

WORLD #1 AVIATION MAGAZINE FOR BOARD AND WAR GAMERS

Pocket!
AIR WAR
DEFINITIVE EDITION

No. 143 July 1952

WBS Games Company



Approved by the Smiling Pilots Association of Charlotte, NC

Table des matières

APERÇU DU JEU	3
CONCEPTS DE BASE	3
AVIONS	3
ÉNERGIE	3
PLATEAUX D'AVIONS	3
ALTITUDE (OPTIONNEL)	4
COMPÉTENCES DE L'ÉQUIPAGE (OPTIONNEL)	4
MOUVEMENT	4
POINTS DE MOUVEMENT	4
PROCÉDURE GÉNÉRALE	4
VOL DE NIVEAU	5
TOURNER	5
WINGOVER	6
GLISSADE	6
DÉPLACEMENT ENTRE LES NIVEAUX D'ALTITUDE	6
MONTER	6
DESCENTE	6
DÉCROCHAGE	7
COMBAT	7
CANONS	7
<i>Acquérir la cible</i>	7
<i>Tir sur la cible</i>	7
<i>Modificateurs de combat des canons air-air (OPTIONNEL)</i> ..	8
ÉVALUATION DES DOMMAGES	8
<i>Règles générales</i>	8
<i>Modèle de dégâts de base</i>	8
<i>Modèle de dégâts avancé (OPTIONNEL)</i>	9
MITRAILLEURS	10
<i>Acquérir la cible</i>	10
<i>Tir sur la cible</i>	10
<i>Évaluation des dommages</i>	10
EMPORT	10
<i>Roquette</i>	11
<i>Bombes</i>	11
<i>Torpilles</i>	12
AAA	12
FLAK	12
<i>Barrage</i>	13
<i>Tir continu dirigé</i>	13
GAMEPLAY	14
MISE EN PLACE	14
STRUCTURE D'UN JEU	14
MOUVEMENT DES CIBLES AU SOL	15
GEL DU TEMPS (OPTIONNEL)	15
GÉNÉRATEUR DE MISSION	16
TYPE DE MISSION	17

SÉLECTIONS D'AVIONS	17
MISE EN PLACE GÉNÉRALE D'UN JEU	17
BRIEFINGS DE MISSION	18
APPUI AÉRIEN RAPPROCHÉ (AAR)	18
BOMBARDEMENTS STRATÉGIQUES	18
NETTOYAGE DES CHASSEURS	18
TYPE DE CIBLE	18
<i>Pont, aérodrome, usine, gare de triage et port</i>	18
<i>Radars et bunkers</i>	18
<i>Forces terrestres</i>	18
<i>Colonne/Train</i>	18
<i>Sous-marin</i>	19
<i>Convoi/Force opérationnelle</i>	19
MISSIONS ÉTENDUES	19
CAMPAGNE	20
THÉÂTRES D'OPÉRATIONS	20
BATAILLE D'ANGLETERRE	20
THÉÂTRE D'AFRIQUE DU NORD	22
THÉÂTRE ITALIEN	24
THÉÂTRE D'EUROPE OCCIDENTALE	26
THÉÂTRE DE LA MER DU NORD	28
THÉÂTRE DE L'EUROPE DE L'EST	29
THÉÂTRE DU PACIFIQUE	30
GUERRE DE CORÉE	32
MODE SOLO ET COOP	33
AVIONS IA	33
SYSTÈME D'IA	33
<i>POINT FOCAL</i>	33
<i>POSITIONNEMENT RELATIF</i>	33
<i>DÉTERMINER LA MANŒUVRE DE L'AVION IA</i>	34
MANŒUVRES D'IA	34
COMBAT IA	35

AVIS DE NON-RESPONSABILITE ET DROITS D'AUTEUR

Le contenu de ce livret et tout ce qui l'accompagne sont protégés par le droit d'auteur. Toute reproduction est donc interdite sans l'autorisation expresse de l'éditeur. Ce jeu simule des combats réels avec des systèmes d'armes existants. Les noms, logos et marques déposées affichés ou référencés dans le jeu ou dans les documents joints appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les détenteurs et producteurs des véhicules, armes et systèmes utilisés dans le jeu ne sont affiliés ni à son éditeur et ne le cautionnent ni ne le subventionnent. Les photos utilisées dans ce livret sont classées dans le domaine public. En cas d'erreur de classification, l'auteur se tient à disposition pour indiquer les propriétaires légitimes des photos.

CODE POUR TÉLÉCHARGER DES RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES
52822488175192928657

APERÇU DU JEU

Pocket Air War est un jeu rapide de combat aérien durant la Seconde Guerre mondiale, jouable partout. Avant chaque partie, les joueurs peuvent choisir entre une bataille rapide, un scénario ou une campagne, puis sélectionner le ou les avions qu'ils souhaitent contrôler.

LISTE DES COMPOSANTS

- 279 marqueurs
- 70 plateaux d'avion
- 5 gabarits de virage
- 3 gabarits de mitrailleur
- 74 jetons d'Énergie jaunes
- 8 disques rouges de basse altitude
- 15 disques blancs de haute altitude
- 1 dé à 20 faces (1d20)
- 1 livre de règles

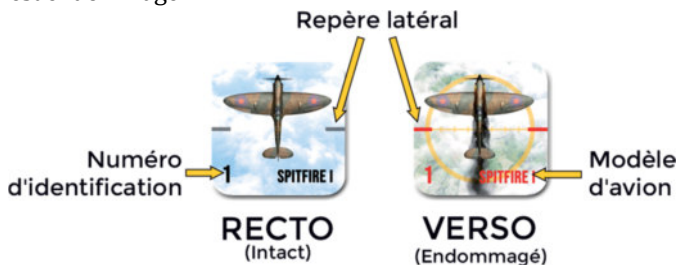
CONCEPTS DE BASE

AVIONS

Les avions sont le cœur du jeu : ils volent et combattent jusqu'à ce qu'un camp atteigne ses objectifs de mission !

Chaque avion est représenté par un marqueur, qui permet de suivre la position et l'orientation de l'avion.

Les pions sont recto-verso : le verso est utilisé lorsque l'avion est endommagé.



ÉNERGIE

Chaque avion possède une valeur d'Énergie, qui représente son potentiel de Mouvement : avec beaucoup d'Énergie, vous pouvez aller loin ou vous pouvez aller haut !

Contrairement à d'autres valeurs, comme l'Accélération ou la Défense, l'Énergie change souvent, parfois plusieurs fois au cours d'un même tour ! En effet, l'avion gagne ou perd de l'Énergie au fil de son évolution dans le ciel.

Pour suivre l'Énergie, utilisez des jetons Énergie jaunes, placés dans des piles séparées (une pour chaque avion) à côté de vous. Ajoutez ou retirez simplement des jetons au fur et à mesure que vous gagnez ou perdez de l'Énergie.

Attention, un avion sans aucune Énergie décrochera au début de son tour (voir page 7).

Un avion ne peut pas avoir plus d'une certaine valeur d'Énergie (sinon, il finirait par se transformer en boule de feu !). On appelle cela l'Énergie maximale, et chaque avion possède deux valeurs d'Énergie maximale : une pour l'avion intact et une autre pour l'avion endommagé.

Les avions transportant des bombes, des roquettes ou des torpilles (voir pages 10 et 12) ont leur Énergie maximale limitée à la valeur endommagée (qu'ils soient endommagés ou non) jusqu'à ce qu'ils se soient débarrassés de toutes leurs charges.

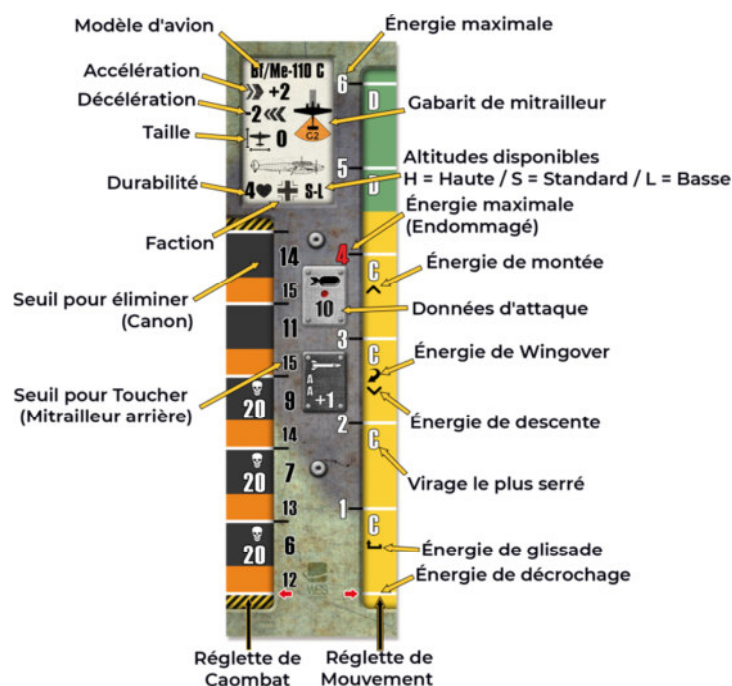
PLATEAUX D'AVIONS

Chaque avion dispose d'un plateau spécifique, principal outil de contrôle, fournissant toutes les informations nécessaires. Il sert également à mesurer les distances lors des déplacements et des combats.

Le plateau comprend :

- **Accélération** : la capacité de l'avion à gagner de l'Énergie.
- **Décélération** : la capacité de l'avion à perdre de l'Énergie.
- **Taille** : la taille de l'avion en tant que cible.
- **Durabilité** : la capacité de l'avion à subir des dommages.
- **Énergie maximale** : les valeurs d'Énergie les plus élevées lorsqu'il n'est pas endommagé (blanc) et lorsqu'il est endommagé (rouge)
- **Virage le plus serré** : la capacité de l'avion à tourner pour chaque valeur de vitesse. La lettre fait référence à un gabarit de virage spécifique (de A à E).
- **Seuil pour Toucher** : la valeur minimale que l'avion doit obtenir sur le d20 noir pour atteindre sa cible

Un plateau supplémentaire est fourni pour Flak et AAA.



ALTITUDE (OPTIONNEL)

Une partie de Pocket Air War se joue sur une surface plane en deux dimensions. En réalité, les avions utilisent la troisième dimension.

Pour représenter la troisième dimension, le jeu utilise un système d'altitude simple : un avion peut être à basse, standard ou haute altitude.

La basse altitude est principalement utilisée pour attaquer des cibles au sol avec des canons, des roquettes ou des torpilles. L'altitude standard est le niveau de vol principal du jeu, où se déroulent toutes les opérations normales. La haute altitude est principalement utilisée par les bombardiers stratégiques et les chasseurs qui tentent d'intercepter. Changer d'altitude permet également de prendre l'avantage sur les avions ennemis.

