

## **Mémoire 44 - Utilisation de l'Air Pack en mode Overlord**

Quand l'Air Pack est utilisé en conjonction avec des scénarios Overlord, toutes les règles introduites dans l'Air Pack s'appliquent, à l'exception des changements suivants :

Si le scénario Overlord joué ne fait pas référence à l'Air Pack dans sa section consacrée aux règles spéciales, et que les joueurs souhaitent néanmoins utiliser l'Air Pack dans cette bataille, les Commandants en Chef des deux camps reçoivent chacun une carte Sortie Aérienne en début de partie. Les cartes Sortie Aérienne restantes, si il y en a, sont mélangées dans le deck de cartes de Commandement avant le début de la partie.

Comme dans les scénarios joués en mode standard, les cartes Sortie Aérienne piochées ou reçues avant le début d'une partie Overlord ne sont pas prises en compte pour déterminer le nombre de cartes de Commandement auxquelles chaque Commandant a droit.

Durant son tour, le Commandant peut donner une carte Sortie Aérienne (seule, ou en combinaison avec une carte Section) à n'importe lequel de ces Généraux. La carte Sortie Aérienne n'est jamais jouée directement par le Commandant lui-même.

La carte Sortie Aérienne compte pour une carte, parmi les trois cartes maximum que le Commandant peut jouer durant son tour. Elle compte également pour une carte parmi les deux cartes maximum qu'un Général peut recevoir de son Commandant et jouer durant le tour.

La carte Sortie Aérienne ne peut être donnée à un Général si celui-ci reçoit en même temps une carte Tactique. Par contre, elle peut être donnée (et jouée) en combinaison avec une carte de section, si désiré.

Quand un Général joue une carte Sortie Aérienne, il doit respecter exactement les mêmes règles pour cette carte que si il jouait celle-ci dans un scénario standard.

Entre autre, cela veut dire que si un avion se trouve déjà en l'air dans son espace aérien, dans l'une des deux sections du champ de bataille sous son commandement, en début de tour, le Général ne peut pas jouer une Sortie Aérienne dans le but d'amener un second avion dans l'une des sections sous son commandement.

Par contre, il peut se servir de cette Sortie Aérienne pour ré-activer l'avion en vol sans que celui-ci n'ait à effectuer de test aérien!

### **Questions Fréquentes**

Q. Un Général peut-il recevoir une carte Sortie Aérienne en même temps qu'une carte Section, et jouer ces deux cartes ensemble?

A. Oui.

Q. Un Général peut-il recevoir une carte Sortie Aérienne en même temps qu'une carte Tactique?

A. Non, jamais.

Q. Si les joueurs possèdent par exemple 3 copies de l'Air Pack, cela veut-il dire qu'ils pourraient y avoir jusqu'à 6 avions sur le champ de bataille, 3 dans chaque camp?

A. Oui, et même si ils possèdent moins de 3 copies, car les cartes Sortie Aérienne et Attaque Aérienne peuvent être jouées plusieurs fois, lorsque la pile de défausse est remélangée.

Q. Un Commandant en Chef peut-il donner 3 cartes Sortie Aérienne, dès son premier tour de jeu (si les joueurs possèdent suffisamment de copies de l'Air Pack pour avoir 3 cartes pour chaque camp)?

A. Oui.

Q. Le Commandant en Chef pioche-t-il des cartes de remplacement, dans ce cas?

A. Non, les cartes Sortie Aérienne ne donnent pas droit à une pioche de remplacement, une fois jouées.

Q. Un Commandant en Chef peut-il donc (si il possède les cartes nécessaires) donner à chacun de ses 3 Généraux une carte Sortie Aérienne et une carte Section durant son tour de jeu?

A. Oui, mais il ne piochera que 2 cartes de commandement à la fin de son tour, de par les règles du mode Overlord.

Q. Chaque Général peut-il contrôler un avion?

A. Oui.

Q. Si un Général ne reçoit pas de carte de son Commandant, peut-il, de par sa propre initiative, activer un avion si il obtient une étoile lors de son jet de dés?

A. Oui.

Q. Les avions auxquels il n'est pas donné d'ordre au début d'un nouveau tour de jeu disparaissent-ils du plateau de jeu, comme dans les règles normales?

A. Oui.

Q. Un avion peut-il pénétrer dans une section dans laquelle se trouve déjà un autre avion?

A. Oui, mais au début du tour suivant, l'un des deux avions ne pourra être réactivé et disparaîtra donc du champ de bataille.

Q. Si un avion se trouve sur un hexagone à cheval sur les sections de deux Généraux, cet avion est-il considéré comme présent dans les deux sections du champ de bataille, lorsqu'un nouvel avion tente de pénétrer dans une de ces sections?

A. Les deux Généraux doivent se mettre d'accord sur celui qui commande l'avion se trouvant dans l'hexagone à cheval sur les deux sections, et seul le Général qui n'en prend pas le contrôle peut alors faire pénétrer un avion dans une de ses deux sections durant son tour de jeu.

## **Règles Aériennes pour les Scénarios Overlord publiés à ce jour**

### **Omaha Beach Overlord - Sword Beach Overlord**

Les règles aériennes sont optionnelles: Si vous choisissez de les utiliser, donnez une carte Sortie Aérienne au joueur Allié, et mélangez les cartes restantes dans la pioche avant le début de la partie.

Les avions Alliés ne peuvent être que des Spitfires ou des P-40s. Les avions de l'Axe ne peuvent être que des Me-109s ou des Storchs.

### **Bastogne Overlord**

Les règles aériennes ne s'appliquent pas. Retirez les cartes Sortie Aérienne du jeu et mettez les de côté pour cette partie.

La carte Attaque Aérienne doit obligatoirement être jouée comme une carte Barrage d'Artillerie.

### **Prokhorvka Overlord**

Les règles aériennes ne s'appliquent pas. Retirez les cartes Sortie Aérienne du jeu et mettez les de côté pour le reste de cette partie.

### **Peleliu Landings Overlord**

Les règles aériennes sont optionnelles: Si vous choisissez de les utiliser, donnez une carte Sortie Aérienne au joueur Allié, et mélangez les cartes restantes dans la pioche avant le début de la partie.

Les avions Alliés ne peuvent être que des Corsairs ou des P-40s. Les avions de l'Axe ne peuvent être que des Zéros.