

Richard Borg

MÉMOIRE

44™

New Flight Plan

• EXTENSION •



*"Si nous perdons la guerre dans les airs,
nous perdons la guerre.
Et nous la perdrons vite."*

- Bernard L. Montgomery

LIVRET DE RÈGLES

DAYS OF
WONDER®



AVANT-PROPOS

Bienvenue dans l'extension New Flight Plan pour Mémoire 44. Cette extension propose de nouvelles figurines d'avions, de nouvelles règles et tout le matériel nécessaire pour les appliquer. Bien que la suprématie aérienne fut un élément clé de la Seconde Guerre mondiale, nous avons profondément retravaillé l'Air Pack de 2007 pour éviter que les avions ne volent la vedette aux troupes terrestres tout en jouant leur rôle de soutien. Il va sans dire que ces nouvelles règles ont été simplifiées par rapport aux anciennes de l'Air Pack, et que nous nous sommes débarrassés de tous les petits détails.

Le but principal de cette extension est de permettre aux joueurs de Mémoire 44 d'utiliser ces nouvelles règles aériennes avec n'importe quel scénario officiel. Ces règles ont été conçues pour s'intégrer facilement dans les anciens scénarios, sans les rendre plus compliqués. Tout comme dans les autres extensions, les nouveaux éléments, règles et concepts de jeu de celle-ci ne vont pas déséquilibrer vos parties ; simplement, elles amélioreront votre expérience de jeu en apportant de petites nouveautés.

Et par-dessus tout, amusez-vous bien !

— Richard Borg & L'État-Major de Days of Wonder

Richard Borg

Table des Matières

- ◆ Utilisation des règles aériennes 2
- ◆ Tableau de supériorité aérienne 2
- ◆ Mise en place avec les règles aériennes 3
- ◆ Cartes Combat aérien 3
- ◆ Activer une unité aérienne 4
- ◆ Déplacement 5
- ◆ Combat air-sol 6
- ◆ Duel aérien 7
- ◆ Repli 7
- ◆ Combat sol-air 7
- ◆ Cartes de Commandement 8
- ◆ Compatibilité avec les autres extensions 8
- ◆ Exemple de jeu 9
- ◆ Unités aériennes 10

CONTENU

- 1 livret de règles
- 16 figurines d'avion
- 30 cartes Combat Aérien
- 3 socles d'avion
- 18 jetons de munitions "mitrailleuse"
- 1 livret de scénarios
- 12 jetons de munitions "bombe"
- 8 cartes de résumé
- 15 marqueurs de nation

I. UTILISATION DES RÈGLES AÉRIENNES

Les règles aériennes de l'extension *New Flight Plan* peuvent être utilisées dans tous les scénarios du livret inclus, ainsi qu'avec tous les scénarios officiels de Mémoire 44, à partir du moment où les deux joueurs sont d'accord.

Si vous jouez avec ces règles, assurez-vous de **retirer** de votre paquet de cartes de Commandement les cartes *Attaque aérienne* (et *Sortie aérienne* le cas échéant) qui ne seront jamais utilisées.

Cette extension propose un nouveau paquet de cartes **Combat aérien**. Si vous avez déjà joué avec les cartes *Combat* (urbain, hiver, désert ou jungle) vous avez déjà une petite idée de leur fonctionnement. Les cartes *Combat aérien* vous permettent de gérer vos unités aériennes et de déchaîner leur puissance sur le champ de bataille.



Les règles aériennes de *New Flight Plan* annulent et remplacent toutes les anciennes règles aériennes exposées dans l'Air Pack, sur les cartes de résumé et dans les scénarios parus à ce jour.

Tableau de supériorité aérienne

Les règles de supériorité aérienne s'appliquent toujours avec cette extension, mais leur effet est différent. Dorénavant, lorsqu'un camp dispose de la supériorité aérienne, il commencera la partie avec une carte *Combat aérien* supplémentaire (voir page suivante).

Le tableau fourni page suivante indique quel camp dispose de la supériorité aérienne en fonction du théâtre d'opérations et de l'année du scénario. Consultez simplement ce tableau pour savoir

FRONT		1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
M44	Front de l'Ouest	Axe	Axe	Axe	Axe	Axe	Alliés	Alliés
AF	Front de l'Est	Axe	Axe	Axe	Axe	--	--	--
PT	Guerre du Pacifique	Axe	Axe	Axe	Axe	--	Alliés	Alliés
MT	Théâtre méditerranéen	--	Axe	Axe	--	--	Alliés	Alliés

quel joueur dispose de la supériorité avant de jouer. Lorsque personne ne l'a, les deux joueurs reçoivent le même nombre de cartes *Combat aérien* au début de la partie.