Un avion endommagé ne peut pas voler aussi haut qu'il le ferait normalement (voir page 6).

Pour indiquer l'altitude d'un avion, placez un disque rouge à côté de son marqueur pour la basse altitude et un disque blanc pour la haute altitude.

Étant donné que les règles d'Altitude peuvent ajouter trop de complexité lors de l'apprentissage du jeu, même pour certains joueurs expérimentés, ils sont optionnels.

Si vous décidez de jouer sans les règles d'Altitude, les changements sont :

- La montée et la descente ne sont pas disponibles (voir page 6)
- Un avion qui décroche est détruit (voir page 7)
- Les actions disponibles « uniquement à [basse/haute] altitude » sont toujours disponibles

COMPÉTENCES DE L'ÉQUIPAGE (OPTIONNEL)

Chaque avion dispose d'un équipage dont l'expérience peut avoir un impact considérable sur le combat. Un pilote expérimenté optimise les capacités de l'avion et réagit plus rapidement et plus efficacement au combat.

Il existe trois niveaux de compétence d'équipage : Recrue, Entraîné et As. Utilisez des marqueurs pour suivre le niveau de compétence de chaque avion. Il n'y a pas de marqueur « Entraîné », car c'est la compétence par défaut de l'équipage.



Les compétences de l'équipage sont importantes dans les parties en solo (voir page 33) car ils influencent la capacité de l'IA.

Un marqueur de compétence comporte deux valeurs utilisées en mode multijoueur. La valeur du réticule modifie le Seuil pour Toucher (exemple : un pilote Recrue avec un Seuil pour Toucher de 12 est modifié à 14). Le modificateur Jeton d'Énergie ajoute (+1) ou soustrait (-1) un Jeton d'Énergie de l'Énergie maximale disponible pour un avion, en fonction des compétences du pilote.

Étant donné que cela ajoute de la complexité et une maintenance supplémentaire, les compétences de l'équipage et leurs règles associées sont facultatives.

MOUVEMENT

Grâce à ses points de mouvement, un avion peut se déplacer sur le plateau de différentes manières, appelées manœuvres, qui sont expliquées dans cette section.

POINTS DE MOUVEMENT

Les points de mouvement sont utilisés pour déplacer l'avion.

La capacité de mouvement d'un avion pour un tour est égale au nombre de jetons Énergie de l'avion au début de ce tour.

Cependant, un avion peut augmenter ou diminuer son Énergie actuelle en fonction de sa valeur d'accélération ou de décélération, avant de se déplacer. Comme cela se produit au tout début du tour, cela impacte la capacité de mouvement.

Si l'avion gagne ou perd de l'Énergie au cours de son tour en raison de ses manœuvres, cela n'affecte pas ses points de mouvement pour le tour en cours.

Les points de mouvement sont dépensés pour déplacer l'avion de différentes manières (voir ci-dessous).

L'avion doit dépenser la totalité de sa capacité de mouvement au cours de son tour.

PROCÉDURE GÉNÉRALE

Lors d'un déplacement, un avion peut utiliser soit la réglette de Mouvement du plateau, soit un gabarit de virage. Pour plus de simplicité, les plateaux et les gabarits de virage affichent les mêmes informations au verso. Cette symétrie permet d'aligner l'avion à droite ou à gauche, selon que vous tournez à gauche ou à droite, ou si un côté de l'avion est obstrué par d'autres éléments du jeu.

Dans les deux cas, commencez par aligner le repère latéral de l'avion avec le premier repère de la réglette/du gabarit (indiqué par une flèche). Déplacez ensuite l'avion pour aligner son repère avec le repère suivant. C'est ce qu'on appelle un « pas ». Répétez l'opération aussi longtemps que vous le souhaitez (chaque pas coûte 1 point de mouvement).

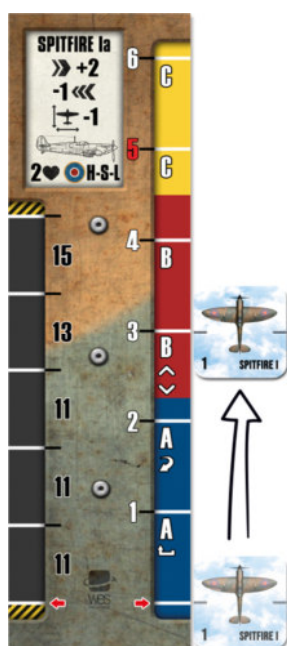
Un avion peut combiner différentes manœuvres pendant son tour sans aucune condition ni restriction, à condition de disposer de points de mouvement. Utilisez les jetons Énergie pour suivre les points de mouvement dépensés et l'évolution de l'Énergie au fil des manœuvres.

N'oubliez pas que chaque fois que vous perdez de l'Énergie, vous devez défausser des jetons Énergie de votre pile ; chaque fois que vous en obtenez, vous devez en ajouter. Cependant, ces variations d'Énergie affecteront le tour suivant et non la capacité de déplacement actuelle.

Si un avion possède déjà autant de jetons Énergie que son Énergie maximale et a l'intention d'effectuer une manœuvre au cours de laquelle il gagnerait de l'Énergie, il peut toujours effectuer cette manœuvre mais ne gagne pas plus d'Énergie.

Si l'avion a l'intention d'effectuer une manœuvre au cours de laquelle il perdrait plus d'Énergie qu'il n'en a, il ne peut pas effectuer cette manœuvre, à moins que le pilote ne veuille intentionnellement faire décrocher l'avion (voir page 7).

VOL DE NIVEAU



Le vol de niveau consiste à voler en ligne droite.

Déplacez l'avion du nombre de pas que vous souhaitez.

Chaque pas coûte 1 point de mouvement.

TOURNER

Tourner consiste à voler le long d'une trajectoire courbe.

Vous pouvez choisir n'importe quel gabarit de virage dont la lettre est égale ou supérieure (par exemple, B est supérieur à A) à la lettre inscrite sur votre réglette de Mouvement à côté de votre Énergie actuelle. Par exemple, si la lettre à côté de votre Énergie actuelle est C, vous pouvez choisir le gabarit C, D ou E.

Déplacez l'avion du nombre de pas que vous souhaitez.

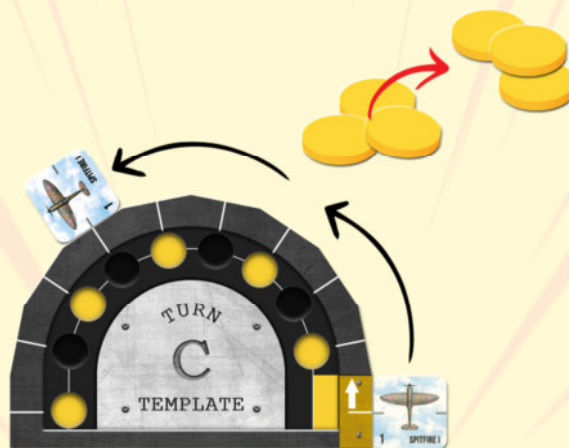
Chaque pas coûte 1 point de mouvement.

L'avion perd 1 Énergie à chaque fois qu'il atteint ou franchit un repère entourée d'un cercle jaune. En général, les virages serrés (lettres plus petites) coûtent plus d'Énergie.

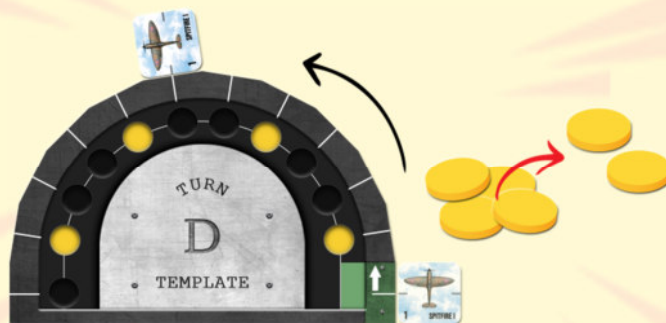
Exemples pour tourner

Un Spitfire commence son tour avec une allocation de Mouvement de 6. Puisqu'il dispose actuellement de 6 Énergies, son gabarit de virage le plus serré est C. Son joueur envisage différentes manières d'utiliser ses points de Mouvement :

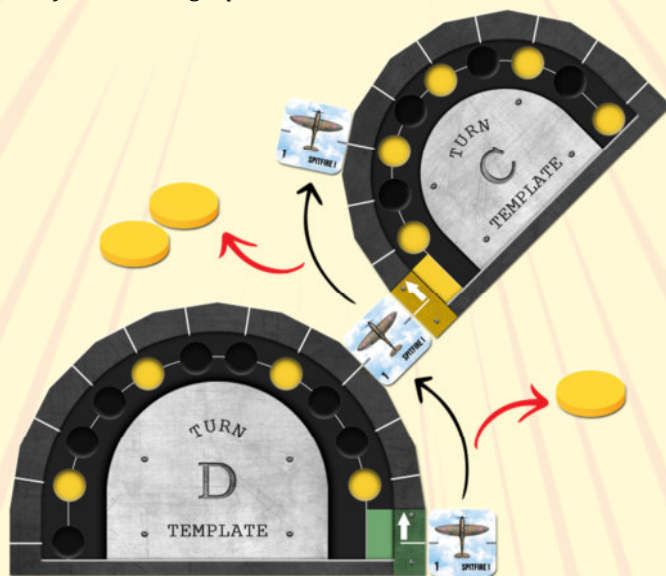
1) Utilisez le gabarit de virage C et dépensez tous ses points de mouvement. L'avion perdrait 3 d'Énergie de sa pile de départ.



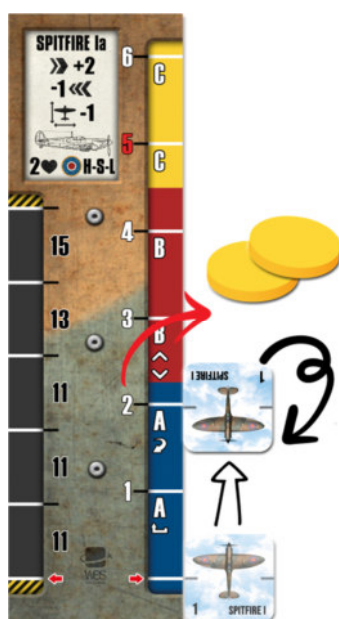
2) Utilisez le gabarit de virage D, qui effectue un virage plus large et perd moins d'Énergie. Cela coûterait 2 Énergies (retirez 2 jetons Énergie de sa pile).



