

**MANUEL DE
COMMANDEMENT**

FIGHTERS OF EUROPE



En juillet 1940, après la défaite de la France, l'Allemagne nazie lance une opération aérienne d'une envergure sans précédent contre le Royaume-Uni qui continue seul la guerre à l'ouest. De très nombreux raids de bombardements visent à détruire la Royal Air Force, les capacités de production et les ports, conditions indispensables à l'invasion terrestre.

S'ensuit une des plus significatives batailles aériennes de l'Histoire. La ténacité des pilotes britanniques, du Commonwealth et des réfugiés européens, l'organisation de la RAF et les nouveaux radars vont leur permettre de repousser la Luftwaffe qui déferle sur l'île en grand nombre. Cette bataille fera dire à Winston Churchill « Jamais tant de gens n'ont dû autant à si peu ».

Fighters of Europe rend hommage à ces soldats courageux dans un devoir de mémoire, en reproduisant de façon ludique la fureur des combats aériens de cette époque.



MISE EN PLACE

SCÉNARIO

Chaque scénario indique comment construire le plateau et comment placer les avions et les objectifs. Le scénario peut prévoir des renforts et indique alors les unités supplémentaires, leur tour d'arrivée et dans quelle zone de la carte les placer. Les renforts sont toujours placés en fin de tour. Nous vous conseillons de jouer les scénarios dans l'ordre, car ils introduisent progressivement les différentes règles de jeu.

AIDE DE JEU

Manœuvres possibles et règles de vol.

TABLEAUX DE VICTOIRE

Placez les avions ennemis détruits, les bombes qui atteignent leur objectif ou les marqueurs Objectif dans la zone indiquée par le scénario. En fin de partie, faites la somme pour avoir vos points de victoire.



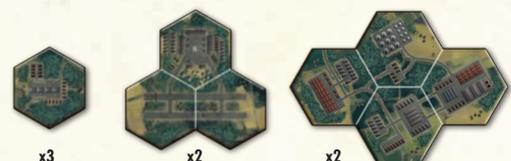
PIONS AVION

Ils représentent les avions, leur type et leur direction. Une face représente l'avion à haute altitude (fond nuage), l'autre l'avion à basse altitude (fond vert). Il suffit de retourner le pion pour indiquer un changement d'altitude de l'avion. Les pions sont posés sur les hexagones, face à une direction.



PIONS OBJECTIFS

Ils représentent une usine, un aéroport ou un radar qui sont des objectifs en fonction des scénarios.



AIDE DE JEU

Caractéristiques des avions allemands ou anglais.

PLATEAU MODULABLE

Les 8 modules sont nommés sur leurs deux faces : A1/A2, B1/B2, etc., jusqu'à H1/H2. Les scénarios indiquent quelles faces constituent la zone de jeu. Certains hexagones représentent des nuages. Construisez le plateau de jeu en assemblant les modules comme indiqué dans le scénario.

AIDE DE JEU

Détermination de l'initiative.



PION INITIATIVE

Il a deux faces : RAF et Luftwaffe.

Il sert à indiquer quel joueur à l'initiative pour le tour.

AIDE DE JEU

Pour le placement du tour en cours, du marqueur Fin de partie et des tours d'arrivée des renforts, comme indiqué par les scénarios.

INVENTAIRE DES PIONS					
TYPE	VISUEL	QTE	TYPE	VISUEL	QTE
INITIATIVE	RECTO 	1	RENFORTS	RECTO 	4
	VERSO 			VERSO 	
SPTIFRE MKI		12	BF 109		18
HURRICANE		12	HE 111		9
DCA		6	JU 88		9
BOMBES	RECTO 	21	MARQUEUR ATTITUDE	RECTO 	1
	VERSO 			VERSO 	
TIR DE BARRAGE		8			
DÉGÂTS		14	DÉGÂTS DOUBLES		6
ACTIVATION	RECTO 	35	OBJECTIF		6
	VERSO 				
TOUR		1	FIN DE PARTIE		1



MARQUEURS RENFORTS

Ils indiquent les tours d'arrivée des renforts en fonction du scénario : vert pour les Allemands, bleu pour les Britanniques.



MARQUEUR FIN DE PARTIE

Il indique le dernier tour de jeu en fonction du scénario.



MARQUEURS TIR DE BARRAGE

Ils indiquent l'hexagone sur lequel une DCA effectue un tir de barrage.