Mise en place d'une partie avec les règles aériennes

Ajoutez les étapes suivantes à la mise en place lorsque vous jouez avec les règles aériennes :

- ◆ Mélangez les cartes *Combat aérien* et faites-en une pile face cachée.
- ◆ Placez la réserve de jetons de munitions à proximité de la pile.

- ◆ Chaque joueur reçoit 3 cartes de résumé d'avion et ses 3 figurines d'avion, ainsi qu'un socle.
- ◆ Chaque joueur pioche 2 cartes *Combat aérien* avant de commencer.
- ◆ Le joueur qui dispose de la supériorité aérienne pioche une carte *Combat aérien* supplémentaire.

Note importante : si vous jouez un scénario de débarquement (plage), chaque joueur pioche une carte *Combat aérien* de moins que d'habitude.

Le reste des règles ne change pas.

II. CARTES COMBAT AÉRIEN

Les cartes *Combat aérien* vous permettent de modifier l'attaque standard de vos unités aériennes. Elles peuvent aussi être utilisées pour déployer une unité aérienne (voir *Déployer une unité aérienne sur le champ de bataille* plus loin).

Toute carte *Combat aérien* contient les informations suivantes :

- ◆ **Titre :** le nom de la carte.
- ◆ **Icône :** si une carte est marquée d'une icône (chasseur, chasseur-bombardier ou bombardier), alors seul ce type d'unité peut bénéficier de l'attaque spéciale de la carte.



Chasseur



Chasseur-bombardier



Bombardier

- ◆ **Phase de jeu :** ce texte vous indique quand vous pouvez jouer la carte, le cas échéant.
- ◆ **Effet :** détaille l'action spéciale de la carte et ses effets.

Notes au sujet des cartes *Combat aérien*

- La plupart des cartes *Combat aérien* permettent à une unité aérienne de mener une attaque spéciale.
- Certaines cartes *Combat aérien* peuvent être utilisées par des unités au sol, ou pendant le tour de l'adversaire.
- Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte *Combat aérien* par tour (toutefois il peut en jouer une à son tour, et une pendant le tour de l'adversaire si la carte le lui permet).
- Lorsqu'un joueur joue une *Reconnaissance*, il peut également piocher une carte *Combat aérien* à la fin de son tour.
- À la fin d'un tour où un joueur a joué *Action héroïque*, chaque joueur pioche une carte, puis on remélange (séparément) le paquet de cartes *Combat aérien* et le paquet de cartes *Commandement*.
- Il est permis de jouer une carte *Combat aérien* contre une unité qui est déjà sous l'effet d'une autre carte *Combat* (contrairement aux règles en vigueur sur les autres types de cartes *Combat*).



III. ACTIVER UNE UNITÉ AÉRIENNE



Déployer une unité aérienne sur le champ de bataille

Pour déployer une unité aérienne sur le champ de bataille, vous devez jouer une carte Section correspondant à la section où vous voulez déployer cette unité, accompagnée d'une carte Combat aérien. Une des activations de la carte Section sera utilisée par l'unité aérienne que vous déployez.

Vous ne pouvez pas déployer une unité aérienne si vous en avez déjà une autre sur le champ de bataille.

Vous ne pouvez pas utiliser une carte Tactique pour déployer une unité aérienne.

Lorsque vous déployez une unité aérienne sur le champ de bataille, choisissez une

unité aérienne de n'importe quel type encore disponible, quelle que soit la carte Combat aérien que vous jouez. Prenez la carte de résumé correspondante et les jetons de munitions nécessaires et placez la figurine de l'avion que vous voulez déployer sur son socle, avec le marqueur correspondant.

La suite dépend de la carte Combat aérien que vous avez jouée.

● **Si le type de l'unité aérienne déployée ne correspond pas au symbole de la carte, ou s'il n'y a pas de symbole :** ignorez l'effet de la carte Combat aérien. Votre unité aérienne peut tout de même mener une attaque standard (voir plus loin).

● **Si le type de l'unité aérienne déployée correspond au symbole de la carte :** vous pouvez utiliser l'effet de la carte au lieu de mener une attaque standard.

Votre unité aérienne peut débuter son mouvement depuis n'importe quel hex de la section de la carte que vous avez jouée (même en plein milieu, et même si cet hex est occupé). Considérez que cet hex est le premier des quatre que peut parcourir votre unité aérienne.



Ici, le joueur des Alliés joue la carte Combat aérien *Saturation* avec un *Accrochage* sur le flanc gauche. Il utilise une des activations pour une unité au sol et l'autre pour déployer un avion de n'importe quel type sur ce flanc. Il décide d'activer une unité d'infanterie et de déployer un chasseur. La carte *Saturation* est réservée aux bombardiers et le chasseur ne bénéficiera pas de ses effets, mais il peut conduire une attaque standard.

Une fois qu'une unité aérienne est déployée (voir ci-dessus), elle suit la plupart des règles de base qui s'appliquent aux unités au sol de Mémoire 44.