3) Tournez à gauche, en utilisant le gabarit de virage D, en dépensant 3 points de mouvement et en perdant 1 Énergie, puis tournez à droite, en utilisant le gabarit de virage C, en dépensant 3 points de mouvement et en perdant 2 Énergies, pour un total de 3 jetons d'Énergie perdus.



WINGOVER



Un Wingover consiste à faire demi-tour rapidement.

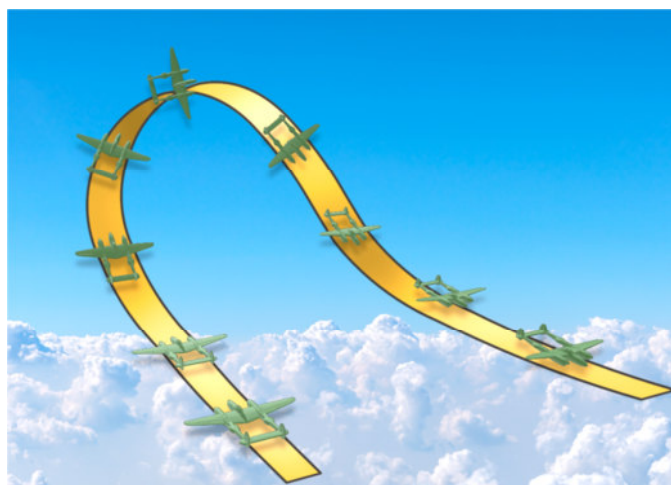
Déplacez l'avion en ligne droite au moins jusqu'à atteindre le repère indiquée par **↩**, puis faites pivoter le marqueur de 180°.

Chaque pas coûte 1 point de mouvement, la rotation est gratuite.

L'avion perd autant d'Énergie que la valeur à côté du repère indiquée par **↩**.

Si l'avion est endommagé et ne peut pas atteindre l'icône

↩ ou qu'il n'y a pas cette icône sur son plateau, il ne peut pas effectuer de Wingover.



DÉPLACEMENT ENTRE LES NIVEAUX D'ALTITUDE

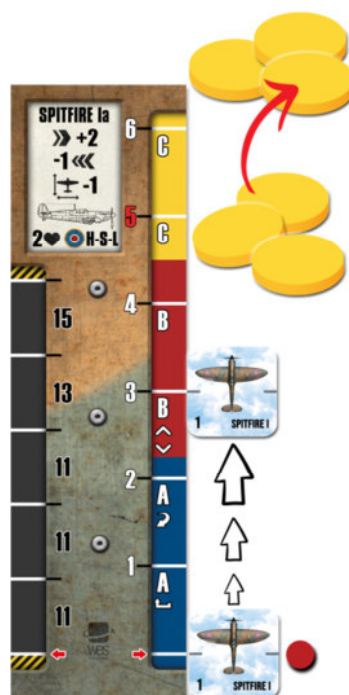
Si vous jouez sans Altitude, ignorez cette section : vous ne pouvez pas (et n'avez pas besoin) d'utiliser ces manœuvres.

MONTER

Une montée consiste à déplacer l'avion jusqu'au niveau d'altitude supérieur.

Déplacez l'avion en ligne droite au moins jusqu'à atteindre le repère indiquée par **^**, puis placez ou retirez le disque d'altitude correspondant. Vous pouvez remplacer le dernier pas de la ligne droite par un pas de n'importe quel gabarit de virage.

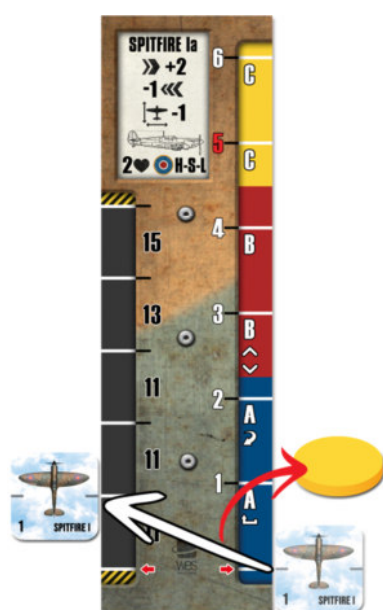
L'avion perd autant d'Énergie que la valeur à côté du repère indiquée par **^**.



Exemple de montée.

Un Spitfire commence sa phase de mouvement à basse altitude avec une allocation de mouvement de 5. Pour monter à l'altitude standard, il se déplace de 3 pas en ligne droite et perd 3 points d'Énergie. Le joueur retire le disque Basse Altitude. Il lui reste 2 points de Mouvement à dépenser.

GLISSADE



Voler en glissade consiste à dériver vers la gauche ou vers la droite.

Déplacez l'avion en ligne droite au moins jusqu'à atteindre le repère indiquée par **↩**, puis déplacez l'avion d'un pas sur la réglette de Mouvement au pas le plus proche en avant sur la réglette de combat.

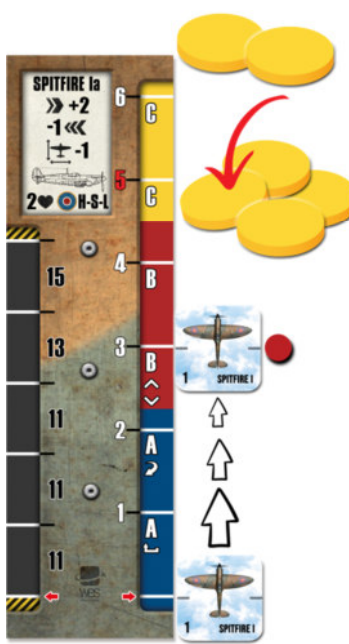
L'avion perd autant d'Énergie que la valeur à côté du repère indiquée par **↩**.

DESCENTE

Une descente consiste à déplacer l'avion vers le niveau d'altitude inférieur.

Déplacez l'avion en ligne droite au moins jusqu'à atteindre le repère indiquée par **∨**, puis placez ou retirez le disque d'altitude correspondant. Vous pouvez remplacer le dernier pas de la ligne droite par un pas de n'importe quel gabarit de virage.

L'avion gagne de l'Énergie jusqu'à avoir son Énergie maximale.



Exemple de descente.

Un Spitfire commence sa phase de mouvement à haute altitude avec une allocation de mouvement de 5. Pour descendre à l'altitude standard, il doit se déplacer d'au moins 3 pas (▼). Il se déplace de 2 pas en ligne droite et 1 pas en utilisant le gabarit de virage A.

Le joueur retire le disque Haute Altitude. L'allocation de mouvement du tour suivant est de 6.

DÉCROCHAGE

Un décrochage se produit si l'avion n'a plus d'Énergie au début de son tour. Peu importe que l'Énergie ait été perdue intentionnellement ou non.

Si vous jouez sans les règles d'Altitude, l'avion est détruit et l'équipage est tué lorsqu'il s'écrase.

Si vous jouez avec les règles d'altitude, l'avion passe au niveau d'altitude inférieur (ajustez le disque d'altitude en conséquence), mais son marqueur reste immobile. S'il était déjà à basse altitude, il s'écrase au sol.

Ensuite, s'il ne s'écrase pas, l'avion récupère la moitié de son Énergie maximale (arrondie à l'inférieur) et son tour se termine.

Un avion qui a décroché pendant sa phase de mouvement ne peut rien faire pendant la phase de combat (voir page 15).

Le décrochage peut être volontairement provoqué pour se débarrasser d'un adversaire qui vous poursuit, à condition que vous jouiez avec Altitude et que vous ne voliez pas à Basse Altitude.

COMBAT

À chaque tour, les avions ont la possibilité d'attaquer et d'être attaqués par d'autres avions, des cibles au sol ou des navires. Cette section décrit le fonctionnement de ces attaques.

Il existe 3 types de cibles :

- **Avions**, qui peut être attaqué avec des canons, des Mitrailleurs et des roquettes air-air.
- **Cibles au sol**, qui peuvent être n'importe quoi, d'un char à un pont. Ils peuvent être attaqués avec des canons, des bombes et des roquettes air-sol.
- **Navires**, qui sont similaires aux cibles terrestres, mais peuvent également être attaquées avec des torpilles.

Un outil essentiel pour attaquer est la réglette de combat, qui se trouve dans la partie gauche du plateau (voir page 3). Toutes les informations nécessaires à l'attaque sont là.

Règle d'or : Chaque arme de l'avion (canons, mitrailleurs, bombes, etc.) ne peut attaquer qu'une seule cible par tour, même si plusieurs cibles sont à portée. Vous pouvez choisir librement la cible à attaquer avec chaque arme. Vous n'êtes

pas obligé d'attaquer la même cible avec différentes armes, mais vous pouvez le faire.

CANONS

La plupart des avions sont équipés d'un ou plusieurs canon(s) et/ou mitrailleuse(s) (ci-après dénommés « canons »). Ceux-ci sont montés dans l'avion et ne peuvent pas pivoter. Ils tirent donc droit devant.

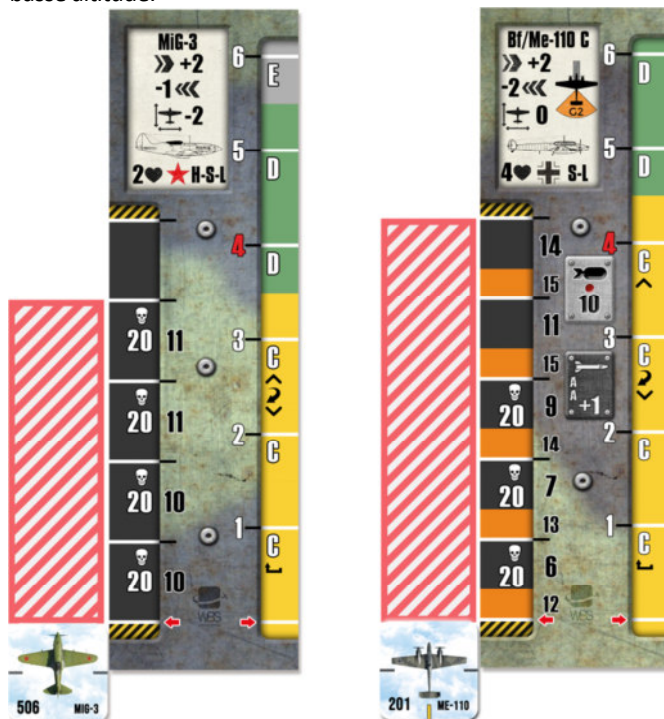
Un avion est équipé de canons si sa réglette de combat est grise (même partiellement). Veillez à ne regarder que la réglette de combat, et non la réglette de Mouvement, ni aucune autre partie du plateau.