MARQUEURS OBJECTIF

Ils indiquent les hexagones à détruire ou atteindre dans les scénarios.



MARQUEURS ACTIVATION

Ils sont placés sur les avions ou groupes d'avions activés pendant le tour.



MARQUEUR ATTITUDE

Dans le mode solo, il indique l'attitude générale du joueur BOT.



PIONS BOMBES

Ils sont placés sur les avions qui commencent le jeu avec, ou sur les avions qui n'en ont plus.



MARQUEURS DE DÉGÂT

Ils sont placés sous un avion ou sur un hexagone terrestre pour indiquer qu'il a subi un dégât. Utilisez les doubles dégâts pour les avions qui ont 3 points de blindage.



MARQUEURS DCA

Ils représentent les emplacements des défenses anti-aériennes (DCA).



MARQUEUR TOUR

Il indique le tour en cours.





DÉROULEMENT DU TOUR

Une partie se compose d'un nombre de tours fixé par le scénario. Chaque tour est constitué de 3 phases successives.

1 - LA PHASE INITIATIVE

Les joueurs déterminent qui aura l'initiative pour ce tour.

2 - LA PHASE ACTIVATION

Les joueurs activent tous leurs avions et batteries anti-aériennes (DCA) .

3 - LA PHASE FIN DE TOUR

Les mouvements obligatoires sont réalisés et les conditions de victoire vérifiées.

Les tours s'enchaînent jusqu'à ce qu'une condition de victoire soit réalisée par l'un des joueurs ou que le nombre de tours atteigne la limite du scénario.



PHASE 1 - INITIATIVE

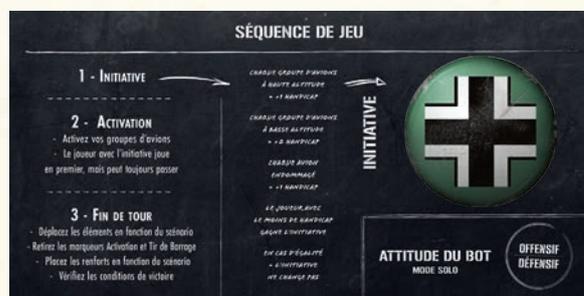
Pour le premier tour, le scénario indique quel joueur a l'initiative. Ensuite, elle est déterminée à chaque tour comme suit :

Chaque joueur compte pour tous ses avions en jeu :

- + 1 point de handicap pour un GA à haute altitude.
- + 2 points de handicap pour un GA à basse altitude.
- + 1 point de handicap par avion endommagé.

Le joueur avec le moins de points de handicap obtient l'initiative. Le pion Initiative est placé sur la face correspondante. En cas d'égalité, le joueur qui avait l'initiative la conserve.

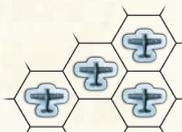
Les DCA ne comptent pas dans ce calcul.



GROUPE D'AVIONS

La notion de groupe d'avions (GA) est très importante pour les phases 1 et 2. Un groupe d'avions (GA) est un ensemble d'avions qui respectent ces 5 conditions :

- Appartiennent au même joueur ;
- Sont adjacents, c'est-à-dire sur des hexagones qui se touchent au moins un à un pour former un ensemble continu ;
- Ont la même altitude ;
- Vont dans la même direction.
- N'ont pas été activés.



Un avion isolé forme un GA à lui seul.

PHASE 2 - ACTIVATION

Lors de cette phase, les joueurs activent en alternance leurs GA et DCA. Quand un GA est activé, le joueur qui le contrôle déplace un avion et résout son tir, puis il déplace un deuxième avion et résout son tir, etc., jusqu'à ce que tous les avions du groupe soient activés. C'est alors à son adversaire d'activer un GA ou une DCA. Des marqueurs d'activation  sont placés à côté des avions ou GA qui ont été activés pendant le tour. Les avions d'un GA ne sont pas obligés de terminer leur déplacement en étant groupés. Ils formeront alors plusieurs GA au prochain tour.

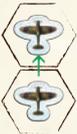
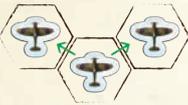
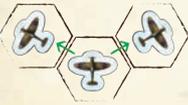
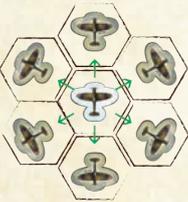
EFFET DE L'INITIATIVE



Le joueur qui a l'initiative commence les activations, mais il peut laisser son adversaire jouer en premier. De façon générale, le joueur qui a l'initiative peut toujours passer son tour. Ainsi, il peut faire jouer tous les GA de son adversaire puis activer tous les siens. En revanche, il ne peut activer qu'un seul GA à la fois et doit laisser jouer son adversaire entre deux de ses activations.