Une unité aérienne déployée peut être activée comme n'importe quelle autre unité. Lorsqu'elle est activée, une unité aérienne peut se déplacer et combattre normalement (voir plus loin).

Notez qu'une unité aérienne occupe l'hex où elle se trouve, et y bloque donc la ligne de mire.

Pour améliorer les compétences d'une unité aérienne, vous pouvez jouer une carte Combat aérien (dotée du symbole correspondant au type d'avion déployé) en plus de la carte de Commandement.

Dans ce cas, au lieu de faire une attaque standard avec votre unité aérienne, vous faites une action modifiée comme indiqué sur votre carte Combat.

Une unité aérienne qui ne reçoit pas d'ordre reste sur le champ de bataille, comme toute unité au sol. Le pilote patrouille sur zone en attendant de nouveaux ordres.



Le joueur des Alliés aurait pu jouer la carte Combat aérien *Feu à volonté* pour remplacer son action standard de combat par l'action décrite sur la carte *Feu à volonté*.

Le joueur des Alliés a déjà déployé une unité aérienne. Il joue une *Attache* sur le flanc gauche pour activer trois unités : deux unités au sol, plus son unité aérienne. L'unité aérienne peut se déplacer et combattre normalement.



CHASSEUR

Les chasseurs sont déployés avec 9 jetons de munitions "mitrailleuse", peuvent se déplacer jusqu'à 4 hex, et ont une valeur de duel aérien de 3.



CHASSEUR-BOMBARDIER

Les chasseurs-bombardiers sont déployés avec 3 jetons de munitions "mitrailleuse" et 3 jetons de munitions "bombe". Ils peuvent utiliser les deux types de jetons au sein d'une même attaque (mais pas sur le même hex). Ils peuvent se déplacer jusqu'à 4 hex et ont une valeur de duel aérien de 2.



BOMBARDIER

Les bombardiers sont déployés avec 6 jetons de munitions "bombe", peuvent se déplacer jusqu'à 4 hex, et ont une valeur de duel aérien de 1.

Déplacement des unités aériennes

Lorsqu'elle est activée, une unité aérienne peut se déplacer de 4 hex. Toutefois elle ne peut pas passer deux fois sur le même hex, ni terminer son mouvement sur son hex de départ.

Une unité aérienne se déplace pendant la phase de mouvement et attaque pendant la phase de combat, comme toute autre unité. Toutefois, elle peut attaquer toutes les cibles qu'elle a survolées pendant son mouvement : c'est son **attaque standard** (voir plus loin). L'attaque standard doit être déclarée pendant la phase de mouvement et résolue pendant la phase de combat.

Une unité aérienne ne peut jamais faire une Prise de terrain.

Restrictions de terrain

Une unité aérienne ignore toutes les restrictions de mouvement. Elle peut se déplacer au-dessus de n'importe quel terrain, quel qu'il soit : infranchissable, obstacle, champ de mines, etc.

Autres unités

Une unité aérienne **peut** se déplacer à travers un hex occupé par une unité au sol, qu'elle soit amie ou ennemie. Elle ne peut cependant pas y terminer son mouvement.

Une unité aérienne **ne peut pas** se déplacer à travers un hex occupé par une unité aérienne ennemie.

Une unité au sol **peut** se déplacer à travers un hex occupé par une unité aérienne uniquement si celle-ci est une unité amie. Dans le cas contraire, elle ne peut pas passer.

Médailles-objectifs

Une unité aérienne ne peut pas prendre de médaille-objectif, ni marquer de médaille grâce à un pion Exit. En revanche, un bombardier ou un chasseur-bombardier peut tenter de faire un bombardement stratégique (voir page suivante) pour s'emparer d'une médaille au sol.

Une unité aérienne ne peut pas sortir du champ de bataille. Si vous voulez qu'un avion se replie, vous pouvez l'annoncer au début de votre tour (voir *Repli*, page 7).

Atterrissage

Lorsqu'une unité aérienne termine son mouvement sur un hex d'aérodrome ami (c'est-à-dire, un aérodrome qui n'est pas sous contrôle ennemi), elle peut y atterrir. Dans ce cas on considère qu'elle est au sol. Les chasseurs et les chasseurs-bombardiers peuvent aussi atterrir sur un **porte-avions**. C'est un des rares cas où deux unités occupent le même hex.

Au début du tour suivant, l'unité aérienne récupère tous ses jetons de munitions : elle a été ravitaillée au sol et est prête à repartir.

Une unité peut mener une attaque standard avant d'atterrir, mais elle ne peut pas livrer de duel aérien.

Lorsqu'elle est au sol, une unité aérienne peut être attaquée comme toute autre unité au sol, pourvu qu'elle soit à portée de tir (l'attaquant n'a pas besoin d'être adjacent).