Acquérir la cible

Vous pouvez attaquer des avions et des cibles au sol avec vos canons. Si vous attaquez une cible au sol, cela s'appelle du mitraillage a sol et présente des différences mineures, clairement indiquées.

Pour tirer sur un avion avec des canons, placez la réglette de combat à côté de votre avion, en alignant la flèche rouge avec le bord supérieur du pion. Le rectangle délimité par le bord supérieur du pion et la limite supérieure de la réglette de combat (voir les rectangles rayés rouges sur l'image ci-dessous) constitue la zone de tir. Si la cible est à la même altitude que l'avion qui tire et qu'une partie de son pion se trouve dans la zone de tir, vous pouvez tirer.

Exception de mitraillage au sol : vous ne pouvez mitrailler qu'à basse altitude.



Tir sur la cible

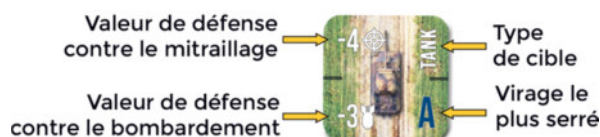
Si l'avion a une cible à portée de ses canons, mesurez la distance qui les sépare à l'aide de la réglette de combat. Il s'agit de la distance entre le pion avion et la projection sur la réglette de combat de la partie la plus proche du pion cible (voir les exemples de combat sur la page suivante).

La valeur noire à côté de la case grise de la réglette de combat pour cette distance est le Seuil pour Toucher.

Lancez 1d20, puis ajoutez au résultat du dé la valeur de la taille de la cible (indiquée sur son plateau), ainsi que tout autre modificateur de combat optionnel (voir ci-dessous). Si ce résultat modifié est égal ou supérieur au Seuil pour Toucher, vous touchez et infligez des dégâts à votre cible ! Sinon, vous la ratez.

Remarque : un résultat de 1 ou 20 ne peut jamais être modifié.

Exception de mitrillage au sol : Au lieu d'appliquer la valeur de taille de la cible, modifiez le résultat du dé par sa valeur de défense de mitrillage (voir ci-dessous).



Remarque : les modificateurs sont toujours appliqués au résultat du dé et non au Seuil pour Toucher.

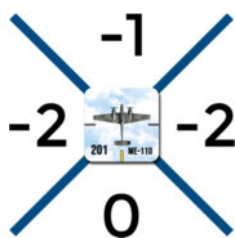
Les avions équipés de canons (par opposition aux mitrailleuses) disposent d'un Seuil pour détruire 🦴 sur la réglette de combat, à côté du Seuil pour Toucher.

Si le résultat est égal ou supérieur au Seuil pour détruire, la cible est immédiatement détruite, quel que soit le modèle de dégâts utilisé (voir ci-dessous) ou sa durabilité (voir page 3).

Modificateurs de combat des canons air-air (OPTIONNEL)

Aspect de la cible

Attaquer des cibles latéralement ou en face à face est plus difficile que de les abattre par derrière. Pour un gameplay plus réaliste, mais plus complexe et plus long, ajoutez le modificateur suivant au résultat du dé :



- Attaque latérale : -1
- Attaque en tête-à-tête : -2
- Attaque arrière : 0

Pour définir l'aspect de la cible, référez-vous aux coins de son pion. Si l'attaquant est positionné entre deux aspects, vérifiez quel secteur contient la majorité de son pion. En cas de doute, utilisez le modificateur d'aspect latéral.



Attaque en piqué

Si l'avion a effectué une descente pendant le tour en cours, ajoutez 2 au résultat du dé.

Compétence de l'équipage

Appliquez le modificateur Réticule imprimé sur le jeton de compétence Équipage de l'avion qui tire au Seuil pour Toucher.

ÉVALUATION DES DOMMAGES

Règles générales

Si le résultat est égal ou supérieur au Seuil pour Toucher, la cible subit des dégâts. Les conséquences dépendent du modèle de dégâts choisi et sont expliquées ci-dessous.

Exception de mitrillage au sol : à chaque fois qu'une cible au sol est touchée, elle est détruite, quel que soit le modèle de dégâts utilisé.

Modèle de dégâts de base

Le modèle de dégâts de base est idéal pour garder le jeu simple et rapide en détruisant les avions plus rapidement.

Lorsque vous utilisez ce modèle de dégâts, dès qu'un avion subit des dégâts, retournez-le sur sa face endommagée. S'il est déjà sur sa face endommagée, la cible est détruite et retirée du jeu.

Les avions endommagés :

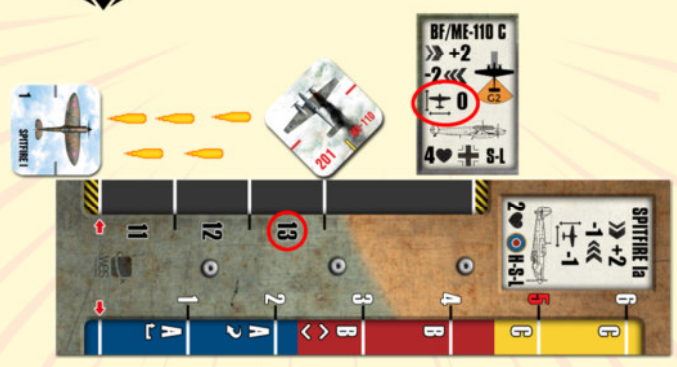
- Réduisent de moitié leur valeur d'accélération (arrondie au supérieur)
- Ne peuvent pas voler à haute altitude. Si un avion volait à haute altitude lorsqu'il a été endommagé, il doit atteindre une altitude autorisée lors de son prochain tour. Sinon, il perdra toute son Énergie et décrochera (voir page 7).
- Leur valeur d'Énergie maximale est désormais celle endommagée (rouge).

Exemple de combat utilisant le modèle de dégâts de base

Un Spitfire I attaque un Me-110 allemand pendant la bataille d'Angleterre. La cible est acquise, car elle se trouve devant le Spitfire. À cette distance, le Seuil pour Toucher est de 11. Le Britannique lance 1D20 et obtient un 11, ce qui est insuffisant pour toucher l'Allemand car, bien que la taille du 110 soit de 0, le modificateur d'aspect de -2 réduit le résultat à 9. Le Spitfire devait obtenir au moins 13 pour toucher !



$-0 -2 = 12 < 13 = \text{Manqué !}$



Si le Britannique avait obtenu un 15, endommageant le Me-110, le joueur allemand aurait dû retourner son avion sur le côté endommagé.

 $-0 -2 = 13 = \text{Touché !}$



Si les positions avaient été inversées, avec un jet de 7+, le Me-110 aurait également endommagé le Spitfire, mais avec un jet de 20, le Spitfire aurait été abattu immédiatement, car un jet de 20 ne peut pas être modifié.

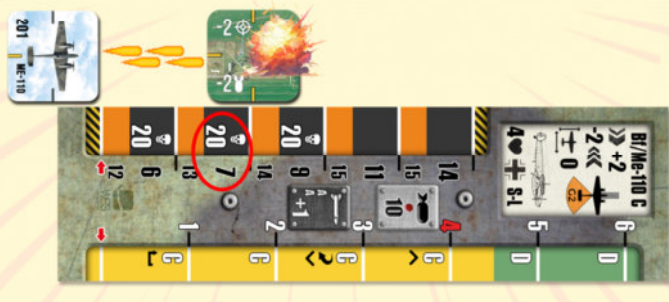
 $-1 -1 = 20 = \text{Abattu !}$



Exemple de mitraillage au sol.

Un Me-110 mitraille la station radar du Foreness, près de Douvres. À cette distance, le Seuil pour Toucher est de 7. L'Allemand lance 1D20 et obtient un 15. Même en appliquant la valeur de défense de mitraillage de -2 de la station radar, le jet est supérieur à 7, détruisant la cible au sol. Lors d'un mitraillage, tout tir au but est considéré comme une destruction.

 $-2 = 13 > 7 = \text{Détruit !}$



Modèle de dégâts avancé (OPTIONNEL)

Le modèle de dégâts avancé est idéal pour rendre les combats plus réalistes : parfois, le premier coup peut être critique,

tandis qu'à d'autres moments, un avion peut être touché plusieurs fois et continuer à voler. De plus, la localisation du coup peut entraîner différents types de défaillances ou de limitations, que le modèle de dégâts avancé simule.



Chaque fois qu'un avion est endommagé, vérifiez l'aspect de l'avion ciblé (c'est-à-dire « d'où viennent les balles »).

Dès que l'avion perd un point de durabilité, retournez son pion du côté endommagé.

Piochez au hasard un marqueur de dégâts de la catégorie correspondante : avant (F), côté (S) ou arrière (B). Ces marqueurs ont un recto générique indiquant à quel aspect ils appartiennent, et un verso indiquant quel composant de l'avion a été endommagé. Les effets des dégâts sont spécifiés par des icônes, expliquées ci-dessous.

Gardez les marqueurs de dégâts piochés près de la pile de jetons Énergie de l'avion, afin de rappeler les pénalités subies. Les dégâts sont irréparables en cours de partie et cumulatifs. Chaque marqueur de dégâts comporte plusieurs icônes en forme de cœur : lorsque la somme de ces icônes dépasse la valeur de durabilité de l'avion (imprimée sur son plateau), l'avion est détruit et les jetons sont remis dans leur sac/gobelet/pile respectif.

Les effets sont cumulatifs. Si le même composant est touché plusieurs fois, les effets se cumulent. Par exemple, si l'aileron est touché deux fois et que le premier effet est « Impossible de tourner à droite » et le second « Impossible de tourner à gauche », l'avion ne peut plus effectuer de virages d'un côté ou de l'autre.

Ci-dessous quelques exemples d'icônes d'effets :

-  Ne peux pas monter.
-  Ne peut pas Wingover
-  L'accélération est réduite de cette valeur.
-  Ne peut pas faire de Glissade à droite.
-  Ne peut pas Tourner à gauche.
-  Le Seuil pour Toucher est augmenté de cette valeur.
-  Les mitrailleurs sont affectés.
-  Ne peut pas voler à haute altitude.
-  Le virage le plus serré disponible est D, peu importe l'Énergie actuelle.
-  L'Énergie maximale est réduite par cette valeur.
-  Équipage ou mitrailleurs tués.

