

Règles et scénario pour la bataille d'Angleterre,
Par Pierre Laporte

Présentation

RFTS est un jeu simulant les raids de la Luftwaffe sur l'Angleterre durant l'été 1940. Un tour correspond à 1h de temps réel, et une **unité** équivaut à un groupe d'une dizaine d'appareils.

Matériel

Des petits modèles d'avions* au 1/300^{ème} ou au 1/144^{ème}, de préférence soclés sur des *fly stands* translucides, des dés, et des jetons de différentes couleurs.

Le système requiert une surface de jeu quadrillée en hexagones ou en carrés : si une table normale est employée, de simples petits croisillons de carreleur placés de manière à marquer les intersections permettent d'en visualiser les contours.

* : *alternativement, une planche de pions prêts à l'emploi est proposée en encart.*

Effectif

Chaque unité est représentée par un modèle d'avion ; ses **Points d'Effectif** (PF) sont symbolisés par un jeton éventuellement placé sur (ou sous) son socle, par exemple :

- **Pas de jeton** ; PF 4
- **Jeton vert** ; PF 3
- **Jeton jaune** ; PF 2
- **Jeton rouge** ; PF 1

Une unité dont le potentiel Effectif tombe à zéro est détruite et éliminée.

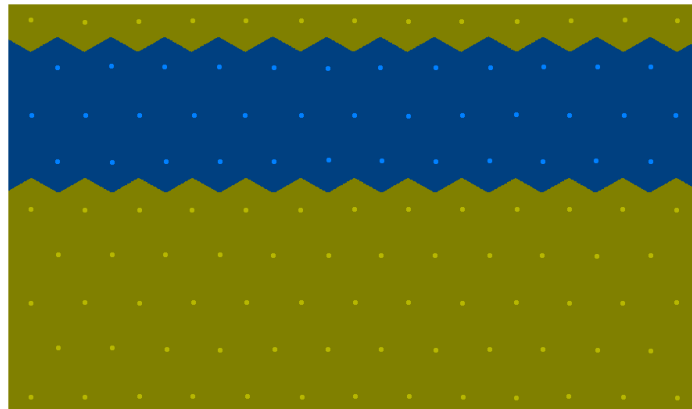
Le joueur Allemand commande une dizaine d'unités dont le but est la destruction d'objectifs définis par le scénario ; le joueur Anglais dispose quant à lui d'une demi-douzaine d'unités de chasseurs pour faire échec à son adversaire.

Types d'unités

	Rayon d'action	Valeur Dogfight
Avions d'assaut (Stuka)	2 PM	1
Bombardiers (Ju 88, Do 17, He 111)	3 PM	1
Chasseurs lourds (Bf 110, Beaufighter, Defiant)	4 PM	2
Chasseurs « dépassés » (Gladiator, Cr 42)	3 PM	3 ou 2
Chasseurs « standards » (Hurricane)	4 PM	3
Chasseurs « supérieurs » (Spitfire, Bf 109 E)	4 PM	4

Terrain

On emploie une surface de jeu carroyée en carrés ou en hexagones, de 9 secteurs de profondeur par 12 ou 13 de large. La 1^{ère} rangée correspond à la zone de déploiement du joueur allemand ; les 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} rangées représentant la zone maritime :



Les 5 rangées suivantes correspondent au camp britannique.

Note : si le terrain est carroyé en secteurs carrés, le mouvement en diagonale est autorisé, mais au coût de **deux PM** (voir plus loin, *mouvements*) s'il s'agit d'un second déplacement en diagonale effectué dans une même séquence de jeu.

Ce système s'applique également pour calculer la distance en cas d'identification par radar.

†	1	2	3	4
1	1	2	3	4
2	2	3	4	
3	3	4		
4	4			

Contenance maximale

Chaque secteur est arbitrairement limité à un empilement maximum de 12 Points d'Effectif pour chaque camp. Ce ratio peut être dépassé, par exemple pour traverser un secteur au cours d'un mouvement, mais si un surnombre est avéré, les PF en excès de l'unité ayant occasionné le surnombre ne sont pas comptabilisés pour un éventuel combat consécutif.

