



Fightersight

Battle of Britain

*Manuel
du pilote*



Fighter in sight

Nombres de pilotes : 2 à 6

Durée : 45 min et +

Bleu de 14 ans au Vétéran

Déroulement de la partie

Une partie de jeu comprend plusieurs tours de jeu.

Un tour de jeu comprend 4 phases : la distribution de cartes, la phase **initiative**, la phase **activation** qui comprend le déplacement en points de vitesse et le tir et esquive puis la 4ème phase fin du tour. Ces 4 phases composent 1 tour de jeu.

Après avoir distribué 4 cartes action dans les deux camps, nous procédons à la phase initiative qui consiste à déterminer le premier qui commence. Une fois l'initiative attribuée, le joueur peut débiter sa phase activation et peut déplacer et/ou tirer avec son ou ses avions et jouer ou non des cartes action. La phase activation du joueur est terminée, son adversaire joue à son tour sa phase activation.

Cette alternance continue jusqu'à épuisement des **points de vitesse** des avions. A ce moment-là nous arrivons à la 4ème phase qui est la Fin de tour. Celle-ci consiste à retirer les différents marqueurs temporaires et appliquer certains effets de dégât critique sur les avions. Un tour de jeu est terminé quand tous les points de vitesse des avions sont épuisés. Il est obligatoire de finir les points de vitesse avant de démarrer un nouveau tour de jeu. Un avion doit toujours être en mouvement.

Note

Le camp ayant eu l'initiative lors du tour précédent est celui qui piochera et choisira ses cartes en premier.

Le tour de jeu se termine lorsque tous les points de vitesse sont épuisés.

Les 4 phases de jeu

1) distribution des cartes action

2) Phase initiative

3) Phase activation

-le déplacement et point de vitesse

-le tir et esquive avec point de vitesse

4) fin du tour

1 Distribution des cartes action

Au début du tour distribuez 4 cartes action à chaque camp. Ceci est votre main de départ pour le tour de jeu. Les cartes pourront être dépensées à tout moment par les joueurs pendant leur phase de jeu. On ne joue qu'une seule carte par phase de jeu.

La couleur des cartes action indique à quel moment vous pouvez les jouer voir ci-dessous



: Jouer en phase initiative



: Jouer pendant le tour adverse



: Jouer pendant votre tour



: Jouer pendant votre tour ou au tour adverse


Les cartes ne sont pas cumulables. Il est interdit de jouer plusieurs cartes à la fois.

- La règle d'or à retenir pour les cartes Action : **Jamais plus d'une seule carte par phase de jeu.**
- **Vous pouvez jouer une carte pendant votre tour et une carte pendant le tour adverse.**
- **Le nombre de cartes en main peut être augmenté par des leaders présents dans votre camp. (cf. les leaders.)**

Note

Le camp ayant eu l'initiative lors du tour précédent est celui qui piochera ses cartes en premier.

2 Phase initiative

Lancez 1d6  le plus grand score commence.

Initiative à partir du second tour Victoire d'As

Les victoires d'as représentent le moral d'un camp pendant la bataille. Chaque avion et navire détruit est retiré du champ de bataille. Cela rajoute des points d'initiative pour le tour suivant.

Lancez le d6 et additionnez vos victoires d'as. Chaque avion abattu donne 1pt de victoire et augmente d'1 point le résultat sur le d6 pour la phase initiative suivante.

Exemple

Au tour précédent Paul a détruit 2 avions. Pierre a détruit 1 avion.


La Phase d'initiative commence. Paul jette 1D6 et obtient un 3. Il ajoute 2 points pour les 2 avions « victoires d'as ». Cela donne un total de 5.


Pierre lui obtient un 5 sur le D6 et ajoute 1 point pour l'avion détruit au tour précédent son résultat final est donc de 6. C'est donc Pierre qui a l'initiative pour le tour.

3 Phase activation

Le joueur qui possède l'initiative joue en premier et choisi d'activer 1 seul avion ou 1 groupe d'avions qui vole en escadrille.

Activer 1 avion

Compteur de vitesse 

- Un avion utilise les points de son compteur de vitesse, symbole  sur le tableau de bord de l'avion.