Toute **grenade** ou **drapeau** inflige un coup au but, ce qui détruit immédiatement l'avion (ne relancez pas le dé pour confirmer). Le joueur qui a détruit l'avion place alors le marqueur de l'avion détruit sur son compteur de médailles et pioche une carte Combat aérien en récompense. Le joueur qui a perdu son avion remet tous ses jetons de munitions dans la réserve et perd la capacité de déployer ce type d'avion pour le reste de la partie.



Cette unité peut survoler l'infanterie, mais elle ne peut pas y terminer son mouvement !



L'unité aérienne ennemie bloque la route !



Cette infanterie peut se déplacer sous le couvert de son aviation, mais elle ne peut pas franchir l'hex occupé par l'unité aérienne ennemie.

Note : une unité aérienne posée sur un porte-avions ami ne peut pas être attaquée : c'est le porte-avions qui l'est. Si celui-ci est coulé, l'avion coule avec. Cependant, l'ennemi ne gagne qu'une seule médaille à cette occasion et ne pioche pas de carte Combat aérien. Le joueur qui a perdu son avion perd néanmoins la capacité de déployer ce type d'avion pour le reste de la partie (voir Abattre un avion ennemi, plus loin).

TYPES DE MUNITIONS



MITRAILLEUSE

Lancez 1 dé par jeton en ignorant toute réduction de dés due au terrain. Tout symbole de l'unité visée provoque une perte.

Note : les grenades ne provoquent pas de perte lorsque l'on résout un jeton mitrailleuse !



BOMBE

Lancez 1 dé par jeton en ignorant toute réduction de dés due au terrain. Tout symbole de l'unité visée ou de grenade provoque une perte.

Combat air-sol

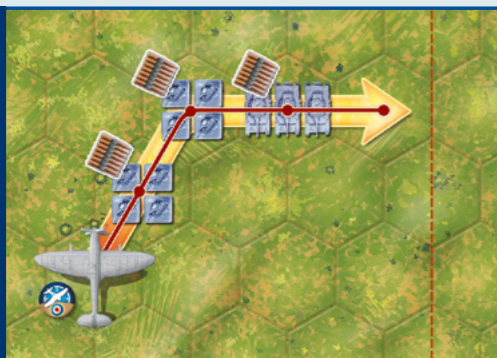
Attaque standard

L'attaque standard est l'attaque par défaut de l'unité aérienne. Elle est menée contre un maximum de 3 hex et cible des unités au sol. Pour attaquer une unité au sol, l'unité aérienne activée doit survoler son hex et y placer un jeton de munitions.

Un seul jeton est placé sur chaque hex le long du trajet de l'avion. Ces jetons sont placés lors de la phase de mouvement et résolus lors de la phase de combat. Les hex doivent former une chaîne ininterrompue et ils doivent tous être occupés par une unité ennemie ; il n'est pas possible d'ignorer un hex en cours de route. Les protections du terrain sont ignorées.

Une attaque standard est résolue avec un dé par jeton. Certaines cartes Combat aérien permettent toutefois de modifier le nombre de dés lancés et leurs effets. Une unité aérienne qui attaque une unité au sol ignore toujours toutes les réductions de dés dues au terrain. Les terrains et capacités qui permettent d'ignorer des drapeaux fonctionnent cependant normalement, sauf si l'inverse est précisé sur une carte Combat aérien.

Ce chasseur résout une attaque standard contre trois cibles, plaçant un jeton mitrailleuse sur chaque cible.



La plupart des cartes Combat aérien permettent de délivrer une attaque plus puissante qui remplace l'attaque standard.

Une attaque standard peut être résolue à tout moment de la phase de combat (avant ou après n'importe quel autre combat). Lorsqu'elle est résolue, elle l'est intégralement : tous les jetons doivent être résolus dans l'ordre du mouvement de l'avion avant de passer à un autre combat. Si l'unité aérienne a déclaré un bombardement stratégique, il est résolu immédiatement après l'attaque.

Si des unités au sol ennemies ont reçu un jeton pendant la phase de mouvement et sont éliminées ou forcées de battre en retraite avant que l'avion n'ait pu résoudre son attaque, retirez le jeton de munitions au moment où elles quittent l'hex. Lorsque vous résolvez l'attaque de l'avion, ignorez ces unités mais résolvez le reste de l'attaque comme prévu.

Après avoir résolu l'attaque, remettez les jetons de munitions dans la réserve.

Bombardement stratégique

Une unité aérienne ne peut jamais prendre une médaille-objectif en occupant un hex. Toutefois, un bombardier ou un chasseur-bombardier activé qui termine son mouvement sur un hex abritant une médaille-objectif peut tenter de bombarder l'objectif pour s'en emparer.

