

La plus grande bataille aérienne de l'histoire

OF BRITAIN



Winston Churchill
"Never in the field
has so much been
by so many,
to so few."

schmitts-
ARM!
ARM!
ARM!

BATTLE OF BRITAIN

RÈGLES DU JEU

CONTENU

une table de jeu
4 spitfires (un de chaque couleur)
5 bombardiers allemands
1 indicateur de vol allemand (I.V.)
36 marques d'explosion
20 swastikas

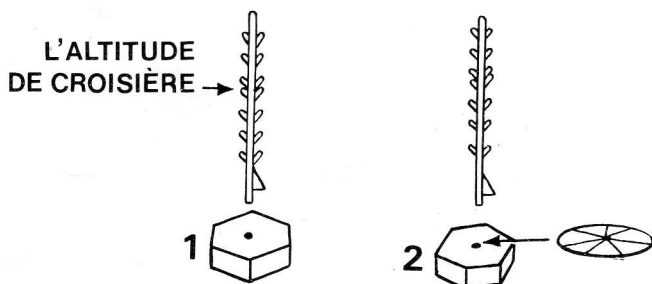
BUT DU JEU

Les joueurs doivent essayer d'abattre les bombardiers allemands à l'aide de leur spitfire. Le premier à avoir abattu cinq bombardiers est déclaré vainqueur.

COMMENT DISPOSER LE JEU

1. Assemblage des bombardiers

Prenez cinq supports noirs et numérotez-les à l'aide des étiquettes auto-collantes se trouvant dans la boîte de jeu. Enfoncez un bâtonnet dans chaque support en veillant à ce que le cran triangulaire se trouve contre le support. Placez un bombardier allemand noir sur chaque bâtonnet. Les bombardiers doivent se trouver à altitude de croisière, c'est-à-dire à mi-hauteur du bâtonnet entre les deux crans rapprochés. Chaque bombardier allemand est placé sur sa case numérotée à altitude de croisière.



2. Assemblage des spitfires

Prenez les quatre supports noirs non-numérotés et placez une jauge d'essence sur chacun d'eux. Enfoncez un bâtonnet dans le support à travers le centre de la jauge d'essence. Veillez à ce que le cran triangulaire se trouve contre le support. Placez les quatre spitfires sur les bâtonnets au niveau du sol au point le plus bas.

Détachez les marques d'explosion et les swastikas et placez-les à côté du tableau de jeu que vous aurez mis au milieu de la table. Chaque joueur est commandant de secteur et choisit un spitfire de la couleur du secteur qu'il a choisi. Le spitfire est placé sur un des trois terrains d'aviation de son secteur, la jauge d'essence marquant "plein".

COMMENT JOUER

A chaque tour, on déplacera d'abord chaque bombardier allemand et ensuite les commandants de secteur dirigeront leur spitfire. Lorsqu'un tour est terminé, le joueur qui avait débuté au tour précédent devient le dernier, et celui qui avait joué en second lieu passe le premier, et ainsi de suite.

Course des bombardiers allemands

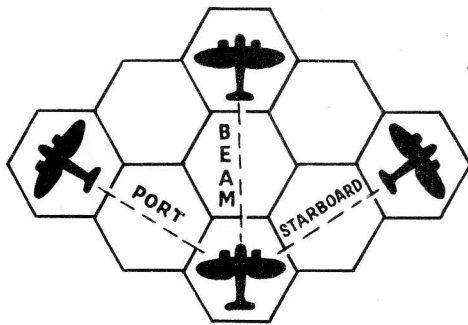
C'est l'indicateur de vol (I.V.) qui dirige le vol des bombardiers. Un joueur fait tourner le cadran de l'I.V. qui indiquera alors la direction et la hauteur du vol du bombardier. Il faut faire tourner séparément le cadran pour chaque bombardier.

La hauteur indiquée sera: la même, +1 OU -1.

Si l'I.V. indique "même hauteur" le bombardier continuera son vol à son altitude de croisière ou à l'altitude qu'il avait acquise au tour précédent. Si l'I.V. indique "+1", il faudra monter le bombardier d'un cran (= 1 000 pieds). Si l'I.V. indique "-1", il faudra baisser le bombardier d'un cran (= 1 000 pieds).

