



HYDRORACERS

THE SCHNEIDER TROPHY EPIC

RÈGLES DU JEU

En 1912 Jacques Schneider, un riche industriel passionné dépose les statuts d'une compétition annuelle d'hydravion, la Coupe Schneider. Le prix pour le gagnant est de 25 000 francs-or. Le pays qui gagnera trois éditions consécutives remportera définitivement le Trophée. Chaque édition a lieu sur le territoire du pays ayant remporté l'édition précédente. Quatre nations, l'Italie, la France, l'Angleterre et les États-unis rivalisent d'ingéniosité et d'audace durant plus d'une décennie. Hydoracers va vous permettre de revivre cette fantastique épopée en alternant des phases de COURSE et des phases de DÉVELOPPEMENT où vous pourrez améliorer la vitesse et la fiabilité de votre avion.

25	50	75	100
24	49	74	99
23	48	73	98
22	47	72	97
21	46	71	96
20	45	70	95
19	44	69	94
18	43	68	93
17	42	67	92
16	41	66	91
15	40	65	90
14	39	64	89
13	38	63	88
12	37	62	87
11	36	61	86
10	35	60	85
9	34	59	84
8	33	58	83
7	32	57	82
6	31	56	81
5	30	55	80
4	29	54	79
3	28	53	78
2	27	52	77
1	26	51	76



Mise en place

- 1 Chaque joueur incarne une nation et reçoit le matériel de jeu correspondant : un avion, une carte pilote, un deck de 10 cartes de DÉPLACEMENT, un COCKPIT, un marqueur score, 30 AIRCOINS ainsi qu'un sac individuel à sa couleur. Pour vos premières parties, jouez avec des pilotes et des avions de même nationalité, par la suite vous pourrez tout à fait choisir à votre guise.
- 2 Les joueurs choisissent un parcours qu'ils placent au centre de la table, la piste de score sur le côté gauche.

- 3 Ils placent leur marqueur au bord de la piste de score.
- 4 Les joueurs tirent au sort leurs positions de départ et se positionnent sur la grille.
- 5 Chacun mélange ses cartes de DÉPLACEMENT, forme une pioche devant lui et tire les 3 premières cartes.
- 6 On place dans chaque sac individuel 12 jetons DÉGÂT (jaune) et 6 jetons ALERTE (noir).
- 7 On place le plateau de paris sur son emplacement.
- 8 On place les AIRCOINS à disposition près du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Chaque course se déroule en 3 MANCHES successives.

Chaque MANCHE représente 1 tour de circuit.

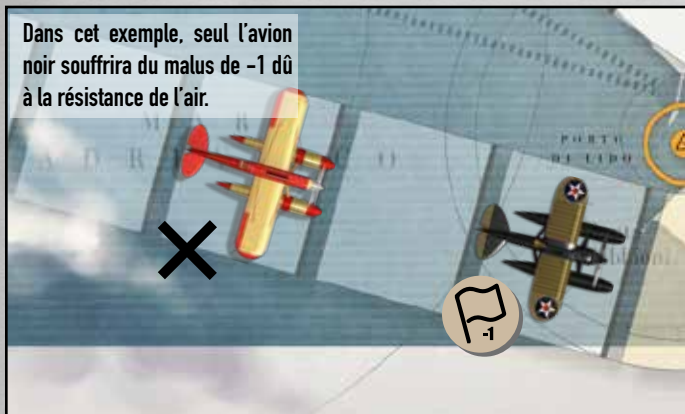
Les joueurs jouent dans l'ordre de position des avions sur le circuit, du premier jusqu'au dernier. L'ordre de jeu peut donc changer à chaque tour. A son tour, un joueur doit jouer une de ses cartes en main, calculer sa VITESSE (en prenant en compte la résistance de l'air et l'aspiration, Cf plus loin) et déplacer son avion en conséquence. Le déplacement doit être réalisé dans sa totalité. Les cartes jouées sont posées sur une pile de défausse personnelle, de sorte que seule la dernière carte jouée reste visible. Chaque carte ne pourra être utilisée qu'une seule fois au cours de la partie. Le joueur termine son tour en piochant une nouvelle carte de manière à avoir de nouveau 3 cartes en main. (Note, voir la section «PASSER» pour une exception à l'obligation de jouer une carte à chaque tour).

Résistance de l'air

Tout aéronef qui se déplace dans l'air subit une résistance qui freine son mouvement. Dans ce jeu, la résistance de l'air est simulée en réduisant de 1 le déplacement de l'hydravion en tête de course. Au début de chaque tour de jeu (y compris le premier), placez le marqueur Joueur en tête à côté de cet avion. Les autres appareils ne sont pas affectés.