L'avion peut se déplacer d'autant de cases qu'il possède de point de vitesse. Pour une case de déplacement le pilote doit réduire d'un point l'aiguille sur le compteur (attention aux manœuvres spéciales qui consomment plus de point de vitesse, cf manœuvres spéciales)

- L'avion peut tirer et se déplacer ou se déplacer et tirer. Il ne peut pas interrompre son déplacement pour tirer.

- L'avion peut traverser ses amis mais pas ses ennemis, ni finir son mouvement sur une case déjà occupée par un avion.

- Un avion peut se déplacer en ligne droite et en diagonale vers l'avant cela s'appelle un glissement sur l'aile. Un avion ne peut en aucun cas reculer.

Manœuvrabilité 

- Ce symbole indique la capacité à prendre des virages avec un avion.

- Un avion peut faire une rotation sur une case en dépensant un nombre de points de vitesse indiqué sur le tableau de bord. Un avion devra payer 1 point de mouvement pour effectuer une rotation sur la case. Certains avions sont moins manœuvrables et cette manœuvre coûtera des points supplémentaires.

- Un avion doit toujours avancer d'une case pour pouvoir faire une rotation.

- Un avion ne reste jamais sur place.

Activer 1 escadrille 

- Un groupe d'avions peut se déplacer en escadrille.

- Une escadrille est une formation qui comprend plusieurs avions adjacents les uns des autres. Le maximum d'avions dans une formation est de 6.

- En formation les avions ne peuvent pas engager de cible avec un tir. Les pilotes étant trop occupés à garder leur formation en vol.

- Les avions utilisent leur point de vitesse en même temps pour chaque case de déplacement parcourue. Par exemple, si une escadrille se déplace de 2 cases, chaque avion de la formation perdra 2 points de vitesse (1 point par case de déplacement).

- Garder la formation : Si une escadrille vole en ligne et effectue une rotation pendant son déplacement, l'avion situé à l'extrémité de la formation va être à la traîne. L'avion à la traîne dépensera plus de point pour rester dans la formation. La dépense de point se reporte alors sur toute l'escadrille.

- la valeur de vitesse la plus faible de l'avion dans un groupe est toujours prise en compte pour la reporter à l'escadrille entière.

Quitter une escadrille

- A tout moment un avion peut quitter la formation sans restriction.

Rejoindre une escadrille


- A tout moment un avion peut rejoindre un autre avion ou un groupe d'avions.


Les avions volent à la même vitesse dans l'escadrille la valeur de vitesse la plus faible de l'avion du groupe est toujours prise en compte pour les déplacements futurs.

Portée de tir

- La portée de tir est de 4 cases. Cela représente un gabarit de tir de 10 cases.



- La 4ème case ajoute un bonus de défense de +1D  pour l'esquive à l'adversaire. Celui-ci étant une cible plus difficile à toucher.

- la première case en étant adjacente est un bonus de combat pour l'attaquant cela ajoute un bonus de combat de +1D pour le tir .

Bonus Fighter in Sight line : Un avion qui attaque sur l'arrière d'un avion ennemi, ayant une vue dégagée et volant à la même altitude, obtient le bonus Fighter in Sight. Cela donne un bonus de +1D de combat pour le tir. La portée maximale pour obtenir le bonus Fighter in Sight est de 3 cases.

Ligne de vue

Avant d'effectuer un tir, vérifiez la ligne de vue, celle-ci doit être dégagée. Pour vérifier cela on imagine une ligne droite qui va du centre de l'hexagone au centre de l'hexagone ciblé. Si aucun obstacle ne gêne la ligne de vue alors le tir peut être réalisé. Si la ligne est coupée même partiellement le tir ne peut se faire.




Ligne de vu dégagée, tir OK



Ligne de vue bloquée par le nuage, tir impossible


Le tir est impossible si un avion ami bloque la ligne de vue.

Tirer

- Sur le tableau de bord le symbole  indique le nombre de dés de combat à lancer pour tirer.
- Ne pas oublier de rajouter les différents bonus de portée pour l'attaquant et/ou bonus de carte action.
- Jetez les dés de combat et appliquez les résultats suivants :



Dégât Critique :


A chaque fois qu'un avion doit encaisser un dégât critique, un marqueur de dégât critique  est choisi face cachée puis retourné pour en appliquer les effets en fin de tour.




Dégât : Cause 1 dégât, Aucun effet spécial.







Règle spéciale Avion ou évènement.