La direction indiquée sera: beam (= même cap), port (bâbord ou gauche) OU starboard (tribord ou droite).

Si l'aiguille indique "beam" (même cap) le bombardier sera déplacé droit vers le nord, donc vers le haut du tableau. Il faut d'abord régler l'altitude du bombardier (si nécessaire) et ensuite le déplacer de **deux** cases dans la direction indiquée par l'I.V.



TRES IMPORTANT:

Réglez d'abord l'altitude avant de déplacer le bombardier. Déposez le bombardier dans le sens de la direction qui lui a été indiquée.

Si le bombardier se trouve à sa hauteur maximale ou minimale (indiquée par le cran supérieur ou inférieur) et que l'I.V. commande de dépasser ces limites, le bombardier devra rester à la même altitude.

Si un bombardier atteint l'extrémité nord du tableau (indiquée par une flèche recourbée), il faut l'orienter dans l'autre sens. Dès ce moment le bombardier fera course vers le sud. Notez à ce sujet que les indications de direction sur le tableau se trouvent orientées dans les deux sens: nord et sud.

Il se peut qu'un bombardier soit dirigé hors des limites est ou ouest du tableau. Dans ce cas, il est considéré comme "hors d'atteinte de l'objectif" et il doit reprendre sa position de départ.

Course des spitfires

Lorsque c'est à lui de jouer, un commandant de secteur a le choix entre les manoeuvres suivantes:

Si l'avion est au sol: décoller. Le spitfire monte jusqu'à l'altitude de croisière et reste au-dessus du terrain d'aviation.

Si l'avion est en l'air:

1. Déplacer le spitfire d'une ou de deux cases dans n'importe quelle direction.
2. Rester à la même place mais modifier l'altitude de +1; +2 ou -1; -2.
3. Déplacer le spitfire d'une seule case et modifier l'altitude de +1 ou -1.
4. Atterrir sur un terrain d'aviation (même d'un autre secteur) s'il n'en est éloigné que d'une ou de deux cases. Dans ce cas il dépose le spitfire sur le terrain et baisse l'avion jusqu'au niveau du sol.
5. N'effectuer aucune manoeuvre.

N'oubliez pas: d'abord modifier l'altitude et ensuite déplacer l'avion.

Essence

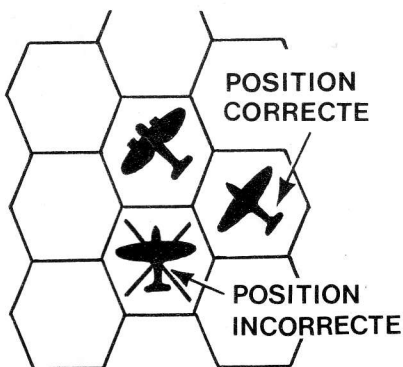
Chaque fois qu'un avion se trouve sur un terrain d'aviation de son secteur, en attendant de décoller, il obtient un réservoir plein d'essence. Chaque fois qu'un spitfire est en l'air—qu'il soit déplacé ou non—la jauge d'essence doit être baissée d'un cran. Cette manoeuvre se fait au début du tour de chaque joueur.

Si un spitfire atterrit sur un terrain situé hors de son secteur, on lui remplit son réservoir à moitié, sans tenir compte de ce qui lui restait dans le réservoir.

Si un avion tombe en panne d'essence en plein air, il s'écrase au sol et le joueur doit abandonner la partie.

Comment abattre les bombardiers allemands

Un spitfire abat un bombardier allemand s'il réussit à s'installer immédiatement derrière le bombardier et à la même altitude. Ceci explique pourquoi il est important de déplacer le bombardier dans la direction du vol. Un bombardier abattu doit reprendre sa position de départ à altitude de croisière. Il reprendra part au jeu dès le tour suivant. Le joueur qui a abattu un bombardier, obtient un swastika.



Bombardement par avions ennemis

Les bombardiers allemands qui survolent la terre ferme, lâchent des bombes à chaque déplacement. Donc, si un bombardier survole une station radar, un terrain d'aviation ou une batterie de défense antiaérienne, ceux-ci sont mis hors combat pour le reste de la partie. Une marque d'explosion est placée sur chaque endroit détruit par une bombe. En outre, lorsque une station radar est touchée, le spitfire doit immédiatement atterrir sur n'importe quel terrain pour recevoir de nouvelles instructions. Le commandant de secteur peut choisir le terrain d'aviation, mais ne doit pas perdre de vue les règles concernant le plein d'essence.