MOUVEMENT

Chaque avion a une valeur de vitesse qui correspond au nombre de Points de Mouvement (PM) qu'il doit obligatoirement dépenser, sauf en cas d'esquive (voir plus bas). Voici les manœuvres possibles d'un avion avec leur coût en PM :

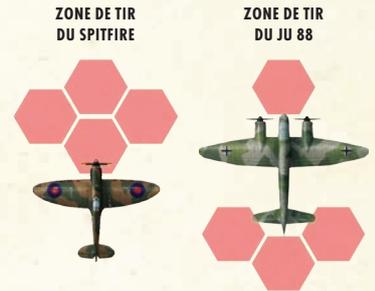
	<p>AVANCER – 1 PM</p> <p>L'avion avance d'un hexagone, droit devant et ne change ni de direction ni d'altitude.</p>
	<p>GLISSER – 1 PM</p> <p>L'avion avance d'un hexagone à droite ou à gauche et ne change ni de direction ni d'altitude.</p>
	<p>VIRER – 1 PM</p> <p>L'avion change de direction d'un cran (60°) vers la droite ou la gauche puis avance d'un hexagone sans changer d'altitude.</p>
	<p>PIQUER – 0 PM</p> <p>L'avion avance d'un hexagone, droit devant et passe de haute à basse altitude. Cette manœuvre peut être réalisée n'importe quand pendant le mouvement, y compris en cas d'esquive.</p>
	<p>MONTER – 2 PM</p> <p>L'avion avance d'un hexagone et passe de basse à haute altitude.</p>
	<p>DÉCROCHER – TOUS LES PM</p> <p>Cette manœuvre est réservée aux avions avec le trait Chasseur. Elle coûte tout le mouvement de l'avion. Elle peut être réalisée pour faire une esquive.</p> <p>Pour Décrocher, l'avion doit être à haute altitude. Il termine la manœuvre à basse altitude, sur n'importe quel hexagone adjacent à son point de départ, l'arrière de son avion pointant vers son point de départ.</p>

Le mouvement d'un avion doit respecter ces 4 règles :

- Utiliser tous ses PM.
- Ne jamais faire une manœuvre à droite (Glisser ou Virer) après une manœuvre à gauche (Glisser ou Virer) et inversement.
- Ne jamais faire une Montée et un Piqué dans le même mouvement.
- Ne jamais terminer son mouvement sur un autre avion à la même altitude.

TIR

Chaque avion possède une Zone de Tir, un ensemble d'hexagones dans lesquels il peut tirer à la fin de son mouvement. La zone de tir d'un avion est indiquée sur sa fiche par des hexagones rouges (voir page 8).



Elle n'est valable qu'à l'altitude de l'avion. Il est impossible de tirer sur un avion à une altitude différente. À la fin de son mouvement, un avion peut tirer sur une seule cible présente dans sa Zone de Tir. S'il a le choix, un avion doit tirer sur la cible la plus proche. Il est impossible de tirer vers, à travers ou depuis un nuage. Les nuages sont toujours considérés à haute altitude.



1. Si la cible n'a pas encore été activée, alors elle doit faire une esquive.



2. Si la cible a déjà été activée, ou qu'elle est toujours dans la Zone de Tir après son esquive, elle est alors touchée et subit un dégât.



ESQUIVE

Quand un avion non activé est pris pour cible, il doit faire une Esquive pour tenter de sortir de la Zone de Tir de l'avion qui lui tire dessus.

Une esquive est un mouvement obligatoire d'un Point de Mouvement pour Avancer, Glisser ou Virer, éventuellement précédé ou suivi d'un Piqué. Un avion avec le trait « Chasseur » en haute altitude peut « Décrocher » pour faire son esquive. Il est interdit de Monter pour esquiver. Après une Esquive, l'avion pris pour cible est considéré comme Activé. Il ne peut plus être activé pendant ce tour.

DÉGÂTS

Chaque avion possède une valeur de Blindage, en général 2 ou 3, qui indique les dégâts qu'il doit subir pour être mis hors combat. Il faut toucher 2 fois un avion avec un blindage de 2 pour le mettre hors combat.