Éléments de terrain

Le joueur Allemand dispose de six aérodromes, répartis à son gré dans sa zone de déploiement. Le joueur Anglais dispose de trois stations radar, de six aérodromes et de trois zones industrielles (ZI), qu'il positionne dans les secteurs de son choix. Une fois placés, trois de ces éléments de terrain sont tirés au sort comme étant les objectifs prioritaires du joueur allemand. Celui-ci tire alors 1d6 par élément sélectionné : sur 5/6, il peut déplacer l'élément à son gré, en le rapprochant toutefois du littoral de 1d4 secteurs maximum.

Le joueur Anglais dispose en outre de deux batteries AA légères et d'une batterie AA lourde, qu'il peut placer à son gré (y compris sur les objectifs), regroupées ou éparpillées.

Description des éléments de terrain :

- Station radar : permet d'identifier une unité ennemie à l'issue de son déplacement en tirant 1d6 ; si le score obtenu est supérieur au nombre de secteurs reliant le radar à l'ennemi, ce dernier est **identifié**.
- Batterie AA légère : si le secteur est bombardé, permet 1d4 tirs de riposte d'efficacité 1 contre des bombardiers, ou d'efficacité 3 - contre des avions d'assaut.
- Batterie AA lourde : si le secteur est bombardé, permet 1d4 tirs de riposte d'efficacité 3 - contre des bombardiers, ou d'efficacité 1 contre des avions d'assaut.
- Aérodrome : si le joueur déclare y faire atterrir une unité, elle sera considérée comme réapprovisionnée dès le tour suivant. Si l'unité a subi des pertes, elle récupère 1 PF par tour de jeu passé sur l'aérodrome (voir plus loin, *réparations/remplacements*)
- ZI : aucune spécificité.

Identification

En termes de jeu, on considère qu'une unité *non identifiée* est apte à mettre à profit toute situation tactique avantageuse (bénéfice de l'altitude, soleil dans le dos), ce qui se traduit par une Valeur de Dogfight (VD) augmentée d'**un cran**.

Toute unité reste non identifiée tant qu'elle n'a pas été repérée par un radar, par une formation ennemie, ou suite à une identification automatique. Le statut d'une unité non identifiée est indiqué par un marqueur blanc posé sur (ou sous) son socle.

Une unité est automatiquement et définitivement identifiée après participation à un combat, ou dès lors qu'elle survole un quelconque élément de terrain adverse.

- L'identification par radar s'effectue après mouvement de l'unité, en tirant 1d6 pour chaque station radar située à moins de 6 secteurs de l'unité.
- L'identification par contact visuel s'effectue en début de séquence de combats, en tirant 1d6 pour chaque unité amie contenue dans le secteur d'un adversaire non identifié : celui-ci est identifié sur un score strictement inférieur au *Rayon d'Action* de l'unité effectuant le repérage ; en cas d'échec, la VD de l'unité non identifiée reste augmentée d'un cran pour le combat qui s'ensuit.

Tour de jeu

1 – Activations des unités, avec initiative aléatoire

2 – Résolution simultanée des combats aériens

3 – Résolution simultanée des bombardements, des straffings et des tirs de DCA

Activations

Les joueurs rassemblent autant de jetons de couleur identifiant leur camp qu'ils ont d'unités sur la table. Les jetons sont mélangés dans un récipient opaque puis piochés l'un après l'autre, chacun déclenchant l'activation d'une unité au choix du camp désigné par sa couleur. Le jeton peut être placé auprès de l'unité activée pour se souvenir qu'elle a été jouée.

Une unité activée peut décoller, effectuer un mouvement, atterrir, ou être réparée.

Activation groupée

Lorsqu'il active une de ses unités, le joueur peut déclarer activer simultanément une ou plusieurs autres de ses unités contenues dans le même secteur ; il désigne simplement les unités concernées, puis les joue l'une après l'autre en prélevant leurs jetons dans le bol.

Décollage

Une unité qui décolle et quitte son aérodrome ne peut être déplacée que d'un secteur maximum. Elle reçoit alors un petit dé posé sur son socle, dont la constellation indique son autonomie :

- 3 pour les chasseurs monomoteurs,
- 6 pour les bombardiers et les chasseurs bimoteurs.

Mouvement

Chaque type d'unité a un rayon d'action exprimé en PM (points mouvements) ; passer d'un secteur à un autre coûte 1 PM.

Le déplacement n'est pas obligatoire : l'unité en vol peut effectuer un mouvement en cercles équivalent en termes de jeu à faire du « sur place » dans le même secteur.