Un terrain touché ne peut plus être employé. Si toutes les batteries anti-aériennes d'un secteur sont touchées, cela signifie que les terrains d'aviation de ce secteur ne sont plus protégés et ne peuvent donc plus être employés. Si un avion se trouve sur un terrain au moment du bombardement, l'avion est détruit en même temps que le terrain et le joueur doit abandonner la partie.

Collisions ou ... évitées de justesse

A la fin d'un tour, on ne peut avoir deux avions sur la même case. Si un bombardier et un chasseur spitfire se trouvent au même endroit et à la même altitude, il y a collision. Les deux avions s'écrasent au sol; le bombardier reprend sa position de départ et le joueur qui a perdu son spitfire doit quitter le jeu.

Si un bombardier arrive sur une case occupée par un chasseur, mais à une altitude différente de ce dernier, le chasseur doit immédiatement céder la place pour éviter les mitrailleuses de bord du bombardier. Le chasseur doit être placé sur une case voisine inoccupée. Ce déplacement ne compte pas pour un tour. Un chasseur forcé de céder la place peut toutefois abattre ainsi un bombardier s'il y en a un dans la même direction.

Si un bombardier arrive sur une case occupée par un autre bombardier, le déplacement est refusé et le bombardier reste au même endroit. Si, lors d'un déplacement, un chasseur ou un bombardier **traverse** l'espace aérien occupé par un autre avion, il y a collision si les deux engins se trouvent à la même altitude.

En cas de collision, les deux avions s'écrasent au sol, le bombardier reprend sa position de départ et le chasseur doit quitter le jeu.

Le vainqueur

Le premier joueur à avoir abattu cinq bombardiers allemands et à être en possession de cinq swastikas est déclaré vainqueur de la partie.

On peut abrégé la partie en réduisant le nombre de swastikas à trois.

BATTLE OF BRITAIN

SPELREGELS

INHOUD

Speelbord
4 Spitfires (van iedere kleur 1)
1 Luftwaffe vluchtaanwijzer
36 explosieplaatjes
20 hakenkruizen

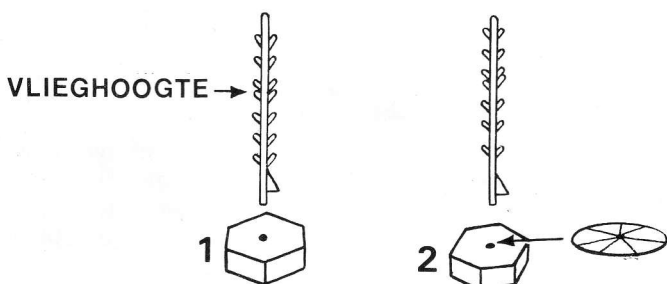
BEDOELING VAN HET SPEL

De bedoeling van het spel is dat de deelnemers met hun Spitfires Duitse bommenwerpers neerschieten. De eerste die vijf bommenwerpers neermaakt is de winnaar.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

1. Het klaarmaken van de bommenwerpers

De bases voor de Duitse bommenwerpers dienen met onderstaande etiketten genummerd te worden, van 1 t/m 5. Zet een zeshoekige zwarte standaard op iedere genummerde basis en plaats er een paaltje in. Zorg ervoor dat het driehoekige uitsteekseltje tegen de bodem aanzit. Zet een zwarte Duitse bommenwerper op iedere paal. Het vliegtuig moet op vlieghoogte geplaatst worden, d.w.z. in het midden van de paal, tussen de twee dicht bij elkaar liggende uitsteeksels in.



2. Het klaarmaken van de Spitfires

Druk de vier benzinemeters uit het vel karton en leg ze op de vier overblijvende bases. Plaats ook hier weer in het midden een paaltje. Nu de Spitfires op de paaltjes plaatsen op de begane grond.

