

# La guerre des mondes

Nous sommes en 1917, le fleuron de l'industrie allemande a mis au monde le plus gros bombardier jamais créé le Zeppelin et décide d'inverser le cours du sort en lançant un bombardement massif et favoriser une percée décisive ..les allies les attendent ..et c'était sans prévoir une attaque ...Martienne !...placer les troupes sur la zone

# Objectifs

- Premier joueur qui arrive à 12 points enclenche la fin du tour et on termine les cartes mouvement restantes et tirs pour comptage finale.

# Special

- Les as ont deux cartes avantages prisent au hasard
- Les objectifs des bombardiers sont marqués d'un point rouge sur la carte
- Sur la table les points rouge sont aussi des objectifs à détruire pour les tripods
- Les avions de chasses détruits reviennent par bord carte correspondant
- Les tripods détruit reviennent de suite sur jets 1D10 donne zone larguage ( utiliser cette regle pour placement de départ)

# Forces en présence

- Allemand : bombardiers 1 gros et deux petits, avions de combats
- Tripod 3
- Allies : 3 ballons, 1 Bombardiers ( petit), avions de combats



## Mitrailage De Troupes

1 pv par troupes détruites ( 2 points Dégâts)

1




## Bombardement Stratégique bombardiers Gotha

2

Allié : 3 pv par bombardiers détruits  
Allemand : 3 pv points si bombardiers  
Détruisent objectifs ( idem Allié)

3



## Détruire Les ballons D'observations

3 ballons  
( Allié peut équiper 2 avions  
De lance roquette)

3

Allié : 3 pts par ballons à terre  
Allemand : 3 pts par ballon détruits  
Avant Qu'il arrive au sol

Chaque ballon commence à une  
Altitude 5 ( visualisé par un des).  
Au début de chaque tour, lancer 2  
Des 6 , un 9+ permet de descendre  
D 'altitude.



## Richthofe Contre Brown

2

Allié :2 points par As ennemi abattu/  
Chaque avion abattu par un as 2 pv  
Allemand :idem



## DogFight !

Allié : 1 points par avion abattu  
Allemand :idem

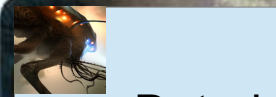
1



## Detruire Tripod moi ou O my tripod

Allié :3 points  
Allemand :idem

3



## Detruire Les objectifs Militaires et Civils ( points rouge)

3

## Casse-cou

peut faire deux piqués consécutifs  
Cette capacité n'est utilisable qu'une fois tous les deux tours.  
Utilisez un marqueur pour vous en souvenir.

## Pilote acrobatique

peut faire un Imelmann sans avoir à faire une ligne droite ensuite  
Cette capacité n'est utilisable qu'une fois tous les deux tours.

## Expert en esquive

peut ignorer une carte dégâts  
une marche qu'une fois par partie après l'avoir vue.  
La carte est remise au bas de la pioche.

## Expert en manœuvre

peut empêcher les poursuites pour toute la partie  
L'adversaire ne peut pas le poursuivre sauf si c'est un as avec une capacité réservée aux pilote

## Œil exercé

à n'importe quel moment du tour le joueur peut regarder les cartes dégâts d'un avion, ami ou ennemi. L'avion doit être à portée de tir de l'avion de l'as à parti de son point central dans n'importe quelle direction  
Si cette capacité est utilisée lors du mouvement elle peut être utilisée avant ou après le déplacement de tous les avions  
Cette capacité n'est utilisable qu'une fois tous les deux tours

## Visée parfaite

une fois par tour, le pilote peut décider d'utiliser le bonus de +1 même s'il n'a pas tiré sur cet avion à la phase précédente.

## Sniper

quand l'as tire sur un avion ennemi il peut essayer d'améliorer son tir. Quand son adversaire doit piocher 1 carte dégâts l'as prend deux cartes dégâts à la place  
Il les regarde, en donne une de son choix à l'adversaire et met l'autre sous le paquet  
Si l'ennemi doit prendre deux cartes dégâts, l'as en pioche trois et en choisit deux  
Cette capacité n'est utilisable qu'une fois tous les deux tours.

## Tir rapide

chaque fois qu'on résout les tirs on résout d'abord ceux ayant cette capacité spéciale  
On retire les avions ayant été éliminés puis on résout les tirs des autres avions.

# Arrivée aleatoire tripod D10

Zone langage tripod ( 1D10)

100 cm