Pour indiquer qu'un avion avec un blindage de 2 est endommagé, placez un marqueur de Dégât sous l'avion. Si cet avion doit de nouveau subir un dégât il est mis hors combat et retiré du jeu.



RIPOSTE

Si un avion se fait tirer dessus et survit aux dégâts, il peut riposter sur l'avion qui vient de lui tirer dessus si celui-ci se trouve dans sa Zone de Tir. Le premier tireur subit alors des dégâts et peut être détruit, ce qui n'annule pas son tir initial.

RÉACTION EN CHAÎNE

Il est possible qu'un avion qui esquive place lui-même un avion ennemi dans sa Zone de Tir, qui peut lui-même esquiver et viser un avion, etc. Dans ce cas, résolvez d'abord toutes les esquives, puis tous les dégâts reçus en remontant la chaîne.

BATTERIES ANTI-AÉRIENNES (DCA)

En fonction du scénario, des marqueurs de DCA sont placés sur certains hexagones. Les DCA sont considérées à basse altitude et ne peuvent pas être déplacées. Elles ont une Zone de Tir sur les 6 hexagones adjacents ainsi que leur propre hexagone. Les DCA ne sont jamais groupées pour l'activation, même si elles sont adjacentes. Les DCA sont activées comme des GA et peuvent alors prendre pour cible un avion qui se trouve dans leur Zone de Tir. Le tir est résolu comme pour un avion, il peut être esquivé par un avion non activé. Une DCA n'est activée qu'une seule fois par tour. Placez un marqueur Activation  dessus quand elle a

été activée. Un joueur qui a l'initiative ne peut obliger son adversaire à jouer ses DCA.

Une DCA ne peut être détruite que par une bombe.

TIR DE BARRAGE

Les DCA possèdent une option de tir de barrage à haute altitude qui se fait à la place du tir normal à basse altitude.

Après le calcul d'initiative et avant la toute première activation, le joueur qui a des options de tir de barrage peut placer un marqueur Tir de Barrage pour chacune de ses DCA concernées jusqu'à 2 hexagones de celles-ci, y compris sur un nuage et/ou un avion. Ces DCA sont considérées comme activées et ne pourront pas faire de tir à basse altitude pendant le tour.

Dès qu'un avion, ennemi ou ami, passe à haute altitude à travers l'hexagone ainsi marqué, il subit automatiquement un dégât. Le marqueur est laissé à sa place. Un marqueur posé directement sur un avion lui inflige des dégâts sans qu'il puisse réagir (il n'est pas activé pour autant).

Tous les marqueurs Tir de Barrage sont retirés pendant la phase 3 – Fin de tour.



PHASE 3 - FIN DE TOUR

Une fois toutes les unités activées, les joueurs passent à la phase 3 - Fin de tour et font les actions suivantes dans cet ordre :

1. Les éléments terrestres sont déplacés en fonction du scénario.
2. Les marqueurs Activation sont retirés.
3. Les marqueurs de Tir de Barrage sont retirés.
4. Les renforts sont placés comme indiqué par le scénario.
5. Les conditions de victoire sont vérifiées.

Si aucun joueur ne gagne la partie, avancez le marqueur Tour d'une case et commencez un nouveau tour en déterminant l'initiative.



ATTAQUES AU SOL

BOMBES

Les avions avec le trait « Bombardier » peuvent être équipés d'une bombe par avion en début de partie. Pour larguer une bombe, l'avion doit obligatoirement effectuer deux manœuvres Avancer à basse altitude, puis il place un marqueur Dégât sur un des hexagones dans lequel il est entré. Cet hexagone est détruit automatiquement.

BOMBES EN PIQUÉ



Les avions avec le trait « Bombardier en piqué » peuvent être équipés d'une bombe par avion en début de partie. Utilisez le marqueur Bombe, soit pour indiquer les avions ayant encore leur bombe, soit pour indiquer les avions qui n'ont plus de bombes. Pour larguer sa bombe, l'avion doit effectuer n'importe quand pendant son mouvement la manœuvre Piqué, puis il place un marqueur Dégât sur l'hexagone où il se trouve pour marquer l'endroit où est tombée la bombe. Il peut terminer son mouvement comme il veut s'il lui reste des PM.



UTILISATION DES MARQUEURS ACTIVATION

Placez un marqueur  pour chaque avion activé ou un seul marqueur pour tout un groupe afin de diminuer le nombre de marqueurs.