Lorsqu'un joueur veut bombarder un objectif, il doit l'annoncer à la fin du mouvement de son unité aérienne. Il place alors un jeton bombe sur l'hex. Notez que la bombe ne fait pas partie de l'attaque standard (ou modifiée) de l'avion, et que toute carte de Combat aérien jouée n'aura aucun effet dessus.

Résolvez le jeton bombe pendant la phase de combat, après l'attaque de l'avion, s'il y en a une. Sur un résultat grenade, le joueur remporte la médaille.

Si une unité au sol ennemie vient occuper l'hex après qu'il a été bombardé, alors l'ennemi récupère aussitôt le contrôle de l'objectif ; la médaille est donc soit remise en jeu, soit récupérée par l'ennemi, en fonction du scénario.

Il n'est pas possible de re-bombarder un objectif qui a déjà été bombardé avec succès pour le récupérer. Une fois qu'il a été bombardé avec succès par l'ennemi, le seul moyen de le récupérer est d'y envoyer des troupes au sol.

Les objectifs majoritaires ne peuvent pas être acquis par bombardement.



À l'issue de son attaque standard, ce bombardier déclare un bombardement stratégique contre la ville. Il remporte la médaille s'il obtient une grenade.

Abattre un avion ennemi

Tout coup au but porté contre un avion en vol (souvent, un dé grenade) doit être confirmé. Relancez tous les dés qui ont porté un coup au but. Si vous obtenez au moins une grenade, le coup est confirmé et l'avion est abattu. Le joueur qui a détruit l'avion place alors le marqueur de l'avion détruit sur son compteur de médailles et pioche une carte Combat aérien en récompense. Le joueur qui a perdu son avion remet tous ses jetons de munitions dans la réserve et perd la capacité de déployer ce type d'avion pour le reste de la partie.



Si un joueur n'obtient pas de grenade, mais obtient un drapeau sur son jet de confirmation, l'unité aérienne est forcée de quitter le champ de bataille. Aucune médaille n'est gagnée à cette occasion, et aucune carte Combat aérien n'est piochée. Le joueur qui retire son avion doit remettre ses jetons de munitions à la réserve mais il ne perd pas la capacité de déployer ce type d'appareil.



Le joueur de l'Axe décide d'engager un bombardier ennemi avec son chasseur qui dispose d'une valeur de duel aérien de 3. Il lance trois dés et obtient deux grenades, soit deux coups au but qu'il faut confirmer. Il relance et obtient une grenade et une infanterie. À cause de la grenade, l'unité est abattue. Le joueur place le marqueur du bombardier sur son compteur de médailles et pioche une carte Combat aérien. Son adversaire ne peut plus déployer de bombardier lors de cette partie.

Duel aérien

Lorsqu'une unité aérienne activée termine son mouvement sur un hex adjacent à une unité aérienne ennemie, elle peut déclarer un duel aérien. Ce duel est résolu en plus de l'attaque standard (ou modifiée) qu'il a faite ce tour, le cas échéant.

Pour résoudre un **duel aérien**, l'attaquant lance autant de dés que la valeur de duel aérien de son unité aérienne contre l'unité ennemie. Sauf exception, le défenseur ne peut pas riposter.

Note : un duel aérien ne consomme pas de jetons de munitions.

Toute **grenade** est un coup au but (voir *Abattre un avion ennemi*) et tout autre résultat est ignoré.

Repli

Au début de son tour, avant de jouer une carte de Commandement, un joueur peut décider de replier son unité aérienne. Il doit le faire si elle n'a plus de munitions.

Reprennez la figurine et son socle et mettez-les de côté. Aucune médaille n'est gagnée à cette occasion. Tout jeton de munitions non utilisé est remis dans la réserve. L'unité aérienne peut être redéployée par la suite selon la procédure classique, en jouant une carte Combat aérien.

Note : il n'est pas permis de replier une unité aérienne en début de tour pour aussitôt en déployer une autre (ou la même) dans le même tour.

Combat sol-air

Les unités au sol peuvent se battre contre l'aviation. Une unité d'infanterie ou de blindés doit se trouver dans un hex adjacent à une unité aérienne en vol pour l'attaquer. Elles lancent alors leurs dés de combat normaux (3 dés).

Règles de commandement nationales

Les règles de commandement nationales ne peuvent pas permettre à une unité de prendre pour cible une unité aérienne. Par exemple, une unité au sol britannique ne peut pas utiliser le *Flegme britannique* contre une unité aérienne, et des unités d'infanterie japonaise ne peuvent pas utiliser la doctrine *Seishin Kyoiku ni leur cri de guerre Banzai* pour charger une unité aérienne sabre au poing.

Une unité d'artillerie ou un destroyer peut attaquer une unité aérienne en vol jusqu'à 2 hex de distance. Ces unités n'ont pas besoin d'avoir une ligne de mire et disposent d'un dé supplémentaire contre les unités aériennes (4 dés).

