a terminé son bombardement.

Réponse - Correct

Question - Les déplacements et la consommation de carburant ne sont toujours pas clairs. Comme nous le lisons maintenant, un vol avec 3 pions carburant peut en dépenser un et se déplacer jusqu'à 5 cases ou jusqu'à ce qu'il soit intercepté.

Réponse - Correct

Question - Un vol encore sur le plateau au début d'un tour peut a) sortir d'un espace commun avec un vol RAF et b) dépenser 1 pion carburant pour se déplacer jusqu'à 5 cases.

Réponse - Correct

Question - Un vol encore sur le plateau au début d'un tour peut dépenser les deux pions carburant et se déplacer jusqu'à 10 cases, et nécessairement atteindre la base d'origine à la fin du tour.

Réponse – Correct

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU:

ÉTAPE 1. AVANCER LE MARQUEUR DE SCÉNARIO

ÉTAPE 2. PRODUCTION ET RÉPARATIONS BRITANNIQUES

Le total du nombre de points de production de villes dans un groupe détermine les dés à lancer pour réparer les avions, radar et aérodromes.

ÉTAPE 3. & 4. AFFECTATION DE LA MISSION ALLEMANDE et SQUADRON ALERT (anglais et allemand)

Tirage de 10 cartes mission au 1^{er} tour et répartition de 7 parmi les escadrons des Luftflotten
Tirage d'1 carte mission aux tours suivants par Vol rentré + les 3 du 1^{er} tour et ensuite répartir.

Positionnement des 3 squadron par Flight sur les bases RAF et positionnement de 6 par flight et sur les bases des Luftflotten.

ÉTAPE 5. MOUVEMENT LUFTWAFFE

ÉTAPE 6. MOUVEMENT RAF

ÉTAPE 7. BATAILLES ET BOMBARDEMENTS

- A. Phase de combat aérien Interception ou dogfight
- B. Phase de retour sur l'aérodrome d'appartenance RAF ou patrol.
- C. Phase de bombardement de la Luftwaffe.
- D. Phase de tir antiaérien britannique Ack-Ack.
- E. Phase de retour du vol de la Luftwaffe vers sa base.
- F. Phase de test de réussite ou d'échec de la mission.

SCORE DES SCÉNARIOS & CAMPAGNE

POINTS LUFTWAFFE		CHANNEL BATTLE	DUAL OF EAGLES	LONDON BURNING	BOB
MISSION RÉUSSIE	1				
CARTE ESCADRON ÉLIMINÉ	1				
1 MARQUEUR BOMBE/VILLE	1				
2 MARQUEURS BOMBE/VILLE	2				
VILLE ANÉANTIE	3				
AÉRODROME / RADAR INUTILISABLE	1				
MARQUEUR AS	1				
TOTAL					

POINTS RAF		CHANNEL BATTLE	DUAL OF EAGLES	LONDON BURNING	BOB
MISSION ANNIHILÉE	2				
CARTE ESCADRON ÉLIMINÉ	1				
MARQUEUR AS	1				