A l'issue de son mouvement, le dé d'autonomie de l'unité est décrémenté d'1 cran (même si l'unité a fait du « sur place »).

Panne de carburant

Si son autonomie tombe à zéro dans un secteur autre qu'un des aérodromes de son camp, ou si elle tombe à zéro dans un secteur d'aérodrome sans que le joueur déclare un atterrissage (voir ci-dessous), l'unité perd directement 1 point d'effectif ; par la suite, l'unité perd un point d'effectif par déplacement vers un secteur adjacent (sauf s'il se clôture par un atterrissage), ou si elle fait du surplace.

Atterrissage

Si une unité occupe un secteur contenant un de ses aérodromes à l'issue de son mouvement, le joueur peut déclarer faire atterrir l'unité, auquel cas son dé d'autonomie est immédiatement retiré ; l'unité ne pouvant plus dès lors participer à un éventuel combat aérien survenant ce même tour dans ce secteur.

Réparations et remplacement des effectifs

Une unité posée sur un aérodrome récupère ses points d'Effectif perdus au combat, au rythme d'un point d'Ef. par tour de jeu intégralement passé sur l'aérodrome, sans décoller ni atterrir.

Combats aériens

Une fois le bol vide, et donc toutes les unités ayant été activées, les combats aériens sont résolus secteur par secteur ; ils mettent aux prises toutes les unités présentes dans les secteurs concernés.

Procédure :

- Pour chacune de leurs unités contenues dans le secteur, les joueurs tirent 1d6 par point d'Effectif, et ne gardent que les dés dont le score est inférieur ou égal à la VD.
- Comparer les scores par ordre décroissant : chaque meilleur dé bat le meilleur dé adverse, et inflige la perte d'un nombre de points d'Effectif égal au différentiel ; les scores ex-aequo n'occasionnent pas de pertes.

Si un des joueurs totalise plus de dés réussis que son adversaire, les scores indiqués par les dés en excès infligent directement un nombre de pertes correspondantes.

Exemple de combat aérien : le secteur contient, pour le camp Allemand : deux unités de Stuka totalisant 5 PF et deux unités de Bf 110 totalisant 4 PF, auxquels vient se joindre une unité de Bf 109 à 4 PF. Comme le total général excède 12 PF, seuls 3 PF du dernier arrivant (l'unité de Bf 109) sont pris en compte. Le joueur tire donc :

5 dés pour les Stuka (VD 1), mais n'obtient qu'un seul 1.

4 dés pour les Bf 110 (VD 2), et obtient 5/6/1/2/1 ; il garde donc les deux 1 et le 2.

3 dés pour les Bf 109 (VD 4), et obtient 5/4/6 ; il ne garde donc que le 4.

Le joueur Anglais dispose quant à lui dans ce secteur de deux unités de Hurricane (VD 3) totalisant 6 PF. Il obtient 2/5/2/6/2/1 et garde donc les trois 2 et le 1. Résultat :

Joueur Allemand	Joueur Anglais	Pertes
4	2	2 pertes côté Anglais
2	2	Egalité, pas de pertes
1	2	1 perte côté Allemand
1	1	Egalité, pas de pertes
1	-	1 perte côté Anglais

Au final, le combat se solde donc par 3 pertes côté Anglais, et une perte côté Allemand.

Les pertes sont toujours réparties par le joueur qui les subit ; en cas de contestation, son adversaire tire 1d6 et peut les répartir lui-même s'il obtient 5 ou 6.

Bombardements

Après résolution des combats aériens, les unités de bombardiers occupant un secteur contenant un objectif peuvent effectuer un bombardement. Procédure : tirer 1d6 par PF. Les **bombardiers** ont un seuil d'efficacité de 4 - à l'encontre d'une ZI, de 3 - contre un aérodrome, et de 2 - contre une station radar. A l'inverse, les **avions d'assaut** ont un seuil d'efficacité de 2 - à l'encontre d'une ZI, de 3 - contre un aérodrome, et de 4 - contre une station radar. Chaque dé sur lequel le joueur obtient un score inférieur ou égal au seuil d'efficacité occasionne un pourcentage de destruction égal à la valeur du score obtenu multiplié par 10.

Exemple : une unité de Stuka à 4 PF bombarde une station radar. Le joueur tire quatre dés, et obtient 4/6/2/1. Seul le 6 est un échec, et il totalise donc 4 + 2 + 1 ; soit 70% de destruction.