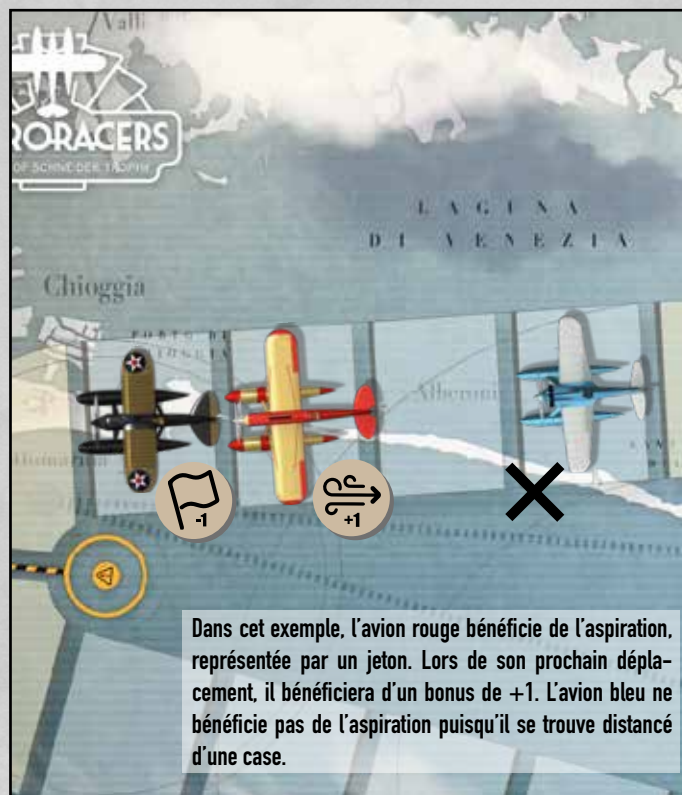
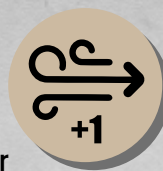


Dans cet exemple, seul l'avion noir souffrira du malus de -1 dû à la résistance de l'air.



Aspiration


Un peu à la manière du vol des oies sauvages, en profitant des turbulences créées par un appareil immédiatement devant lui, un hydravion peut profiter d'un effet, qu'on appellera dans ce jeu "Aspiration" et qui facilite son déplacement. Ce phénomène est simulé en ajoutant 1 au déplacement des hydravions qui se trouvent, en début de tour, immédiatement derrière un autre avion. Au début de chaque tour de jeu (y compris le premier), positionnez un marqueur Aspiration sur chaque hydravion concerné, afin de ne pas oublier le bonus de +1 dont il bénéficie. Ce bonus est obligatoire.




Dans cet exemple, l'avion rouge bénéficie de l'aspiration, représentée par un jeton. Lors de son prochain déplacement, il bénéficiera d'un bonus de +1. L'avion bleu ne bénéficie pas de l'aspiration puisqu'il se trouve distancé d'une case.

Virage et survitesse

Chaque virage du circuit est matérialisé par une ligne et un chiffre. Lorsqu'un appareil franchit cette ligne virtuelle, si sa VITESSE (carte + modificateur) est supérieur au chiffre indiqué, l'appareil est en survitesse, le pilote a pris un risque : il doit piocher un jeton dans le sac DANGER.

 S'il s'agit d'un jeton ALERTE (noir), il s'agissait d'un avertissement sans conséquence, la mécanique a tenu bon et le jeton est défaussé (il n'est pas replacé dans le sac).

 S'il s'agit d'un jeton DÉGÂT (jaune), l'appareil a mal encaissé la prise de risque, le jeton est ajouté à la jauge de DÉGÂTS présente sur le COCKPIT. Quand un hydravion enregistre un 4e DÉGÂT, il se crashe. Attention, les jetons DÉGÂTS ne sont pas défaussés avant la fin des 3 MANCHES, il est donc judicieux de ménager son appareil. En cas de crash, l'hydravion est immédiatement classé dernier parmi les appareils encore en course. En contrepartie, il prend le TEMPS de réparer et remet immédiatement deux jetons DÉGÂT dans le sac. Il peut prendre part à la MANCHE suivante s'il en reste une.