Certains avions ont une règle spéciale qui ajoute un bonus avec le symbole  ou certains évènements comme les dégâts critiques.

- Après avoir tiré, déposer un marqueur de tir  cela indique que l'avion a effectué son tir. Il ne pourra plus tirer pour le tour.

Esquiver un Tir

- Après un tir adverse conservez les résultats.
- Prenez autant de dés de combat que de touches adverses réussies.
- L'avion peut ajouter de l'accélération pour se dégager rapidement en convertissant ses points de vitesse  en échange de Dé d'esquive .
- Le joueur peut convertir autant de points de vitesse  qu'il possède en dés d'esquive .

Ne pas oublier de rajouter les différents bonus de portée et/ou de carte action.

-Jetez les dés d'esquive et appliquez les résultats suivants :



esquive un



esquive un



ou un






Règle spéciale Avion ou évènement.

Certains avions ont une règle spéciale qui ajoute un bonus avec le symbole  ou certains évènements.

4 Fin de tour

Cette phase démarre quand tous les avions ont épuisé leurs points de vitesse.


C'est une phase qui permet d'appliquer certains effets de dégât critique 

- Retirez les marqueurs temporaires  
- Retirez les marqueurs de tir 

Que faire si mon adversaire n'a plus de point de vitesse sur ses avions et n'a plus ou pas de carte action pour faire une activation ?

Il vous faudra attendre que votre adversaire ait épuisé totalement ses points de vitesse avant de démarrer un nouveau tour. Celui-ci pourra déplacer ses avions normalement et les faire tirer.

Les manœuvres Spéciales

- Pour effectuer les manœuvres spéciales pendant la partie, reportez-vous à la carte des manœuvres spéciales 
- Les manœuvres spéciales sont utilisées pendant votre tour.
- Les manœuvres peuvent être combinées entre elles tant que votre avion possède suffisamment de points de vitesse.
- Une manœuvre spéciale coûte des points de vitesse pour pouvoir la réaliser. Ce coût est donné pour chaque modèle d'avion sur le tableau de bord de l'avion concerné. Les modèles d'avions ont un coût différent les uns des autres, certains étant plus manœuvrables que d'autres. La manœuvre est à réduire sur le compteur de vitesse de l'avion.
- Il est impossible de faire faire une manœuvre spéciale à une escadrille.

Ci-dessous les différentes manœuvres spéciales :



Looping :

Le looping permet de reculer de 2 cases vers l'arrière



Tonneau :

Le tonneau déplace l'avion d'une case en diagonale vers l'arrière à droite ou à gauche puis d'une case en diagonale vers l'avant.



Immelmann :

L'immelmann déplace l'avion de 3 cases vers l'arrière et termine dos à son adversaire.



Mode altitude :

L'immelmann déplace l'avion de 3 cases vers l'arrière et termine dos à son adversaire. De plus l'avion monte de 2 points en altitude sur le compteur.



Split-S :

Le split-s déplace l'avion de 3 cases vers l'arrière et termine dos à son adversaire



Mode altitude :

Le split-s déplace l'avion de 3 cases vers l'arrière et termine dos à son adversaire. De plus l'avion descend de 2 points en altitude sur le compteur.



Wep (War emergency power)





Le wep peut être utilisé tant que son avion possède des points de vitesse. L'avion peut se déplacer de +1 case de déplacement gratuitement. Mais cela n'est pas sans conséquence : une utilisation de cette accélération bonus peut

engendrer une surchauffe moteur. Pour ce faire lancez un dé de combat. Sur un symbole  le moteur surchauffe,

le joueur dépose alors un marqueur de surchauffe moteur  sur son avion. Un second marqueur de surchauffe sur l'avion entraîne sa destruction.



- Un avion peut également être détruit avec un dégât critique moteur  si l'avion était en surchauffe pendant le tour

avec un marqueur  .


- Un avion qui possède un dégât critique moteur  ne pourra plus utiliser la fonction Wep 
- **Wep en escadrille** Cela fonctionne de la même manière que pour un avion seul. Le groupe avance d'une case supplémentaire. Cependant on jette 1 seul Dé pour le groupe entier. Si un symbole  est obtenu c'est chaque avion du groupe qui reçoit un marqueur de surchauffe  .
- L'utilisation du Wep n'est pas possible si l'avion est à 0 point de vitesse.