Druk nu de explosieplaatjes en de hakenkruizen uit de plaat en leg ze apart. Leg het bord in het midden van de tafel. Iedere speler is commandant van een sector en neemt de Spitfire in de kleur van zijn sector. De Spitfire wordt op een van de drie vliegvelden in zijn sector gezet met de benzinemeter op "vol". De Duitse bommenwerpers worden op hun genummerde uitgangsposities gezet, op vlieghoogte.

ZO MOET ER GESPEELD WORDEN

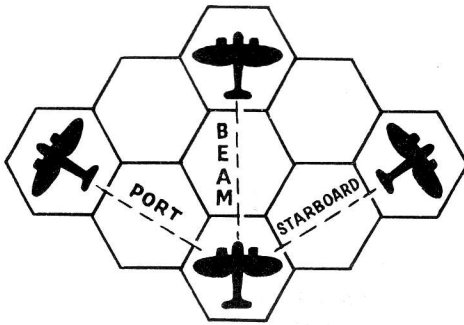
In een volledige ronde worden eerst alle Duitse bommenwerpers verplaatst, waarna iedere sectorcommandant zijn Spitfire verplaatst. Als de ronde is voltooid, moet de speler die begonnen is, in de volgende ronde als laatste starten. De tweede speler begint nu, enz.

Beweging van de bommenwerpers

De bewegingen van de bommenwerpers worden geregeld door de vluchtaanwijzer. De wijzer wordt door een van de spelers gedraaid, waarna hij de richting en hoogte voor de bommenwerper aangeeft. Voor iedere bommenwerper moet opnieuw gedraaid worden.

De aangegeven hoogte kan zijn: +1 of -1 of hetzelfde. Als er hetzelfde uitkomt, zal het duidelijk zijn dat hij op vlieghoogte of welke hoogte dan ook, waarop hij zich op dat moment bevindt, blijft vliegen. Bij +1 wordt de bommenwerper één uitsteekseltje hoger op de paal gezet (dat betekent: +1000 voet) en bij -1 moet hij er eentje zakken op de paal (en dat betekent dus: -1000 voet).

De aangegeven richting kan zijn: rechtdoor, naar links of naar rechts. Als de pijl rechtdoor aangeeft, beweegt het vliegtuig zich naar het noorden van het bord. Maak na het draaien van de vluchtaanwijzer (indien nodig) eerst de vluchthoogte in orde en verplaats het vliegtuig daarna twee hokjes in de aangegeven richting.



BELANGRIJK! Zorg altijd dat eerst de hoogte in orde is en verplaats pas daarna het vliegtuig. Laat het altijd op het bord staan in de richting waarin het vliegt.

Bevindt de bommenwerper zich op maximale of minimale hoogte en de vluchtaanwijzer geeft aan dat daarboven of daaronder gevlogen moet worden, laat het vliegtuig dan op de hoogte waarop het is. Als een bommenwerper de noordelijke rand van het bord bereikt (aangegeven door de kromme pijlen), dan moet hij omkeren. Let op de richtingaanwijzers voor bommenwerpers op het bord voor degene die zowel in noordelijke als zuidelijke richting vliegen.

De Duitse bommenwerpers kunnen aan de oost- en westkant van het bord afvliegen. Ze zijn dan hun doel kwijtgeraakt en moeten worden teruggezet op hun uitgangspunt.

Beweging van de Britse Spitfires

Als een speler aan de beurt is kan hij het volgende doen:

- A. Als hij nog aan de grond staat, opstijgen. De Spitfire gaat naar vlieghoogte en blijft boven het vliegveld.
- B. Als hij al in de lucht is:
 1. de Spitfire twee hokjes verzetten (mag naar alle richtingen)
 2. hoogte +2 of -2 veranderen en in hetzelfde hokje blijven
 3. de Spitfire één hokje verplaatsen en de hoogte +1 of -1 veranderen
 4. de Spitfire laten landen op een vliegveld, mits hij één of twee hokjes van dat vliegveld vandaan is. Zet de Spitfire op het vliegveld en laat hem zakken tot de begane grond.
 5. helemaal niets doen

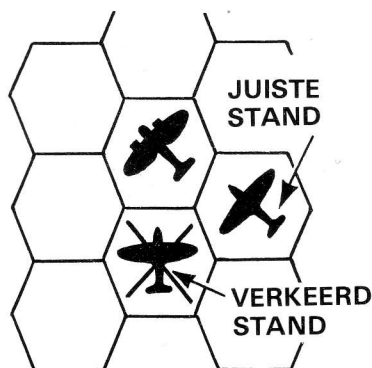
Denk eraan: eerst hoogte veranderen, daarna bewegen.