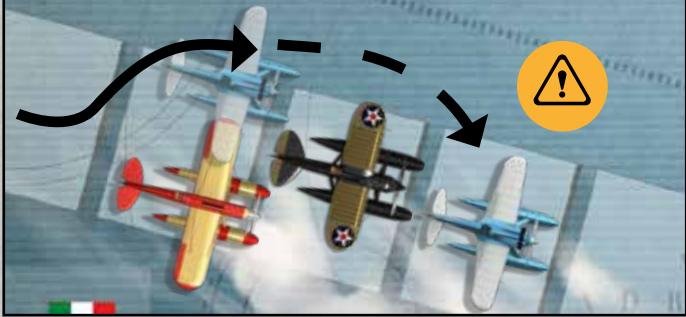


L'avion noir joue une carte 7, il est en tête de la course, la résistance de l'air fait donc passer sa vitesse à 6. Il franchit un virage limité à 5, il doit donc piocher un jeton dans le sac DANGER.

Dépassement dangereux

Il ne peut y avoir qu'un hydravion par case. Si un joueur termine son déplacement sur une case occupée, il continue d'avancer jusqu'à la prochaine case libre. En contrepartie de ce dépassement dangereux, il pioche un jeton DANGER dans le sac de la même manière qu'en cas de virage en survitesse.

Dans cet exemple, l'avion bleu termine son déplacement sur la même case que l'avion rouge. Il se déplace sur la prochaine case disponible devant lui et tire un seul marqueur de DANGER du sac quelque soit le nombre d'avions dépassés.



COCKPIT «BASIC»



Chaque fois que vous piochez un jeton DÉGÂT (JAUNE), placez-le sur le premier emplacement disponible de votre COCKPIT. Si vous piochez un quatrième DÉGÂT,

l'avion se crashe. Si vous piochez un jeton ALERTE (NOIR), défaussez-le, ne le remettez pas dans le sac.

Passer

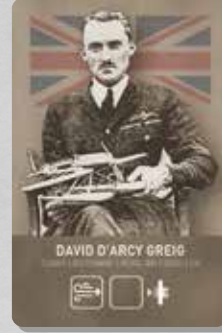
Vous vous rendez vite compte que faire la course en tête demande beaucoup d'énergie. Et le set de cartes déplacement devra servir pour réaliser les trois MANCHES successives. Ainsi, il est parfois judicieux d'économiser vos forces et de choisir de passer plutôt que de jouer une carte. Passer correspond à un déplacement de 2 cases, appliquez l'éventuel modificateur (Résistance de l'air ou Aspiration), puis défaussez une carte de votre main en la plaçant sous votre pioche puis reconstituez votre main.

Les pilotes

Chaque pilote octroie une compétence de vol particulière.



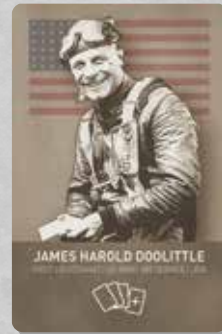
Joseph Sadi-Lecoq se sent pousser des ailes quand il est en tête de la course. Il ne subit pas le malus de -1 en tête de course lorsqu'il joue une carte de valeur 5 ou plus.



David d'Arcy Greig ne lâche jamais le morceau, il dispose d'un bonus d'aspiration de +1 même quand il se trouve à une case de distance de l'adversaire qui le précède.



Mario de Bernardi sait mieux exploiter les phénomènes d'aspiration. Il bénéficie d'un bonus obligatoire de +2 (au lieu de +1) quand il se trouve immédiatement derrière un adversaire. Utiliser le verso du jeton aspiration avec l'indication +2.



James Doolittle est un pilote expérimenté, il dispose de 4 cartes en main au lieu de 3 pour s'adapter à toutes les situations.

Les paris

A chaque MANCHE, les joueurs vont gagner des points en fonction de leur position d'arrivée et des AIRCOINS en fonction de leur Pari.

Une fois par MANCHE, et quand il le souhaite à son tour de jeu, un joueur peut faire un pari sur l'avion qui semble le mieux placé pour l'emporter. Pour cela il choisit la mise qu'il souhaite risquer sur l'un des 4 emplacements du plateau de pari :

- 3 emplacements sont payants (6/4/2) et ne peuvent contenir qu'un seul jeton pari. Le joueur qui choisit cet emplacement doit payer en AIRCOINS le chiffre indiqué, puis positionner face cachée le jeton pari de son choix.
- 1 emplacement est gratuit et peut recevoir plusieurs paris. Les joueurs choisissant cet emplacement ne payent pas d'AIRCOINS et doivent positionner leur jeton face cachée également.

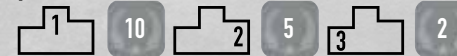
A la fin de la manche, on révèle les différents paris :

- Un joueur ayant parié sur le vainqueur double sa mise plus 10 AIRCOINS supplémentaires.
- Un joueur n'ayant pas parié sur le vainqueur perd sa mise mais gagne quand même 5 AIRCOINS si l'avion finit second et 2 AIRCOINS si l'avion finit troisième.