 **Montée en chandelle**

 **Mode altitude :** Un avion peut monter en altitude en restant sur la case. Il peut monter de 2 à 4 points en altitude.

Cette manœuvre est violente et engendre des G sur le pilote, déposez un marqueur « Choqué »  .
Si Le pilote réalise une seconde montée en chandelle dans le même tour, déposez un second Marqueur « Choqué »  .

 **Piqué**

 **Mode altitude :** Un avion peut faire un piqué en restant sur la case. Il peut descendre de 2 à 4 points en altitude.

Cette manœuvre est violente et engendre des G sur le pilote, déposez un marqueur « Choqué »  .
Si Le pilote réalise un second piqué dans le même tour, déposez un second Marqueur « Choqué »  .

Collision entre avions

- Un avion peut être bloqué par des avions adverses qui volent tout autour de lui et à la même altitude. Ne pouvant pas les traverser, il va devoir se frayer un chemin. Jetez 2 D de combat comme pour un tir normal. Chaque symbole Dégât ou critique indique que l'avion entre en collision.
- L'adversaire peut faire une tentative d'esquive comme pour un tir en utilisant ses points de vitesse et/ou une carte action en bonus.
- Si l'esquive réussie, l'avion peut traverser les ennemis sans aucun problème.
- Dans le cas contraire les deux avions sont détruits et retirés de la partie. Ils ne comptent comme une victoire pour aucun des camps.




Les leaders


Il y a 3 classes de leader.




Leader Or, Leader Argent, Leader de classe Historique. Un leader a des compétences spéciales qui apportent certains bonus.

Un leader Historique est un pilote qui a vraiment existé. Celui-ci a des règles spéciales supplémentaires qui agissent comme des bonus durant une partie.

Leader de classe Argent  12pts





-  +1 carte : Piochez une carte supplémentaire dans le deck sans la choisir
-  Pilote : Rajoutez + 1D en esquive
-  Virage serré : réduit de - 1pt une rotation sur case

Leader de classe Or  20pts

-  Choisissez une carte à chaque début de tour
-  Pilote expérimenté : Rajoutez + 2D Esquive
-  Manœuvre spéciale : réduit de - 1 Pt le coup à payer pour effectuer une manœuvre spéciale

Leader Historique  40pts

Les leaders Historiques sont de vrais pilotes ayant existés et qui ont marqué l'histoire. Ce qui les différencie des leaders de classe Or, ce sont les règles spéciales qui les accompagnent.

-  Choisissez une carte à chaque début de tour
-  Pilote expérimenté : Rajoutez + 4D Esquive
-  Manœuvre spéciale : réduit de - 1 Pt le coup à payer pour effectuer une manœuvre spéciale
-  Virage serré : réduit de - 1pt une rotation sur case

Durabilité de l'avion :

Un leader Historique ajoute **1 point de structure** à l'avion dans lequel il est embarqué.

Perte d'un leader

La perte d'un leader au combat **Or, Argent ou Historique** engendre la perte de la carte supplémentaire du leader. Tendez votre main de cartes à votre adversaire et celui-ci retire une carte sans regarder. Celle-ci part à la défausse. Lors du prochain tour vous ne pourrez plus avoir la carte action supplémentaire du leader.

La présence d'un Leader Historique active deux avions au lieu d'un seul par tour.

Ailier  5pts

Un ailier protège son leader. Celui-ci peut, en cas d'attaque ennemie, lancer une contre-attaque avant son adversaire. **Activation** : un ailier s'active normalement comme un avion classique.

Contre-Attaque : une contre-attaque de l'ailier se déclenche si un avion ennemi attaque le leader de la formation dans un rayon max de 4 cases. La contre-attaque se résout avant le jet de dé de combat adverse. L'ailier peut effectuer un déplacement puis un tir. Après le tir déposez un marqueur. Celui-ci ne peut pas faire de contre-attaque s'il a déjà effectué un tir et s'il n'a plus de point de vitesse.

Nuages

- Les nuages bloquent la ligne de vue quand les avions sont sur le même palier.
- Un avion à l'intérieur reçoit un bonus de 1 D en esquive.
- Un avion à l'intérieur du nuage ne peut pas tirer sur un avion situé au-delà de la première case et à longue portée. De même pour cet avion il ne pourra pas tirer sur l'avion situé dans le nuage.
- Les avions peuvent s'attaquer uniquement en étant adjacent l'un à l'autre.