Un objectif cesse d'être opérationnel et devient inutilisable s'il est détruit à plus de 80%.

Si un aérodrome est bombardé, les unités au sol perdent 1 PF par dé de bombardement réussi (en plus des destructions occasionnées).

En outre, un aérodrome contenant des appareils au sol peut être *straffé* par une unité de chasseurs : le joueur tire un dé par PF, avec un seuil d'efficacité de 2 - ; chaque dé réussi inflige la perte d'un PF à l'unité au sol.

Tirs de DCA

Les effets des tirs antiaériens sont simultanés à ceux des bombardements. Ils affectent les unités ayant participé à l'action, en infligeant la perte d'1 PF par dé de tir AA réussi.

Exemple de scénario

Les Allemands :

- 4 unités de BF 109
- 2 unités de chasseurs lourds BF 110
- 4 unités de bombardiers bimoteurs
- 2 unités de Stuka

Les Anglais :

- 3 unités de Hurricane
- 2 unités de Spitfire
- 1 unité de Defiant ou de Beaufighter

Toutes les unités des deux camps commencent à 4 PF.

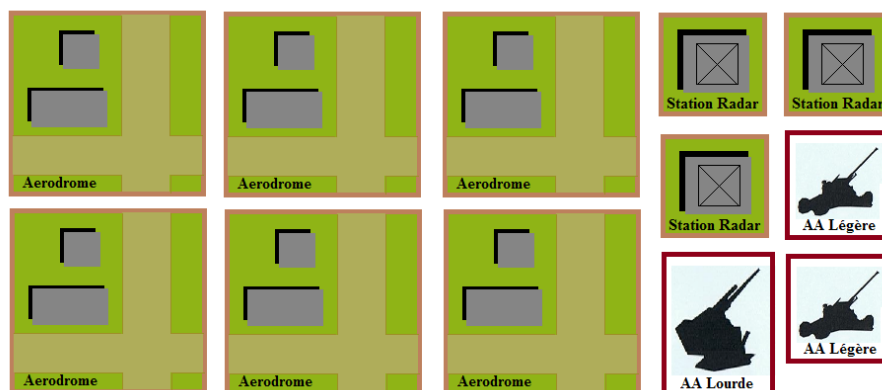
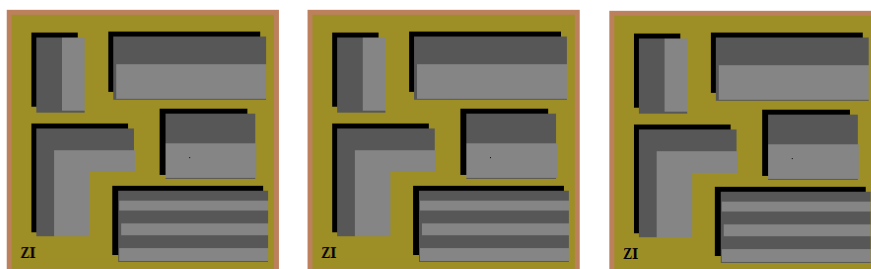
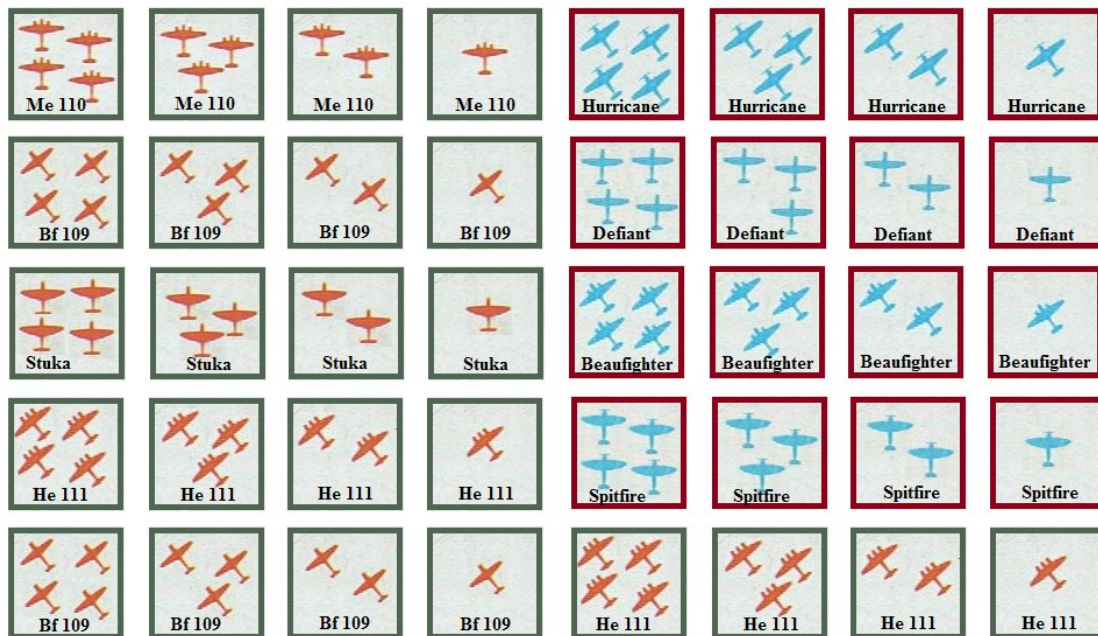