Fin d'une MANCHE

Lorsqu'à la fin d'un tour de jeu, un ou plusieurs appareils ont franchi la ligne d'arrivée. La MANCHE s'achève. Les joueurs gagnent des points de prestige en fonction de leur position sur le circuit.



Les joueurs avancent leur pion en conséquence sur la piste de score.

Il n'est pas nécessaire d'avoir franchi la ligne d'arrivée pour être classé.

Même si dans le jeu, chacun joue à son tour, dans la réalité, les déplacements sont simultanés, c'est pourquoi c'est bien l'avion qui est allé le plus loin au-delà de la ligne d'arrivée qui est déclaré vainqueur (et pas forcément celui qui a avancé son avion en premier). Tous les joueurs auront ainsi joué le même nombre de tours. Les joueurs révèlent également à ce moment-là leurs paris et gagnent des AIRCOINS en conséquence. Après la première MANCHE, les joueurs procèdent à une seconde puis une troisième MANCHE : les avions sont remis sur la grille de départ dans l'ordre d'arrivée de la MANCHE précédente. Les joueurs conservent leurs jetons DÉGÂTS, leurs cartes en main, ainsi que leur pioche et leur défausse.

Fin de course

La course s'achève au bout de 3 MANCHES. Convertissez les AIRCOINS en points de prestige (10 aircoins pour 1 point de prestige). Le joueur avec le plus de points l'emporte.

COCKPIT «EXPERT»

Pour vous immerger encore davantage dans les COCKPITS de l'époque, vous pouvez choisir de retourner les COCKPITS pour les utiliser sur leur face EXPERT. Vous aurez pendant votre vol à gérer les différentes avaries de votre appareil.

De la même façon que pour la règle de base, lorsqu'un joueur prend un virage en survitesse ou effectue un dépassement dangereux, il pioche un jeton dans son sac puis choisit quelle partie de son hydravion est touchée (Système de refroidissement,

Propulsion, Commandes ou Structure) et pose le jeton sur la première case vide de la partie concernée (de gauche à droite et de haut en bas).

S'il s'agit d'un jeton ALERTE (noir), l'appareil a été touché mais cela n'a pas d'autres conséquences, l'effet sur la case recouverte est ignoré. S'il s'agit d'un jeton DÉGÂT (jaune), l'appareil est plus sévèrement atteint et le joueur applique l'effet de la case.

Symboles ÉLÉMENTS de l'appareil :



le DÉGÂT a des répercussions sur un autre élément de l'appareil, le joueur repioche un jeton dans le sac et le pose sur la première case vide de la zone concernée.

Symbole MALUS :



le joueur applique désormais le malus indiqué. Le joueur arrête le tirage de jetons DANGER dans le sac.

Symbole CROIX :



l'hydravion se crashe! Le joueur est classé dernier des joueurs encore en course. Il pourra repartir pour la MANCHE suivante en retirant ce marqueur et un second de son choix.

Notez-bien : si le symbole CROIX est recouvert par un jeton ALERTE, l'avion ne se crashe pas !

Chaque joueur possède son propre sac individuel pour gérer ses DANGERS.



Lors de la mise en place, chaque joueur place 12 jetons DÉGÂT et 6 jetons ALERTE dans son SAC INDIVIDUEL. Chaque joueur place sa fiche avion au centre de son COCKPIT et positionne les 4 tuiles ÉLÉMENTS du niveau indiqué sur sa fiche avion.



Dans cet exemple, le joueur bleu clair doit affronter 2 DANGERS suite à un virage en survitesse suivi d'un dépassement dangereux.

- 1 Il pioche un premier jeton DÉGÂT que le joueur choisit de positionner sur la première case de son système de refroidissement.
- 2 Le dégât se répercute sur le système de propulsion entraînant un nouveau tirage de jeton DANGER qui doit être positionné sur la première case «propulsion».
- 3 C'est à nouveau un jeton DÉGÂT ! Le moteur en surchauffe entraîne une nouvelle avarie sur le système de refroidissement. Une case malus est recouverte par un jeton DÉGÂT transparent. Le malus sera désormais actif. L'histoire se termine ici pour le premier risque.
- 4 Pour le tirage du second risque, le joueur est plus chanceux et pioche un jeton ALERTE qu'il positionne sur la première case de sa «structure». Le tirage des DANGERS se termine ici.



Désormais, lorsque vous franchissez un virage vous piochez un jeton risque même avec une vitesse égale à la limite du virage (et plus uniquement supérieure).



Désormais, votre avion réduit chacun de ses déplacements de 1 case.



