

WINGS OF WAR

Résumé des règles.

TOUR DE JEU:

1- Programmation:

3 cartes posées face cachée dans l'ordre d'exécution.

On ne peut pas programmer deux manœuvres consécutives portant un losange (◆)

2- Exécution des manœuvres

Chacune des trois phases de manœuvre se déroule ainsi :

a-Dévoiler la carte de manœuvre.

b-Déplacer l'appareil

c-résoudre les tirs.

Le TIR :

1-Définir les dégâts :

Type de mitrailleuses : A ou B

Portée :

- Contre-portée = 1ère moitié de règlette à même altitude = **2 cartes de dégâts.**
- Longue portée = 2ème moitié de règlette à même altitude / 1ère moitié de règlette à altitude de + ou - 1 niveau = **1 carte de dégâts.**

2- Dégâts:

Si le nombre de dégâts subits atteint la résistance de l'avion : Avion abattu !

3-Visée : si tirs consécutifs : dégâts +1

L'Altitude:

1- Le premier support est toujours le niveau 0

2- Pour monter d'un niveau (un support) l'avion doit gagner des pions "montée".



*La carte
"montée"*



*+1 pion
"Montée"*

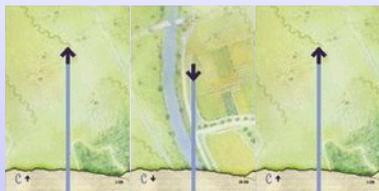


*La Carte
"plongée"*



*-1 Niveau
d'altitude*

Les Manœuvres :



Immelman : +1 pion "montée"



Split-S : -1 pion "montée"



Plongée forcée : - 2 niveaux d'altitude.

Autres Regles

1- Chevauchement : Pas de tir !

2- Erreur de manœuvre : 2 cartes dégâts A !

3- Sortie de l'aire de jeu : Avion abattu !