Brandstof

Altijd als een Spitfire op zijn eigen vliegveld staat te wachten op het vertrek, krijgt hij een volle tank. Als een Spitfire in de lucht is, wordt als de speler aan de beurt is de benzinemeter één hokje teruggedraaid. Dit gebeurt altijd, of het vliegtuig wordt verplaatst of niet. Dit moet gedaan worden direkt aan het begin van de beurt van de speler. Als een speler landt op een vliegveld buiten zijn eigen sector, wordt zijn tank op halfvol gezet. Het doet er niet toe hoeveel brandstof hij had toen hij landde. Raakt een vliegtuig in de lucht zonder brandstof, dan stort het ogenblikkelijk neer en de speler doet niet meer mee.

Het neerschieten van de Duitse bommenwerpers

Een Spitfire haalt een bommenwerper neer als hij zich op gelijke hoogte bevindt en direkt achter de bommenwerper (in het aangrenzende hokje dus). Vandaar dat het belangrijk was om de bommenwerpers in de richting waarin ze bewogen te laten staan. Een neergeschoten bommenwerper gaat terug naar zijn uitgangspunt en zal in de volgende ronde weer meedoen. De speler die hem heeft neergehaald heeft recht op een hakenkruis.



Bombarderen door vijandelijke vliegtuigen

Wanneer de bommenwerpers over land vliegen, bombarderen zij als ze bewegen. Vliegt er een over een radarstation, een vliegveld of afweergeschut, dan zijn deze voor de rest van het spel buiten werking. Er wordt dan een explosiekaartje op gelegd om dit aan te geven.

Wordt een van Uw radarstations geraakt, dan moet U direct op een willekeurig vliegveld landen om nieuwe instructies te halen. Zet eenvoudig Uw Spitfire op elk gewenst vliegveld. Denk daarbij wel aan de brandstofregels. Is een vliegveld gebombardeerd, dan kan het natuurlijk niet worden gebruikt.

Als al het afweergeschut in een sector is uitgeschakeld, zijn de vliegvelden in die sector onbeschermd en kunnen niet gebruikt worden.

Als een vliegtuig aan de grond staat, en dat vliegveld wordt gebombardeerd, dan is het vliegtuig vernietigd en de speler doet niet meer mee.

Botsingen in de lucht

Aan het eind van een beurt kunnen nooit twee vliegtuigen dezelfde plaats bezetten. Wanneer een bommenwerper zijn beurt eindigt in het hokje dat al wordt bezet door een gevechtsvliegtuig en zij bevinden zich op dezelfde hoogte, dan is dat een botsing. Beide vliegtuigen storten neer; de bommenwerper gaat terug naar zijn startpositie en de speler van de neergestorte Spitfire doet niet meer mee aan het spel.

Als een bommenwerper uitkomt bij een plaats waar al een Spitfire is, maar hij bevindt zich op een andere hoogte, dan moet de Spitfire direkt uitwijken om het boordgeschut van de bommenwerper te vermijden. Er wordt uitgeweken naar een van de aangrenzende hokjes dat niet is bezet en het telt niet als beurt. Een Spitfire die aldus gedwongen wordt om uit te wijken, kan in die beweging de bommenwerper neerhalen, mits hij in de goede positie daarvoor uitkomt.

Als een bommenwerper zal uitkomen op een plaats waar al een bommenwerper is, dan kan dat niet en blijft hij waar hij was.

Vliegen tijdens een beurt een bommenwerper en een gevechtsvliegtuig door hetzelfde luchtruim, dan komt er alleen een botsing als beide op dezelfde hoogte vliegen. Gebeurt die botsing, dan crashen de twee vliegtuigen. De Spitfire is uit het spel en de bommenwerper wordt teruggezet op zijn startpositie.

De winnaar

De eerste die vijf Duitse bommenwerpers neerschiet en dus vijf hakenkruizen heeft is de winnaar.

Wil men het spel korter laten duren, dan is de eerste met drie hakenkruizen de winnaar.