MITRAILLEURS

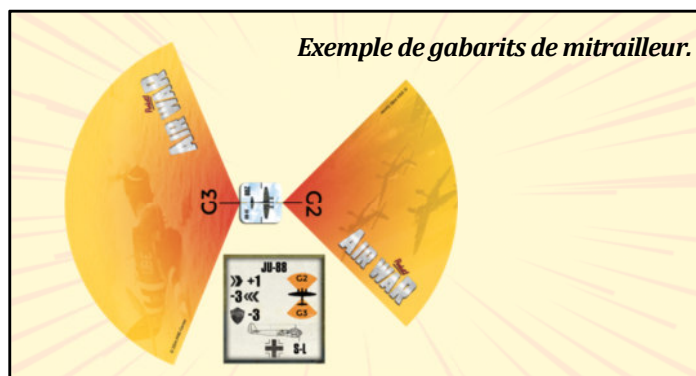
Certains avions sont équipés de mitrailleurs, qui sont des membres d'équipage dédiés aux mitrailleuses capables de pivoter pour attaquer les avions ennemis dans une large zone autour de l'avion.

Un avion possède des mitrailleurs si sa réglette de combat est orange (même partiellement). Veillez à ne regarder que la réglette de combat, et non la réglette de Mouvement, ni aucune autre partie du plateau.

Acquérir la cible

Pour tirer sur un avion ennemi équipé de mitrailleurs, vérifiez le type et la position des gabarits de mitrailleur. Ces informations se trouvent sur le plateau de l'avion. Pour identifier le type, reportez-vous à la lettre G1, G2 ou G3 imprimée dessus.

Placez le gabarit de mitrailleur correspondant à sa position : alignez le repère du pion de l'avion avec le gabarit de mitrailleur. Si la cible est à la même altitude que l'avion qui tire et qu'une partie de son pion se trouve dans le gabarit de mitrailleur, vous pouvez tirer dessus.



Tir sur la cible

Si l'avion dispose d'une cible pour ses mitrailleurs, mesurez la distance qui les sépare à l'aide de la réglette de combat. Il s'agit de la distance entre le repère sur le pion de l'avion à partir de laquelle le mitrailleur a placé son gabarit de mitrailleur et la partie la plus proche du pion cible.

La valeur noire à côté de la case orange de la réglette de combat pour cette distance est le Seuil pour Toucher.

Lancez 1d20, puis ajoutez la valeur de la taille de la cible au résultat du dé (et les éventuels modificateurs). Si ce résultat modifié est égal ou supérieur au Seuil pour Toucher, la cible est atteinte ! Sinon, elle est manquée.

Évaluation des dommages

L'évaluation des dégâts pour les mitrailleurs est la même que pour les canons (Voir la page 8).

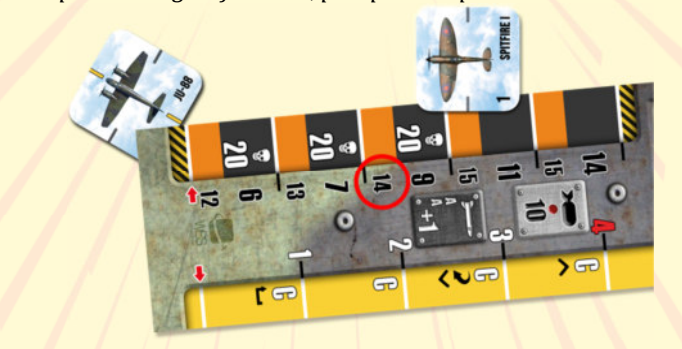
Exemple de combat avec des mitrailleurs et dégâts avancé

Le Me-110 allemand possède des canons tirant vers l'avant (comme indiqué par la bande grise sur la réglette de combat) et un mitrailleur arrière, comme indiqué par la bande orange sur la réglette de combat : il couvre le secteur arrière avec un gabarit de mitrailleur G2.

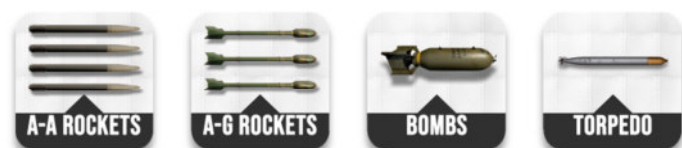
Alors qu'un Spitfire britannique tente d'attaquer l'Allemand par derrière, il se retrouve dans le gabarit de mitrailleur.



En utilisant la réglette de combat positionnée sur le repère du mitrailleur, le joueur voit que le Seuil pour Toucher est de 14. Le mitrailleur devra effectuer un jet de 16 ou plus pour toucher, compte tenu de la valeur de taille du Spitfire de -1 et du modificateur d'aspect frontal qui ajoute -1. Le tir ne sera pas facile, mais au moins le Me-110 n'est pas totalement sans défense. Si le tireur allemand touche le Spitfire et que le modèle de dégâts détaillé est en place, le Britannique retournera un marqueur de dégâts frontaux, puisque le tir provient de son nez.



EMPORT



Les plateaux indiquent les munitions transportées par chaque avion. Il peut s'agir de roquettes (air-air ou air-sol), de bombes ou de torpilles. Les avions ne peuvent emporter qu'une seule munition à la fois, à l'exception du Heinkel 111 qui peut emporter deux torpilles.

Les avions transportant des munitions sont « chargés » et leur Énergie maximale ne peut pas dépasser la valeur rouge sur leur réglette de Mouvement, comme s'ils étaient endommagés, tant qu'ils n'ont pas largué leurs munitions.

Les joueurs prennent le marqueur d'emport approprié lors de la mise en place et le défaussent lorsqu'ils libèrent leur charge.

Roquette



Les avions présentant sur leur plateau une plaque sombre, marquée « AA » et l'icône de roquette peut transporter des roquettes air-air (ou roquettes AA), utilisées pour attaquer des cibles aériennes.



Les avions avec l'icône sur une plaque claire marquée « AG » peut transporter des roquettes air-sol (ou roquettes AS), utilisées pour attaquer des cibles au sol.

Un avion peut emporter des roquettes AA ou AS, mais pas les deux : les joueurs doivent sélectionner le bon emport avant le début de la partie, en prenant le marqueur d'emport correspondant. Ils peuvent également choisir de commencer sans roquettes.

Les joueurs peuvent utiliser des roquettes AA lorsqu'ils attaquent des cibles aériennes avec des canons, et des roquettes AS lorsqu'ils attaquent des cibles terrestres en mitraillant, afin d'obtenir le bonus indiqué sur la plaque correspondante. L'utilisation de roquettes doit être déclarée avant la résolution d'une attaque.

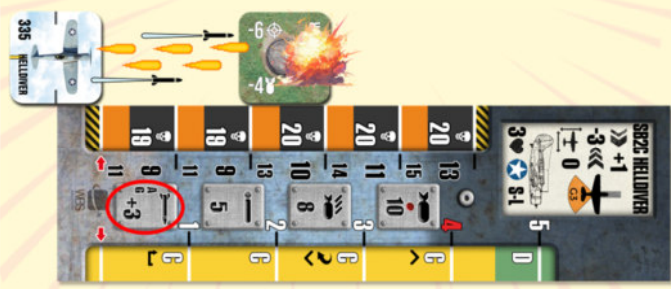
Un avion ne peut tirer ses roquettes qu'une seule fois par partie. Lorsqu'il le fait, défaussez son marqueur Roquettes.

Exemple de mitraillage avec des roquettes.

Un Helldiver de l'US Navy, équipé de roquettes AS, mitraille un bunker dans les îles Ryukyu. À cette distance, le Seuil pour Toucher est de 9. Déterminé à détruire ce bunker, le Helldiver utilise ses roquettes pour compenser le modificateur défensif de la cible. Il lance 1D20 et obtient 12. Le modificateur des roquettes est de +3, équilibrant la défense du bunker (-6). 9 suffit pour toucher le bunker et le détruire.



$$-6 + 3 = 9 = \text{Détruit !}$$



Bombes

Certains avions sont équipés de bombes, utilisées pour attaquer des cibles au sol.

Seuls les avions avec l'icône ou l'icône sur leur plateau peuvent transporter des bombes. Cependant, selon le scénario, ils peuvent commencer sans bombes.

L'icône représente un bombardier en piqué. Son fonctionnement est similaire à celui d'un bombardier classique, à une exception près, détaillée ci-dessous.

Les valeurs noires sous l'icône de la bombe correspondent au Seuil pour Toucher. Si une cible au sol est touchée, elle est également détruite.

Lâcher des bombes

Un bombardier doit se trouver à une altitude spécifique pour larguer ses bombes, indiquée au-dessus du Seuil pour Toucher :

- S'il y a un point blanc, c'est la haute altitude.
- S'il n'y a aucun point, il s'agit de l'altitude standard.
- S'il y a un point rouge, c'est la basse altitude.

Pour bombarder une cible, l'avion doit traverser n'importe quelle partie du pion de la cible tout en volant de niveau à la bonne altitude.

Lancez 1d20, puis ajoutez la valeur de défense de bombardement de la cible au résultat du dé. Si ce résultat modifié est égal ou supérieur au Seuil pour Toucher, les bombes touchent et détruisent la cible.

Exception des bombardiers en piqué : Le bombardement en piqué augmente les chances de toucher. Pour effectuer un bombardement en piqué, un avion doit traverser n'importe quelle partie du pion cible lors d'une descente vers la basse altitude (voir page 6). Résolvez ensuite l'attaque comme pour un bombardement standard.

Un avion ne peut larguer ses bombes qu'une seule fois par partie. Lorsqu'il le fait, défaussez son marqueur Bombes/

Exemple de bombardement.

Un Ju-88 allemand bombarde un aérodrome de la RAF. Il franchit le pion de la cible en vol de niveau à altitude standard, larguant ses bombes. Il lance 1d20 pour voir s'il touche. Le résultat du dé est : 12, à laquelle il ajoute la valeur de défense de la cible qui est -3. Le résultat final est 9, inférieur au seuil de réussite de 10. Par conséquent, la cible est manquée !



Si le même avion avait tenté un bombardement en piqué, les choses se seraient déroulées d'une manière très différente. Il descend à basse altitude et traverse le pion Aéroport. À la fin de la descente, le joueur place un disque Basse Altitude à côté du pion Ju-88 et résout l'attaque. Le résultat est le même que précédemment, soit 9. Cette fois, cela suffirait à détruire

l'aérodrome, puisque le Seuil pour Toucher pour un bombardement en piqué est de 8.



Torpilles

Vous pouvez utiliser des torpilles pour attaquer les navires.

Seuls les avions avec l'icône  sur leur plateau peuvent transporter des torpilles. Cependant, selon le scénario, ils peuvent démarrer sans torpilles.

Lâcher des torpilles

Pour attaquer un navire avec une torpille, l'avion doit larguer la torpille, puis celle-ci doit intercepter la cible en avançant droit devant. La torpille doit donc viser la cible en tenant compte de sa trajectoire.

Pour larguer une torpille, un avion doit dépenser toute ses points de mouvement du tour en vol de niveau à basse altitude. Placez ensuite un marqueur de torpille juste devant l'avion. Si le marqueur de torpille chevauche un navire au moment du largage, retirez-le du jeu sans effet : elle n'a pas eu le temps de s'armer.