Regles avancées

Il est recommandé avant d'aller plus loin dans le réalisme, de maîtriser les règles de base de Fighter in Sight. Les modes proposés vous permettent de simuler l'altitude, le tir de déflexion, le compteur de carburant.

Tir de Déflexion

La déflexion est une anticipation de déplacement de la cible.

Comme dans la réalité, le pilote devra tirer devant l'avion adverse pour l'abattre. La déflexion dans fighter in sight est

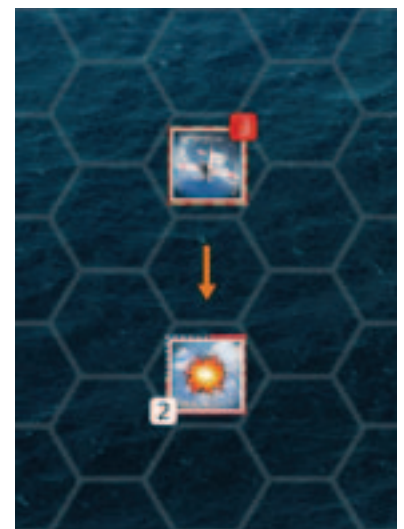
symbolisée par un bonus de +1D en esquive  pour le défenseur.

Ce bonus se cumule avec les différents autres bonus (blindage, vitesse d'un avion, carte action).

Un avion qui attaque en étant adjacent (combat rapproché) n'est pas considéré comme en déflexion.

Exemple ci-dessous :

Tir avec déflexion bonus de 1 D d'esquive pour l'adversaire



Tir sans déflexion

Un tir à partir de l'avant ou l'arrière de la cible n'est pas pris en compte comme une déflexion



Glissé sur l'aile

Dans la règle de base le glissé sur l'aile est un déplacement en diagonale sans limite de déplacement. Dans la règle avancée les avions peuvent se déplacer de 3 cases en diagonale maximum.



Compteur Altimètre

Un avion possède un Altimètre numéroté de 0 à 4. Cela lui permet de changer d'altitude afin de monter et descendre.

- Un avion doit obligatoirement avancer d'une case pour monter ou descendre de 1 point d'altitude sur le compteur.
- Un avion ne peut pas monter ou descendre à + de 1 point d'altitude par case d'avancée.

Seule l'utilisation des manœuvres Spéciales comme **Montée en chandelle**



et **Piqué**



peuvent faire monter ou descendre un avion à plus d'1 point d'altitude.

Tir avec altitude

Un avion peut tirer sur un adversaire situé au-dessous ou au-dessus de lui. La portée de 4 cases et les bonus associés restent les mêmes.

- Le défenseur gagne un bonus de dé de défense pour l'esquive calculé en fonction de la différence d'altitude entre l'attaquant et le défenseur.

Ex : Un tir démarre à une altitude de 3, le défenseur est à une altitude de 1 ; la différence entre les deux altitudes est de 2. Donc le défenseur aura 2D d'esquive en plus des bonus supplémentaires de portée, Carte etc.

Avantage en attaque en Altitude supérieur

- Une attaque en étant adjacent et à une altitude supérieure de 1 case ou plus à un avion adverse ajoute un bonus de +1D de combat.

On considère que l'attaquant attaque son adversaire en piqué.

- Les bonus de défense ou d'attaque liés à la portée de tir restent inchangés.
- Ce bonus ne compte pas pour les Bombardiers.



Compteur de carburant

Comment utiliser le compteur de carburant ?

L'aiguille diminue quand vous effectuez une manœuvre spéciale, une dépense en points de vitesse « pour échange de dé en esquive » et à chaque nouveau tour de jeu. Voir ci-dessous.

Perte de carburant :

Tour de jeu : A chaque tour de jeu les avions perdent 1 point de carburant

Manœuvre spéciale : Perte d'autant de point de carburant que le coût de la manœuvre.

Ex : Une manœuvre qui coûte 2 points de vitesse coûtera aussi 2 points de consommation en carburant.

Esquive : Perte de carburant pour chaque point de vitesse échangé en D d'esquive lors d'un tir ennemi.