Utilisez des marqueurs d'Activation de couleurs différentes si vous avez plusieurs avions ou DCA sur le même hexagone.

Utilisez les marqueurs d'Activation numérotés dans le cas de réactions en chaîne.



FAQ

INITIATIVE

- Le joueur qui a l'initiative peut demander à son adversaire de jouer tous ses GA avant de se décider à jouer. Un joueur qui a l'initiative peut passer à tout moment du tour.

MOUVEMENT DES AVIONS

- Un avion peut Piquer après avoir utilisé tous ses PM.
- Un avion peut Virer à Droite/Avancer/Virer à Gauche ou l'inverse.
- Un avion peut passer sur des hexagones occupés par des avions amis ou ennemis.
- Un avion « Agile » peut effectuer un Pivot après un Décroché, une Montée ou un Piqué.
- Un avion peut quitter la carte s'il a les Points de Mouvements, à tout moment, y compris pendant une esquive. Il ne compte pas comme perte et ne peut pas revenir dans le jeu.
- Les 1/2 hexagones ne comptent pas comme hexagones de jeu.
- Un avion peut faire une manœuvre à droite en fin de mouvement puis un mouvement à gauche au début de son mouvement du tour suivant. La restriction ne vaut que pendant un mouvement pendant un tour.

TIRS

- On peut tirer à travers un Tir de Barrage.
- Un avion qui peut tirer devant et derrière ne peut tirer qu'une fois, même s'il a une cible devant et derrière (à lui de choisir).

ESQUIVE

- L'Esquive est obligatoire et doit résulter d'un mouvement d'1 PM. Un mouvement d'Esquive doit impérativement être fait pour ne pas rester dans la Zone de Tir de l'attaquant. Il est interdit de faire une attaque au sol pendant une esquive.
- Un Piqué coûte 0 pt. Vous pouvez le faire avant ou après votre mouvement d'Esquive.
- Une Esquive est :
 - 1 : Piqué (optionnel)
 - 2 : Mouvement d'1 pt pour avancer, Glisser ou Virer (obligatoire)
 - 3 : Piqué (si cela n'a pas été fait avant), cela reste optionnel
 - 4 : Pivot si l'avion est agile (optionnel). Si la manœuvre d'esquive a eu lieu vers la droite (Virer ou Glisser) le pivot doit être vers la droite (idem vers la gauche).
- Un avion ne peut pas lancer une bombe quand il esquive.

Pour les chasseurs seulement :

- Un Décrochage est possible comme seul mouvement d'esquive mais cela ne permet pas de faire autre chose. Si le chasseur est Agile, un pivot gratuit reste possible dans les deux sens.

RÉACTION EN CHAÎNE

- Si A fait esquiver B qui fait esquiver C qui fait esquiver D, une fois les mouvements de D terminés, vérifier les dégâts subit par D, puis ceux subits par C, puis par B puis par A. Seul A B C D peuvent tirer et riposter le cas échéant. Un avion détruit ne peut plus tirer.

LES AVIONS

Les avions possèdent, en plus de leur vitesse, de leur blindage et de leur zone de tir, un ou plusieurs Traits qui leur donnent une capacité.

CHASSEUR

Peut effectuer la manœuvre Décrocher.

BOMBARDIER

Peut larguer une bombe.

BOMBARDIER EN PIQUÉ

Peut larguer une bombe en piqué.

AGILE

Peut effectuer un pivot gratuit d'un cran à gauche ou à droite en fin de mouvement en respectant les règles de mouvement. Un pivot s'effectue sur le secteur actuel sans changement de position ni d'altitude.

CANON DE 20 MM

Double les dégâts sur une cible située sur l'hexagone juste devant lui.

CARACTÉRISTIQUES DES AVIONS BRITANNIQUES



CARACTÉRISTIQUES DES AVIONS ALLEMANDS



CRÉDITS

Auteur : Frank Garibaldi

Développement : Didier Dincher

Illustration de couverture : Alexandre Bonvalot

Illustrations intérieures : Antoine Schindler

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Coordination : Ghislain Bonnotte

Relecture : Mélissa Veludo

Mise en page : Franck Ferrandis

& Anne Bernard

Production : Nicolas Aubry (Synergy)



DON'T PANIC GAMES

38, rue Notre-Dame-de-Nazareth,
75003 Paris, France.

www.dontpanicgames.com

DON'T PANIC GAMES ©2025



Adresses sur quefairedemesdechets.fr