À partir de là, la torpille est indépendante de l'avion.

À l'exception du He-111, un avion ne peut larguer ses torpilles qu'une seule fois par partie. Lorsqu'il le fait, défaussez son marqueur Torpilles.

Mouvement de torpille

Lorsqu'une torpille se déplace (voir page 15), elle avance d'un pas tout droit.

Si un marqueur de torpille chevauche un pion de navire pendant son déplacement ; résolvez l'impact (voir ci-dessous). Sinon, la torpille reste sur le plateau et se déplacera lors du prochain tour, jusqu'à ce qu'il heurte un navire ou quitte l'air de jeu.

Torpille impactant un navire

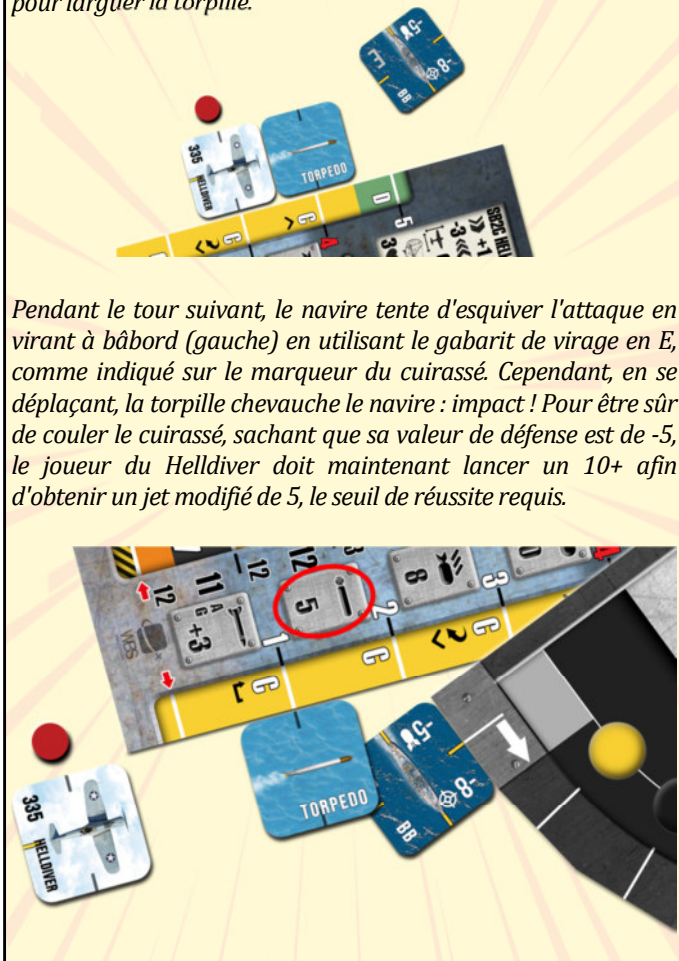
Le nombre noir sous l'icône de torpille sur le plateau est le Seuil pour Toucher.

Lorsque le marqueur torpille chevauche un marqueur de navire en mouvement, lancez 1d20, puis ajoutez la valeur de défense anti-bombardement de la cible au résultat du dé. Si ce

résultat modifié est égal ou supérieur au Seuil pour Toucher, la torpille touche le navire et le coule. Retirez le marqueur torpille, quel que soit le résultat de l'attaque.

Exemple d'attaque à la torpille.

Un Helldiver de l'US Navy intercepte un cuirassé japonais lors de la bataille du golfe de Leyte. Déjà à basse altitude, le Helldiver peut parcourir toute sa capacité de mouvement en vol de niveau pour larguer la torpille.



AAA

L'artillerie antiaérienne, ci-après dénommée AAA, est une arme conçue pour attaquer les avions depuis le sol. Il peut s'agir de canons fixes, montés sur des véhicules ou rattachés à un autre pion terrestre ou naval.

Lorsque l'AAA veut attaquer un avion, il se comporte exactement comme le mitrailleur d'un avion (voir page 10). La seule différence est que la cible doit voler à basse altitude.

Un plateau AAA est fourni pour toutes les statistiques et références : notez qu'à gauche est fournie la réglette de combat pour les marqueurs de Troupes et à droite la réglette de combat pour tous les autres marqueurs armés.

FLAK

La Flak désigne l'artillerie antiaérienne lourde. Contrairement à l'AAA, elle ne vise pas à toucher directement les avions avec des balles, mais tire des obus qui explosent à une certaine

altitude et remplissent la zone d'éclats d'obus, espérant ainsi toucher l'avion.

Les règles suivantes ne sont pas nécessaires si le scénario n'inclut pas de Flak.

Il existe différentes techniques de ciblage, et le jeu en propose deux : Barrage et Tir continu. Une seule technique peut être utilisée à la fois, et la première est plus facile à utiliser ; il est donc recommandé aux nouveaux joueurs d'ignorer la seconde.

Barrage

Le principe du Barrage est d'empêcher les avions ennemis de pénétrer dans une vaste zone, la plupart du temps pour défendre des cibles terrestres contre les bombardiers. Les obus tirés sur une vaste zone rendent cette technique moins meurtrière, mais elle peut couvrir de vastes pans du ciel, ce qui la rend particulièrement utile contre les grandes formations ou les avions au vol imprévisible comme les bombardiers en piqué.

Le Barrage peut être mis en place pendant la dernière sous-phase de la phase de Combat d'un tour (voir page 15).

Pour mettre en place un barrage, placez les 4 marqueurs Flak BRG comme suit :

- Assurez-vous que chaque marqueur est à au moins 5 pas de tout pion d'avion ennemi (en utilisant la distance la plus courte entre eux).
- Disposez les marqueurs pour former un carré, chaque coin étant l'un des marqueurs BRG (remarque : tous les côtés du carré **doivent être de longueur égale**).
- La distance entre deux marqueurs doit correspondre à un nombre donné de pas sur le plateau Flak, mesuré à partir de la flèche rouge.
- Placez un disque blanc à côté des marqueurs si vous souhaitez que le barrage soit à haute altitude, ou utilisez un disque rouge si vous souhaitez placer le barrage à basse altitude.

Tous les avions (y compris les vôtres !) qui ont commencé, traversé ou terminé leur tour dans le carré défini par les bords extérieurs des marqueurs BRG et à la même altitude sont attaqués une fois par la Flak pendant la **première** sous-phase de combat comme suit :

- Lancez 1d20 et vérifiez le plateau Flak.
- Le seuil de réussite est donné par la distance entre 2 marqueurs BRG.
- Si vous jouez avec le modèle de dégâts avancé, l'attaque vient du côté. Cependant, n'appliquez pas le modificateur d'attaque latérale si vous jouez avec les règles optionnelles d'aspect de la cible.

Dans n'importe quel tour ultérieur, au cours de la **dernière** sous-phase, vous pouvez soit :

- Laissez le barrage tel quel, OU

- Retirez-le du plateau. Pour en placer un nouveau, vous devez attendre le tour suivant.

Remarque : un seul barrage peut être installé sur le plateau à tout moment, quel que soit le nombre d'unités équipées de Flak.

Tir continu dirigé

Le principe du tir continu dirigé (TCD) est de créer un schéma de rafales le long de la trajectoire de vol prévue d'un avion. La précision du TCD représente à la fois sa force et sa faiblesse : la concentration des rafales rend le TCD mortel, mais il est également plus facile pour un avion de l'esquiver complètement qu'un barrage.

Le TCD peut être mis en place lors de la **dernière** sous-phase de la phase de combat d'un tour (voir page 15).

Pour mettre en place le TCD, placez autant de marqueurs Flak TCD que d'unités équipées de Flak (consultez le plateau Flak), comme suit :

- Assurez-vous que chaque marqueur est à au moins 5 pas de tout pion d'avion ennemi (en utilisant la distance la plus courte entre eux).
- Placez un disque blanc à côté des marqueurs si vous souhaitez qu'un marqueur TCD soit à haute altitude, ou utilisez un disque rouge pour le placer à basse altitude.

Chaque marqueur est indépendant, ils peuvent donc être placés à n'importe quelle distance et à n'importe quelle altitude.

Tous les avions (y compris le vôtre !) qui ont commencé, traversé ou terminé leur tour à moins d'un pas de n'importe quel marqueur TCD et à la même altitude sont attaqués une fois par marqueur TCD proche par la Flak pendant la **première** sous-phase de combat comme suit :

- Lancez 1D20 et vérifiez le Seuil pour Toucher sur le plateau Flak - TCD.
- Si vous jouez avec le modèle de dégâts avancé, l'attaque vient du côté. Cependant, n'appliquez pas le modificateur d'attaque latérale si vous jouez avec les règles optionnelles d'aspect de la cible.

Lors de tout tour ultérieur, au cours de la **dernière** sous-phase, pour chaque marqueur TCD, vous pouvez soit :

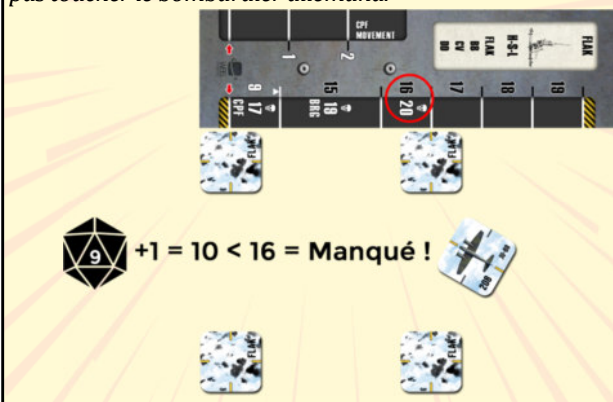
- Laissez le marqueur tel quel, OU
- Retirez-le du plateau. Pour en placer un nouveau, vous devez attendre le tour suivant, OU
- Déplacez le marqueur d'un niveau d'altitude vers le haut ou vers le bas, OU
- Déplacez le marqueur TCD jusqu'à 2 pas dans n'importe quelle direction.

Basculer entre Barrage et TCD

Pour passer d'une technique de tir à l'autre, vous devez retirer tous les marqueurs de la technique actuelle lorsque vous y êtes autorisé, puis placer les nouveaux marqueurs, en suivant les règles ci-dessus.