Souvenez-vous qu'une unité aérienne n'est jamais protégée par le terrain.

Lorsqu'une unité se trouve sur un hex adjacent à une unité aérienne, les règles de combat rapproché s'appliquent normalement, même si l'unité aérienne est en vol. Cela signifie que :

- Une unité ne peut pas choisir d'attaquer une unité à distance si elle est adjacente à une unité aérienne ;
- Une unité d'infanterie peut faire une **Prise de terrain** et une unité de blindés une **Percée de blindés** si elle élimine l'unité aérienne ou la force à quitter le champ de bataille ;
- Certaines cartes comme **Assaut de blindés** ou **Combat rapproché** peuvent être utilisées, tandis que d'autres telles que **Fusillade** ne le peuvent pas (sauf avec une artillerie, par exemple, qui attaque à distance).

Toute **grenade** obtenue porte un coup au but, qui doit être confirmé (voir *Abattre un avion ennemi*). Tout autre résultat est ignoré.

IV. CARTES DE COMMANDEMENT

Lorsque vous jouez avec les règles aériennes, veillez à appliquer les changements suivants aux cartes de Commandement concernées.

Reconnaissance

Lorsque vous jouez une carte Reconnaissance, piochez une carte Combat aérien à la fin de votre tour (en plus de l'effet normal de la carte).

Combat rapproché

Cette carte peut être utilisée par une unité au sol contre une unité aérienne adjacente (mais pas l'inverse). L'unité au sol combat avec un dé supplémentaire.

Embuscade

Cette carte peut être utilisée par une unité au sol contre une unité aérienne adjacente (mais pas l'inverse). Dans ce cas, annoncez

'Embuscade !' et dévoilez la carte au moment où l'avion pose un jeton de munitions sur votre unité, pendant la phase de Mouvement. Si l'embuscade cause la perte ou le repli de l'unité aérienne, elle ne peut pas terminer son attaque.

Action héroïque

Un résultat étoile vous permet d'activer une unité aérienne déjà déployée (il ne permet pas d'en déployer une, cependant). L'unité aérienne combat avec un dé supplémentaire pour chaque marqueur placé. Remélanguez le paquet de cartes Commandement et le paquet de cartes Combat Aérien avec leur défausse respective. Ensuite, chaque camp tire une nouvelle carte Combat aérien.

Tir de barrage

Une unité aérienne en vol ne peut pas être ciblée par un tir de barrage.

V. COMPATIBILITÉ

Veillez à appliquer les règles de compatibilité suivantes si vous utilisez d'autres extensions.

Guerre du pacifique - Combat nocturne

PT Aucune unité aérienne ne peut être déployée tant que le jour n'est pas complètement levé.

Breakthrough

B-T Avant de jouer en Breakthrough, retirez les cartes *Attaque aérienne* et *Sortie aérienne* du paquet. Appliquez les modifications aux cartes de Commandement comme indiqué dans le chapitre précédent.

Ordres de déplacement

Une unité aérienne déjà déployée peut recevoir un ordre de déplacement, mais elle ne peut pas combattre dans ce cas (pas de duel aérien, d'attaque standard ou modifiée, ou de bombardement stratégique). Vous ne pouvez pas déployer une unité aérienne avec un ordre de déplacement.

Jour J

J DAY Avant de jouer en Jour J, retirez les cartes *Attaque aérienne* et *Sortie aérienne* du paquet. Si vous jouez avec plusieurs plateaux, chaque joueur peut déployer ses propres unités aériennes en suivant les règles de cette extension (il vous faut donc une extension New Flight Plan par plateau). Un même plateau ne peut pas accueillir plus d'une unité aérienne par camp, ce qui signifie que vous ne pouvez pas envoyer votre unité aérienne sur le plateau de votre voisin si une autre unité aérienne y vole déjà.

Overlord

O Retirez les cartes *Attaque aérienne* et *Sortie aérienne* du paquet de cartes de Commandement Overlord avant de commencer la partie. Appliquez les modifications aux cartes de Commandement comme indiqué dans le chapitre précédent.

En Overlord, c'est le commandant en chef qui gère les cartes Combat aérien. Il décide quand déployer une unité aérienne en donnant au général concerné une carte Combat aérien avec une carte Section en début de tour.

Une fois que l'unité aérienne est en vol, elle est activée par le général concerné. Lors de chaque tour suivant, le commandant en chef peut lui donner une carte Combat aérien pour qu'il s'en serve. Le commandant en chef suit les règles de cette extension pour repiocher des cartes Combat aérien.

Si une unité aérienne quitte la section d'un général, elle pourra être activée dès le tour suivant par le général de la nouvelle section. Souvenez-vous qu'une même unité ne peut pas être activée deux fois dans le même tour.