Planche à imprimer en deux exemplaires

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>

RULES SUMMARY

Principles

1 unit ≈ 12 aircrafts = 4 PF (Force Points)

Maximum stacking: 12 PF per side and per sector

Unit types

	Speed	Dogfight Value
Dive bombers (Stuka)	2 PM	1
Level bombers (Ju 88, Do 17, He 111)	3 PM	1
Heavy fighters (Bf 110, Beaufighter, Defiant)	4 PM	2
“Outclassed” fighters (Gladiator, Cr 42)	3 PM	3 or 2
“Standard” fighters (Hurricane)	4 PM	3
“First Rate” fighters (Spitfire, Bf 109 E)	4 PM	4

Spotting (1d6)

- Radar: enemy spotted if score > distance between radar and enemy unit.
- Visual sighting (units in same sector): enemy spotted if score < spotting unit's rate of speed.

If unspotted, unit's Dogfight Value increases by 1. A unit is automatically spotted if having fought aerial combat, or flown over ground target. Once spotted, a unit remains spotted until game ends.

Game turn

1 – Units are moved randomly one after another; initiative switches by picking up colored tokens from a bowl. Friendly units in the same sector may be activated together (remove corresponding tokens from the bowl).

2 – Dogfights

3 – Bombings, straffings and AA fire

Actions

Scramble: when scrambling, unit's movement is limited to 1 sector. Once scrambled, a unit receives a dice indicating its range: 6 if twin-engined aircraft, or 3 if single-engined aircraft. The range dice is decreased by 1 after every movement sequence, even if the unit stayed in the same sector. If range dice drops to zero elsewhere than over a friendly airfield, unit loses 1 PF, and will afterwards lose 1 PF per subsequent movement.

Landing: if unit ends its movement over a friendly airfield, player may declare landing and its range dice is automatically removed (no combat allowed during same turn).

Recovery/Repairs: 1 PF per turn entirely spent on an airfield.

Combats (units in the same sector)

- Roll 1d6 per PF, and keep scores ≤ to unit's DV. Compare both sides' successful scores in decreasing order: every winning dice inflicts a number of PF losses equaling to the differential in comparison with its counterpart. Ties are without effect.
- If a player obtains more successful dices than his opponent, the corresponding losses apply directly. Losses are distributed among units by its owner; in case of contestation, opponent player rolls 1d6 and may distribute himself losses if 5/6 is rolled.

Bombing/Straffing/AA

Roll 1d6 per PF; successful scores are:

	“Small” target	Airfield	“Large” target (town, factories)
Dive bombers	4 -	3 -	2 -
Heavy bombers	2 -	3 -	4 -
Fighters	NA	2 -	NA

Bombing: successful scores x 10 = % losses; target is destroyed if losses reach more than 80%. When bombing an airfield, every successful dice inflicts 1 PF loss on grounded units, besides buildings destruction.

Straffing: every successful dice inflicts 1 PF loss on grounded units (but no buildings destruction).

Anti-Aircraft: roll 1d4 per AA battery = number of AA fires. Indicate target, then roll 1d6 per AA fire:

Target:	Level Bombers	Dive bombers/fighters
Heavy AA guns	4 -	2 -
Light AA guns	2 -	4 -

Every successful dice inflicts 1 PF loss.

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>