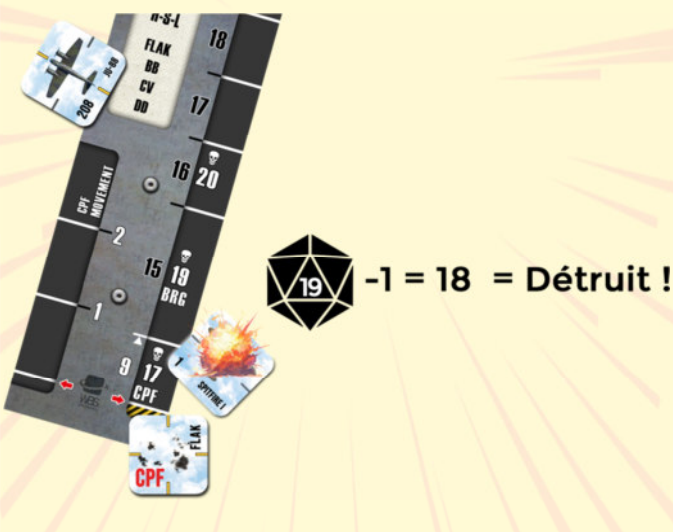
Exemple d'attaque Flak - Barrage.

Un Ju-88 allemand participe à une attaque d'envergure au-dessus de Londres. Il termine son mouvement dans une zone de barrage délimitée par des marqueurs de Flak BRG. Au début de la phase de combat, le joueur possédant la Flak lance une attaque contre le Ju-88. Il mesure la distance entre les marqueurs de Flak (d'un bord à l'autre) et vérifie le Seuil pour Toucher : 16. Le joueur britannique lance 1d20 et obtient un 9. Malgré le modificateur de taille du Ju-88 (+1), la Flak ne peut pas toucher le bombardier allemand.



Exemple d'attaque Flak - Tir continu dirigé.

Une batterie de Flak côtière britannique tire en continu sur un Ju-88 isolé. Au début de la phase de combat, l'attaque antiaérienne est résolue en mesurant la distance entre le marqueur de Flak TCD et tout avion se trouvant dans son rayon d'action. Cependant, le bombardier allemand se trouve hors de portée du marqueur de Flak TCD. Malheureusement, un Spitfire imprudent se retrouve dans le rayon d'action de la Flak : avec un résultat de 19, non seulement le Spit est touché, mais il est même détruit par un tir de Flak ami !



GAMEPLAY

MISE EN PLACE

Une partie de Pocket Air War se déroule sur une aire de jeu, c'est-à-dire n'importe quelle surface plane ! Pour votre confort, nous mettons à votre disposition sur notre site web

www.wbsgames.com quatre tapis de jeu spécialement conçus pour Pocket Air War.

Même si une très petite aire de jeu ne convient pas forcément à tous les types de missions (un bombardement à longue portée où la cible au sol est à un tour de la position de départ du bombardier par exemple), vous pouvez toujours vous amuser avec Pocket Air War, même sur le coin d'une table !

Chaque joueur choisit un ou plusieurs avions, selon le type de mission qu'il souhaite planifier, et prend :

- Le(s) pion(s) avion(s) choisi(s).
- Le(s) plateau(x) avion(s) choisi(s).
- Assez de jetons d'Énergie pour les avions, c'est-à-dire autant de jetons que le total d'Énergie maximale de tous les avions.
- 1 disque Altitude rouge et 1 disque Altitude blanc par avion (si vous jouez avec les règles Altitude).

Si vous jouez avec le modèle de dégâts avancé, triez les marqueurs de dégâts selon l'aspect de la cible (face, côté, dos) et rassemblez-les dans des piles ou des coupes séparées. Gardez-les à portée de main pour y accéder facilement pendant la partie.

STRUCTURE D'UN JEU

Une partie de Pocket Air War est divisée en manches. Chaque manche se compose de deux phases : la phase de mouvement et la phase de combat.

INITIATIVE

L'ordre d'initiative détermine qui se déplace en premier pendant la phase de mouvement (voir ci-dessous).

Pour déterminer l'avion ayant la plus grande initiative (et donc se déplaçant en premier), vérifiez les conditions suivantes de haut en bas. Lorsque deux avions sont à égalité pour une condition, vérifiez la suivante :

1. Le moins d'Énergie.
2. L'altitude la plus basse.
3. L'avion de la faction avec plus d'avions.
4. Résultat le plus bas d'un jet de 1d20.

Exception : Si un avion commence le tour avec un avion ennemi dans son secteur avant, à portée de tir, à la même altitude et dans le secteur arrière de l'ennemi, il le suit. L'avion suiveur se déplace directement derrière l'avion suivi, ignorant son ordre d'initiative normal.

PHASE DE MOUVEMENT

La première phase d'un tour est la phase de mouvement. Un par un, chaque avion se déplace selon son initiative. Le camp propriétaire des cibles terrestres peut déplacer ses cibles mobiles à la fin de la phase de mouvement, une fois par tour (voir page 15).

Lorsque c'est au tour d'un avion de se déplacer, avant de se déplacer (après avoir sélectionné la manœuvre pour les avions

IA, voir page 34), il peut gagner ou perdre de l'Énergie, jusqu'à sa valeur d'accélération/décélération.

Après l'avoir fait, vérifiez si l'avion décroche (voir page 7). Sinon, déterminez sa capacité de mouvement pour ce tour (voir page 4).

Ensuite, l'avion doit utiliser tous ses points de mouvement, en combinant librement les manœuvres (voir page 4).

Si l'avion largue des charges (voir page 11), résolvez l'attaque à la fin de la manœuvre actuelle.

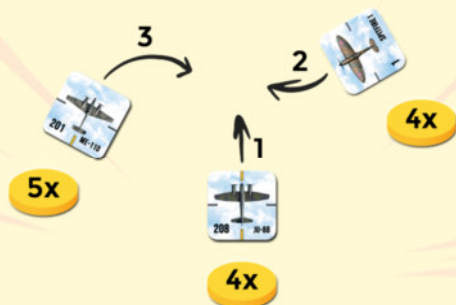
Lorsqu'il a dépensé tous ses points de mouvement et résolu le bombardement, le cas échéant, son tour est terminé et l'avion suivant dans l'ordre d'initiative commence son tour.

Lorsque tous les avions ont effectué leur tour, la phase de mouvement se termine et la phase de combat commence.

Si deux ou plusieurs avions à la même altitude se chevauchent à la fin de la phase de mouvement, il y a une collision et ils sont tous détruits.

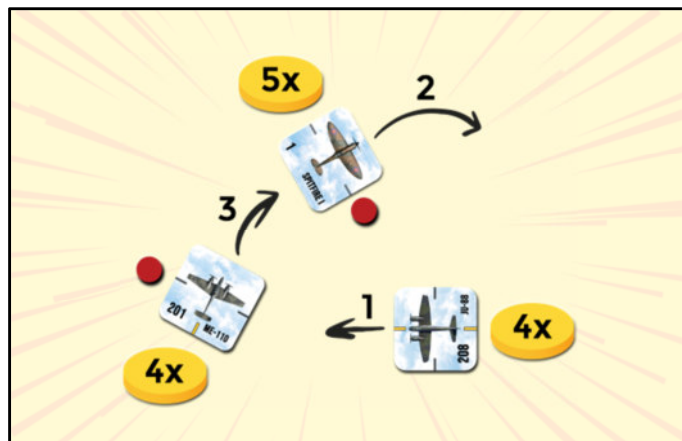
Exemple concernant l'initiative.

Pendant la bataille d'Angleterre, un Me-110 allemand, un Ju-88 et un Spitfire britannique s'affrontent. Leur Énergie est respectivement de 5, 4 et 4, et ils sont tous à altitude standard. Par conséquent, l'un des deux appareils doit se déplacer en premier. Les Allemands ayant plus d'avions en vol que les Britanniques, le Ju-88 se déplacera en premier, suivi du Spitfire. Le Me-110, ayant l'Énergie la plus élevée, se déplacera en dernier.



Cependant, si le Spitfire volait à basse altitude, il se serait déplacé en premier, car l'altitude a une priorité plus élevée que le nombre d'avions des factions.

Dans un scénario alternatif, le Spitfire vole plus vite à basse altitude, suivi par un Me-110 plus lent. Le Ju-88 et le Me-110 devraient se déplacer en premier, car ils ont le moins d'Énergie, le Me-110 étant le premier à partir à basse altitude. Cependant, comme il suit le Spitfire, quelle que soit son Énergie, le Me-110 doit partir avant le Me-110. Vérifiez ci-dessous l'ordre correct :



PHASE DE COMBAT

Pendant la phase de combat, tous les avions peuvent utiliser leurs armes pour s'attaquer les uns les autres.

Le combat se déroule en trois sous-phases, qui se déroulent dans un ordre défini. Résolvez toutes les attaques d'une sous-phase avant de résoudre la suivante. Cela signifie qu'un avion détruit lors d'une sous-phase ne peut pas attaquer lors d'une sous-phase ultérieure.

Cependant, au sein de l'une de ces catégories, toutes les attaques sont simultanées.

Les sous-phases sont :

1. Attaques de l'AAA et de la Flak (voir page 12).
2. Attaques air-air et air-sol (voir page 7).
3. Mouvement/placement des torpilles et de la Flak (voir page 12).

Lorsque tous les mouvements des torpilles sont terminés et que les impacts sont résolus, la manche se termine et une autre commence.

MOUVEMENT DES CIBLES AU SOL

Certaines cibles terrestres sont fixes (comme un pont), tandis que d'autres peuvent se déplacer. Seules les cibles dont le pion comporte une lettre indiquant un gabarit de virage peuvent se déplacer.

Le propriétaire des cibles terrestres peut déplacer chaque cible terrestre non stationnaire dans l'ordre de son choix. Les navires doivent se déplacer.

Lorsqu'une cible terrestre se déplace, le joueur qui la possède peut la déplacer d'un cran, soit en ligne droite, soit en tournant. Pour savoir quel gabarit de virage utiliser, suivez la même règle que pour les avions (voir page 4), en fonction de la lettre imprimée sur son pion.

GEL DU TEMPS (OPTIONNEL)

Le gel du temps est un ensemble de règles avancées facultatives qui permet un tir d'opportunité pendant la phase de mouvement.

L'idée est de décomposer l'ensemble du mouvement en fractions plus petites, au cours desquelles les avions peuvent saisir la meilleure opportunité de tir.

N'importe quel joueur peut initier un gel du temps pour l'un de ses avions, à condition que l'avion n'ait pas encore bougé (même partiellement).

Tout avion situé à un plateau de l'avion d'origine qui n'a pas encore bougé doit participer au gel du temps.

N'importe quel joueur peut également désigner d'autres avions pour rejoindre le gel du temps, à condition qu'ils se trouvent à un plateau de distance de tout autre avion impliqué et qu'ils n'aient pas encore bougé.