Les autres règles restent inchangées.

Autres cartes Combat

Le paquet de cartes Combat aérien peut être utilisé avec n'importe quel autre paquet de cartes Combat.



Lorsque vous jouez une carte *Reconnaissance*, piochez une carte Combat dans chacun des paquets disponibles.

Une unité aérienne ne peut pas être affectée par les cartes Combat qui ne font pas partie du paquet Combat aérien.

Armes antichar

Une unité aérienne n'est pas considérée comme un véhicule. Une unité équipée d'armes antichar, un canon antichar lourd ou un chasseur de chars ne touche donc pas l'unité aérienne sur un résultat étoile. Les autres règles restent inchangées.

VI. EXEMPLE DE JEU

Phase d'activation

Le joueur des Alliés joue une carte *Accrochage au centre* qui active deux unités. Il y ajoute une carte *Tirs nourris* réservée aux chasseurs-bombardiers.



Il utilise sa première activation pour une unité d'infanterie, et la seconde pour déployer un chasseur-bombardier. Le joueur des Alliés va donc déployer au centre sa figurine de chasseur-bombardier équipée de 3 jetons mitrailleuse et 3 jetons bombe.



Phase de mouvement

Le chasseur-bombardier peut se déplacer de 4 hex. Comme il vient d'être déployé, il peut prendre comme premier hex n'importe quel hex du centre. Le joueur des Alliés choisit l'hex occupé par une unité d'infanterie et y place un jeton mitrailleuse (1). Le chasseur-bombardier se déplace ensuite au-dessus de l'unité de blindés adjacente et y place un jeton bombe (2). Il enchaîne avec la deuxième unité d'infanterie et y place un jeton mitrailleuse (3). Enfin il termine son mouvement au-dessus d'un hex de terrain libre (4).



Phase de combat

Le joueur des Alliés peut choisir de commencer par résoudre le combat de son infanterie ou celui de l'avion, modifié par la carte Combat aérien. Il choisit de commencer par l'avion. Normalement, une attaque standard lui aurait permis de lancer 1 dé par jeton. La mitrailleuse touche sur un symbole d'unité tandis que la bombe touche sur un symbole d'unité ou une grenade. La carte *Tirs nourris* lui permet cependant de lancer 2 dés pour ses jetons mitrailleuse, et ceux-ci touchent sur un symbole d'unité ou une étoile. Le joueur des Alliés résout les attaques dans l'ordre du passage de l'avion, puis remet ses jetons dans la réserve générale.

Chasseurs



Chasseurs-bombardiers



North American P-51 Mustang

U.S.A.

Considéré comme le meilleur chasseur américain du conflit, il était autant apprécié de ses pilotes, pour sa robustesse et sa rapidité, que des équipages de bombardiers, dont il pouvait assurer l'escorte au-dessus de l'Allemagne grâce à son formidable rayon d'action.

Front de l'Ouest



Chance Vought F4U Corsair

U.S.A.

Son moteur était si puissant et son hélice si grande que les ingénieurs ont dû relever son nez, conférant au Corsair sa silhouette si caractéristique. Surpassant tous ses adversaires, l'appareil popularisé par la série TV « Les Têtes Brûlées » a affiché un taux insolent de 11 victoires pour 1 perte.

Guerre du Pacifique



Supermarine Spitfire

Grande-Bretagne

Entré en service en 1938, le Spitfire fut le premier monoplan entièrement en métal de la RAF. Ce chasseur très maniable, dont les pilotes se disaient souvent littéralement amoureux, est devenu le symbole de la résistance britannique lors de la Bataille d'Angleterre ou la défense de Malte.



Messerschmitt Bf 109

Allemagne

Le Bf 109 a été la colonne vertébrale de la Luftwaffe et sa supériorité, lors de la première moitié du conflit, ne fut guère contestée que par le Spitfire anglais. C'est sur cet appareil que volèrent les trois plus grands as allemands, Hartman, Barkhorn et Rall, crédités à eux trois de 928 victoires.



Mitsubishi A6M "Zero"

Japon

Le chasseur embarqué de la Marine Impériale était dangereux. Pour ses ennemis, car sa maniabilité sans égale et ses deux canons de 20mm se sont avérés redoutables jusqu'en 1942. Mais également pour ses pilotes, l'appareil étant dénué de blindage, fragile et prompt à s'enflammer. Sous-motorisé, le Zero s'est retrouvé, à partir de mi-1943, surclassé par ses adversaires américains.



Yakovlev Yak-9

U.R.S.S.

Cet avion, sur lequel volèrent les Français Libres de la célèbre escadrille Normandie-Niemen, était rapide et agile, mais manquait de puissance de feu. Certaines versions plus musclées furent conçues : le Yak-9T embarquant un canon de 37mm et le Yak-9K un terrifiant canon de 45mm... dont le recul, à trop basse vitesse, pouvait faire perdre le contrôle de l'appareil.



