

# Bombarder Londres - le 16 fevrier 1918

- En décembre 1917, la Kagohl 3 est rebaptisée Bogohl 3 (Bombengeschwader der Obersten Heeresleitung 3). Contrairement à d'autres unités, qui se compose de trois Bostas (Bombenstaffel), la Bogohl 3 conserve sa formation initiale de six Staffeln.
- Dans la nuit du 19 mai 1918, les Gothas retournent une dernière fois en Angleterre. La Bogohl 3 envoie à cette occasion 38 appareils contre Londres, mais elle subi à nouveau de lourdes pertes. Six Gothas sont abattus par des chasseurs et des tirs antiaériens et 3 s'écrasent à leur retour lors de l'atterrissage. Après ce raid, l'action des Gothas se limite seulement à des frappes tactiques sur le front occidental. Au total ils ont effectué 22 raids sur l'Angleterre, larguant 84 740 kg de bombes et ont perdu 61 appareils.
- Ce scénario est un « what if » dans la mesure ou le 16 fevrier il n' y avait en vol que des Staffeln
- Ce scénario est un scénario de nuit et suivra donc quelques règles spécifiques. De plus, les objectifs de chacun seront secrets. Et..le combat de nuit ne va rien faciliter !



# Règles Spéciales

Déploiement :

Les Allemands se déploient au bord de Paris : ( 3 adultes)

- 2 Zeppelin Staaken
- 1 Gotha
- deux chasseurs
- Deux appareils prise de photos ( bi-places – arrière réserve pour prise de photos )
- Deux leurres

Les Allies a deux réglettes des forces allemandes

- 6 chasseurs dont 2 as

Règles de nuit :

- Ajouter 2 avions allemands , des leurres ( on ne peut s'en rendre compte qu'a courte portée). Ils bougent comme les autres avions jusqu'à ce qu'ils se fassent repérer ( Les allemands notent en secret qui ils sont au début de jeu)
- Pour simuler la difficulté de tirer de nuit : tirer deux cartes dégâts et prendre la plus petite des deux !
- La portée de tir ne change rien cependant on ne peut identifier si l'avion est un leurre qu'a courte portée.

Anti- aerien : Dégâts C ( 2 cartes pour recharger, 2 cartes avant explosion marqueur cf règles)- deux réglettes ( règle charge /décharge)

Le jeu s'arrête si l'une des conditions suivante est remplie :

Un bombardier Raaken est détruit , ou le joueur allemand a rempli son objectif

Les objectifs bleus sont militaires et rapportent 1 point et les rouges sont psychologique et rapporte 2 pts

Victoire : Au départ du jeu l'allemand tire deux objectifs et choisi l'un des deux et surtout le garde secret

- Si l'allemand rempli son objectif secret il gagne la partie sinon ce sont les alliés