Ex : l'avion du joueur reçoit 5 dégâts. Il veut dépenser 3 points d'accélération en échange de dé d'esquive. L'avion perd automatiquement 3 points de carburant.

Vitesse de combat WEP : Perte de 1 point de vitesse WEP à chaque utilisation.

Ex : Un avion qui accélère pour une case en plus perd automatiquement 1 point de carburant.

Variante dégât critique Réservoir carburant percé avec compteur de carburant



Réservoir carburant percé :

- Chaque manœuvre et accélération coûte 1 point de plus de carburant.
- A chaque fin de tour l'avion perd 2 points de carburant.

Point de structure et Durabilité des avions

- Fighter in sight est un jeu qui propose d'engager un grand nombre d'appareil, chaque avion possède donc 2 points de structure.

- Un avion encaisse un dégât avant d'être détruit

Durabilité des avions

Pour une partie plus longue avec moins d'avions vous pouvez décider d'augmenter le nombre de point de structure avec votre adversaire.



Vent fort, moyen, faible

Dans certains scénarios, il vous sera demandé d'utiliser la flèche pour indiquer le sens du vent.

Le vent va influencer le déplacement des Nuages sur le plateau et aussi le comportement des avions.

- A chaque fin de tour, les nuages sont déplacés du nombre de case en fonction de leur force sur le plateau. Les nuages peuvent quitter le plateau et d'autres peuvent y rentrer si le scénario le précise.

- Un avion ayant le vent dans le dos offre un bonus de déplacement de + 1 case.

- Un avion ayant un vent fort ou moyen de face gagne 1 bonus de + 1 palier pour monter en altitude. Mais cela coûtera 1 point de vitesse en plus et 1 point de carburant en plus également.

Il y a 3 types de vent. Détail et règles ci-dessous.

Vent faible Force 1

Déplacement des nuages d'1 case à chaque fin de tour

Vent moyen force 2

Déplacement des nuages de 2 cases à chaque fin de tour

De Dos

Bonus +1 cases de déplacement

De front

Bonus montée en altitude + 1 palier sur l'altimètre

Carburant +1 point de consommation

Vent fort force 3

Déplacement des nuages +3 cases à chaque fin de tour

De dos

Bonus +2 cases de déplacement

De front

Bonus montée en altitude + 2 paliers sur l'altimètre

Carburant +2 points de consommation



NUIT

Visibilité réduite à 3 cases

Partie libre multijoueur

Fighter in Sight propose de jouer à plusieurs en créant vous-même vos propres missions.

Il vous est possible de répartir les avions. Par exemple un joueur gèrera des bombardiers et l'autre joueur des chasseurs.

Une fois la mission choisie, établissez un nombre de points pour équilibrer ou déséquilibrer la partie.

Pour créer votre liste d'avions, consultez le manuel guide de mission. Vous y trouverez la liste complète avec les points d'escadrille.

Activation des avions en Multijoueur.

Dans une partie classique, on active un avion chacun. Dans une partie en multijoueur, c'est différent on active 1 avion par joueur dans un même camp puis c'est au tour du camp adverse.

Ex : Dans une partie à 3 VS 3 le camp qui a l'initiative activera 3 avions

Nombre de cartes par équipe

2 joueurs dans une équipe = 4 cartes / Soit 2 par joueurs dans un camp

3 joueurs dans une équipe = 6 cartes / Soit 2 par joueurs dans un camp

4 joueurs dans une équipe = 8 cartes / Soit 2 par joueurs dans un camp

+2 cartes par joueur supplémentaire dans un camp.

Leaders et cartes actions supplémentaires.

Le joueur du camp qui détient un ou plusieurs leaders dans son escadrille ajoutera une carte en plus dans sa main par leader.

Echange de carte dans l'équipe.

Les cartes peuvent être échangées en début de partie avant la phase initiative par tous les joueurs. Aucun échange de carte n'est possible en cours de partie.

Conseil en cas de litige de règle ou de mauvaise interprétation.

Pour vous départager, jetez simplement le D6. Le plus haut score l'emporte.

Notez la situation et renseignez-vous auprès de l'auteur pour éclaircir cela pour les prochaines parties.

Dernier conseil, n'oubliez pas que cela reste un jeu et que le fairplay est de rigueur dans Fighter in Sight. Surtout amusez-vous !