Republic P-47 Thunderbolt

U.S.A.

« Jug » (cruche), « Razorback » (sorte de sanglier), « tank volant »... Les surnoms ne manquent pas pour évoquer le P-47. Très grand et très lourd pour un appareil de sa classe, capable d'emporter une incroyable quantité de bombes et de roquettes, cet appareil parvenait en outre à ramener son pilote à bon port malgré d'effroyables dégâts.



Hawker Typhoon

Grande-Bretagne

Initialement conçu pour servir d'intercepteur, le Typhoon s'est rapidement converti en chasseur-bombardier. Un rôle dans lequel son arsenal (4 canons de 20mm, bombes, roquettes) lui a permis d'exceller. Son énorme et caractéristique radiateur pouvait rendre les atterrissages dangereux et les pilotes avaient pour consigne, en cas de problème technique, de s'éjecter plutôt que tenter de se poser sur le ventre.



Junkers Ju 87 Stuka

Allemagne

Le Stuka s'est révélé être un bombardier en piqué d'une redoutable précision durant la première moitié du conflit. Autant reconnaissable à l'œil, avec ses ailes en W et son train d'atterrissage fixe, qu'à l'oreille, avec sa « trompette de Jéricho », une sirène activée pendant l'attaque et destinée à semer la panique parmi les troupes au sol.



Aichi D3A "Val"

Japon

Ce bombardier en piqué embarqué prit part à quasiment toutes les opérations aéronavales japonaises jusqu'en 1943, à commencer par la toute première, l'attaque de Pearl Harbor. De tous les avions de l'Axe, il est celui qui aura coulé le plus de navires alliés.



Iliouchine IL-2 Sturmovik

U.R.S.S.

Avec 36 000 exemplaires sortis d'usine, l'emblématique appareil d'attaque au sol soviétique est, encore aujourd'hui, l'avion militaire le plus massivement produit de l'Histoire. Sa robustesse lui a valu, à l'instar du P-47, une réputation de char volant et son rôle prépondérant de soutien fera dire de lui à Staline qu'il était « aussi important pour l'Armée Rouge que l'air qu'elle respire et le pain qu'elle mange ».





Bombardiers



Boeing B-17 Flying Fortress

U.S.A.

Le bombardier quadrimoteur américain devait son nom à sa solidité, qui permit à l'un d'eux de rentrer et se poser après être entré en collision avec un chasseur allemand. Mais pas seulement : le nombre de mitrailleuses présentes à bord (jusqu'à 13 calibre .50) fit que les pilotes allemands parlaient de « porc-épics volants ».



Avro 683 Lancaster

Grande-Bretagne

Massivement utilisé pour les raids de bombardement nocturne en Europe, le Lancaster disposait d'une très vaste soute qui lui permettait d'embarquer les bombes les plus lourdes et puissantes de l'époque, telles les Tall Boy de 5400 kg ou les Grand Slam de 10 000 kg conçues pour détruire des bunkers souterrains.



Heinkel He 111

Allemagne

Afin de ne pas violer le traité de Versailles, c'est dans une version de transport aérien civil que les premiers He 111 furent officiellement conçus. Très versatile, il pouvait effectuer, selon ses versions, du bombardement de nuit, du torpillage ou du largage de mines et de fusées V1.



Mitsubishi G4M "Betty"

Japon

Les Américains l'ont surnommé « le briquet volant » en raison de sa capacité à s'enflammer facilement. Mais ils se gardaient bien de l'attaquer par derrière en raison du canon de 20mm armant la tourelle de queue, un calibre puissant et rarement embarqué par un bombardier. C'est à bord d'un G4M de transport que l'Amiral Yamamoto a trouvé la mort, dans une embuscade tendue par des P-38 en 1943.



Iliouchine Il-4

U.R.S.S.

Le DB-3, rebaptisé Il-4 en 1942, constituait l'essentiel de la flotte de bombardiers moyens soviétiques. Si le bombardement stratégique n'était pas une priorité militaire de l'URSS, son grand rayon d'action fut néanmoins mis à profit pour effectuer des raids de longue portée sur Berlin dès août 1941, essentiellement à des fins de propagande.

CRÉDITS

Auteur : Richard Borg

Développement additionnel, travail éditorial et traduction : Antoine Prono, Jesse Rasmussen et l'escadron des Têtes Brûlées de Days of Wonder

Illustrations : Julien Delval

Conception graphique : Cyrille Daujean

Visitez nos forums sur :
www.memoir44.com

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Memoir '44, the Memoir '44 logotype and all related product and brand names are registered trademarks or trademarks of Days of Wonder, Inc and copyrights © 2004-2019 Days of Wonder, Inc.