Reportez-vous au tableau de gel du temps (page **Erreur. Il segnalibro non è definito.**) : il y a 10 lignes, numérotées de 1 à 10, qui correspondent à l'Énergie d'un avion au début du gel du temps. Il y a également 10 colonnes, étiquetées de a à j, correspondant à chaque intervalle de mouvement, ou impulsion.

Vérifiez chaque colonne une par une, de «a» à «j». Pour chaque case colorée de la colonne, vérifiez si un ou plusieurs avions participants ont l'Énergie de départ correspondante. Si oui, ces avions se déplacent. Si plusieurs avions se déplacent, utilisez l'ordre d'initiative habituel pour départager les égalités. Par exemple, à l'impulsion «a», tout avion ayant une Énergie de départ de 7 ou plus se déplacera. À l'impulsion «e», seuls les avions ayant une Énergie de départ de 2, 4, 6, 8 et 10 se déplaceront.

Lorsqu'un avion doit se déplacer, il se déplace d'un pas. Comme d'habitude, il peut effectuer des virages ou des manœuvres spéciales, mais un pas à la fois.

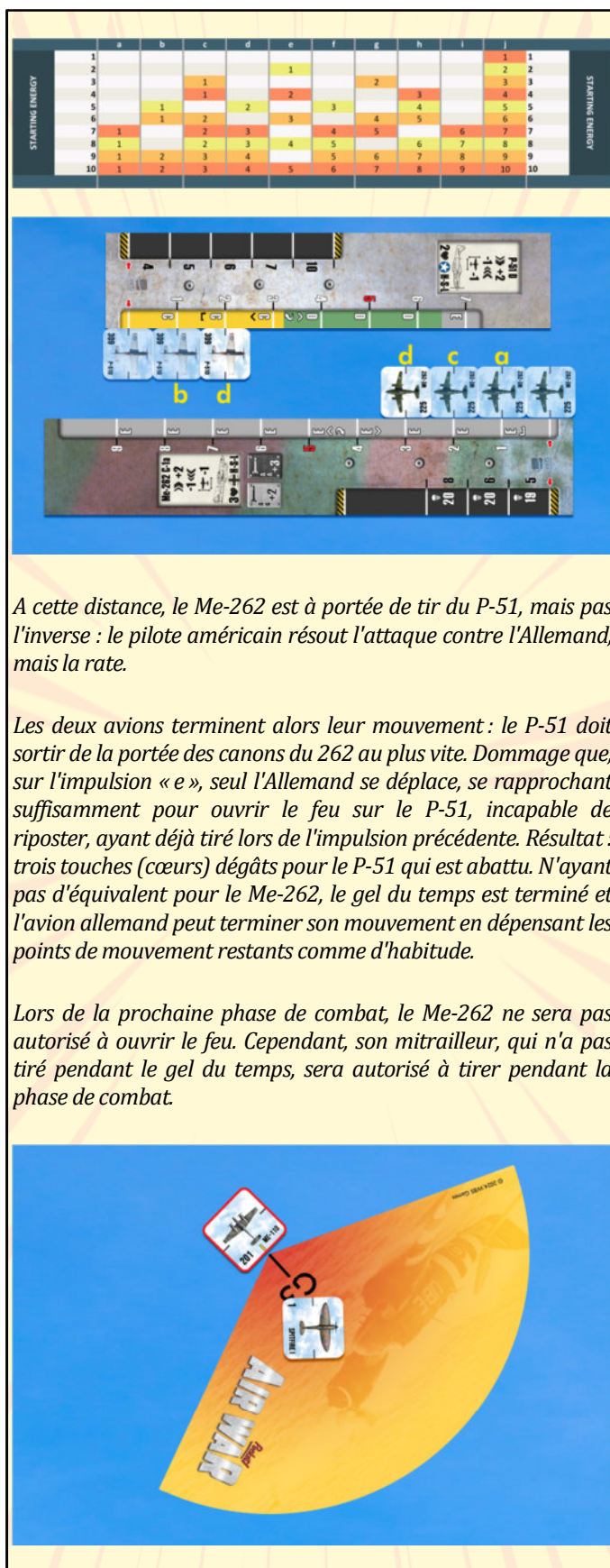
Une autre façon de l'expliquer est de considérer du point de vue d'un avion donné. Suivant la ligne correspondant à son Énergie initiale, il se déplace d'un cran à chaque fois qu'une case colorée apparaît, et ne se déplace pas lorsque la case est vide. Il peut tirer lors de chaque case, une fois que tous les avions ont bougé.

Lorsque tous les avions d'une colonne donnée ont bougé, tous les avions participants peuvent tirer s'ils le souhaitent. Comme d'habitude, chaque arme ne peut tirer qu'une fois par tour.

Exemple de gel du temps.

Un Me-262 et un P-51D volent face à face. Le pilote américain anticipe une solution de tir contre l'Allemand, avant de terminer son mouvement à portée de tir mortelle du Me-262. Le P-51 a une Énergie de départ de 5, tandis que le Me-110 en a 8. Le pilote américain demande un gel du temps.

Suivant l'initiative standard, lors de l'impulsion «a» (colonne «a»), seul le 262 se déplace d'un pas. Lors de l'impulsion «b», le P-51 effectue son premier pas et l'Allemand s'immobilise pour effectuer son deuxième pas lors de l'impulsion «c». Lors de l'impulsion «d», les deux avions se déplacent, suivant l'initiative : le P-51 effectue son deuxième pas et le Me-262 son troisième.



A cette distance, le Me-262 est à portée de tir du P-51, mais pas l'inverse : le pilote américain résout l'attaque contre l'Allemand, mais la rate.

Les deux avions terminent alors leur mouvement : le P-51 doit sortir de la portée des canons du 262 au plus vite. Dommage que, sur l'impulsion «e», seul l'Allemand se déplace, se rapprochant suffisamment pour ouvrir le feu sur le P-51, incapable de riposter, ayant déjà tiré lors de l'impulsion précédente. Résultat : trois touches (cœurs) dégâts pour le P-51 qui est abattu. N'ayant pas d'équivalent pour le Me-262, le gel du temps est terminé et l'avion allemand peut terminer son mouvement en dépensant les points de mouvement restants comme d'habitude.

Lors de la prochaine phase de combat, le Me-262 ne sera pas autorisé à ouvrir le feu. Cependant, son mitrailleur, qui n'a pas tiré pendant le gel du temps, sera autorisé à tirer pendant la phase de combat.

GÉNÉRATEUR DE MISSION

INTRODUCTION

Le générateur de missions vous aide à créer des scénarios aléatoires pour ajouter de l'intérêt et de la longévité au jeu. Il

peut être utilisé pour une seule mission ou pour générer des missions aléatoires tout au long d'une campagne (voir page 20).

Pour créer un scénario, vous devez suivre ces étapes dans l'ordre :

- 1. Déterminer le type de mission.
- 2. Sélectionnez les avions.
- 3. Configurer le jeu.

TYPE DE MISSION

Vous pouvez sélectionner un type de mission pour une partie unique ou une campagne, soit par choix, soit au hasard, en lançant les dés dans le tableau ci-dessous.

TYPE DE MISSION	
Rouler	Mission
1 - 6	Appui aérien rapproché
7 - 15	Bombardements stratégiques
16 - 20	Balayage des combattants

Pour les campagnes historiques, des tables de missions spécifiques sont fournies, proposant des types de missions thématiques et historiquement fidèles. Vous pouvez utiliser ces tables pour ajouter une touche historique à votre campagne.

SÉLECTIONS D'AVIONS

Si vous jouez une campagne ou souhaitez que votre scénario se déroule dans un contexte historique spécifique, consultez le tableau de disponibilité des avions de la campagne concernée. Sinon, vous pouvez choisir des avions de n'importe quelle faction et date.

Pour un jeu équilibré, assurez-vous que le total des points de victoire (PV) des avions de chaque camp soit aussi égal que possible. Vous pouvez volontairement attribuer plus de PV à un camp pour augmenter le défi ou compenser une différence de compétences entre les joueurs. Les PV sont indiqués dans le tableau de disponibilité des avions de chaque campagne.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE D'UN JEU

Aire de jeux

Pour jouer à Pocket Air War, utilisez n'importe quelle surface plane. Il n'y a pas de dimensions spécifiques pour l'aire de jeu, mais des zones plus petites permettent des parties plus courtes et moins tactiques, tandis que des zones plus grandes permettent des parties plus longues. Vous pouvez jouer sur une table de bar, un banc ou la table en chêne du salon !

Ensuite, désignez une moitié de la zone de jeu comme le côté Allié et l'autre comme le côté de l'Axe.

Des tapis de jeu sont disponibles sur le site web de WBS Games pour une expérience de jeu plus immersive et standardisée. Ils présentent de superbes illustrations

représentant le ciel, la mer, la campagne et le littoral sablonneux.

Déploiement général

Pour déterminer comment l'engagement commence et comment les avions sont déployés (par exemple, si une faction est prise en embuscade), les deux factions lancent 1d20, ajoutant 1 au résultat pour chaque avion dont elles disposent (plus la force est grande, moins elles risquent d'être prises par surprise) :

- Si une faction obtient un score double ou supérieur à celui de l'autre, cette dernière est **Surprise**.
- Si une faction obtient un score supérieur à l'autre, cette dernière est **Embusquée**.
- Si les deux factions ont le même résultat, faites une mise en place neutre.

Surprise

La faction surprise (avec le score le plus bas) déploie ses avions en premier, dans sa propre zone, à basse ou moyenne altitude, à au moins 6 pas de tout bord, face au bord le plus éloigné. Ensuite, la faction adverse peut déployer ses avions à n'importe quelle altitude et n'importe où sur la carte, sauf :

- À moins de 5 pas de tout avion ennemi

De plus, lors du premier tour, tous les avions surpris doivent dépenser tous leurs points de mouvement en vol de niveau, sans accélération ni décélération.

Embusquée

La faction se faisant embusquée (score le plus bas) déploie ses avions en premier, dans sa zone et à n'importe quelle altitude, à au moins 3 pas de tout bord, face au bord le plus éloigné. Ensuite, la faction adverse peut déployer ses avions à n'importe quelle altitude et n'importe où sur la carte, sauf :

- À moins de 6 pas de tout avion ennemi
- Dans le secteur arrière de tout avion ennemi.

Neutre

Chaque faction déploie à tour de rôle un avion à la fois (déterminez qui commence au hasard).

Les avions sont déployés dans leur propre zone, à n'importe quelle altitude, adjacents au côté le plus éloigné de la zone de l'adversaire et faisant face à l'ennemi.

Notes sur le déploiement

Chaque fois que plusieurs bombardiers du même gabarit sont déployés, ils doivent être en formation sans qu'aucun avion ne soit à plus de 2 pas d'un autre.

Des détails et des exigences supplémentaires sont fournis dans le briefing de la mission.