Désormais, vous ne bénéficiez plus de la compétence de vol de votre pilote.



Désormais, vous jouez avec une carte de moins dans votre main.



Mode campagne

Dans ce mode de jeu, les joueurs enchaînent phase de COURSE et phase de DÉVELOPPEMENT et le gagnant sera le joueur avec le plus de points à la fin de la dernière phase de course (en cas d'égalité, celui avec le plus d'AIRCOINS).

En fonction de la durée de la partie souhaitée, les joueurs définissent entre eux combien d'alternances entre phase de COURSE et phase de DEVELOPPEMENT, ils souhaitent réaliser.

Mise en place

1 Mélangez les cartes DÉVELOPPEMENT et placez la pioche sur son emplacement. 2 puis positionnez les 6 premières cartes sur les 6 emplacements de la piste DÉVELOPPEMENT. 3 Placez les 12 marqueurs de TEMPS (blanc) dans le sac. 4 Si vous commencez une campagne par une phase de préparation, positionnez 10 jetons par joueur.

Déroulement de la phase de DÉVELOPPEMENT :

La phase de DÉVELOPPEMENT débute dès la fin de la phase COURSE, après que les joueurs ont marqué leurs points et empoché l'argent des paris de la dernière manche. Il est important de bien conserver les DÉGÂTS reçus par les avions et de ne pas mélanger les cartes jouées et celles que les joueurs ont encore dans leur pioche ou dans leur main. Les joueurs vont dans un premier temps réparer leurs avions avant de les améliorer en vue de la prochaine COURSE.

Réparation :

Les joueurs ont chacun un potentiel de 24 jetons DÉVELOPPEMENT. Pour chaque jeton ALERTE (noir) reçu pendant la course, les joueurs retirent un jeton DÉVELOPPEMENT. Ils peuvent ensuite remettre tous les jetons DANGER (DÉGÂT et ALERTE) reçus pendant la course dans leur SAC INDIVIDUEL.

Par ailleurs, sur chaque carte figure en haut à gauche, le TEMPS de remise en état nécessaire (entre 0 et 4). Les joueurs additionnent le TEMPS de remise en état de l'ensemble des cartes qu'ils ont jouées pendant la COURSE et dépensent des jetons DÉVELOPPEMENT en conséquence. Ils peuvent ensuite reformer leur paquet de cartes. Occupé à fêter sa victoire et à remplir ses obligations médiatiques, le joueur qui a le plus de points de prestige (en cas d'égalité, celui qui a fini le mieux classé lors de la dernière manche) dépense également un jeton DÉVELOPPEMENT supplémentaire. En contrepartie, il pourra choisir le circuit qui accueillera la prochaine course et les modalités de celle-ci.

Entre chaque course, les concurrents ont une année pour développer et améliorer leur avion. L'année qui s'écoule est symbolisée par 12 marqueurs de TEMPS. Lorsque les 12 marqueurs de TEMPS sont positionnés sur le calendrier la phase de DÉVELOPPEMENT s'achève immédiatement !



Amélioration :

Les 6 premières cartes sont en permanence disponibles à l'achat. Chaque carte nécessite une certaine durée de DÉVELOPPEMENT (entre 2 et 4 jetons), vous ne pourrez l'obtenir qu'après avoir dépensé ce TEMPS.

Le joueur le moins avancé sur la piste de score pioche un par un des jetons du sac en toile.

1 S'il s'agit d'un marqueur de TEMPS, il le place sur le calendrier en haut du plateau de jeu, le TEMPS s'écoule, la prochaine course approche, les joueurs doivent se dépêcher de terminer leurs travaux de recherche.

Lorsque le 12e jeton TEMPS est tiré, la phase de DÉVELOPPEMENT prend immédiatement fin. Les recherches en cours ne pourront pas être achevées avant la prochaine course.

2 S'il s'agit d'un jeton DÉVELOPPEMENT, le joueur correspondant choisit où il souhaite le placer.

Plusieurs possibilités s'offre à lui :

- Le placer sur une carte DÉVELOPPEMENT
- Le placer sur le plateau Espionnage Industriel
- le placer sur le plateau EXHIBITION.

3 Lorsqu'un joueur pose l'avant dernier jeton nécessaire à l'obtention d'une carte, il peut décider de payer 5 AIRCOINS pour accélérer les travaux de recherche et prendre immédiatement la carte, sinon il devra attendre qu'un nouveau jeton à sa couleur sorte, avec le risque de voir un autre joueur s'emparer de cette carte avant lui, ou bien que l'année s'achève entre-temps.



Placements possible :

Cartes Amélioration (2, 3 ou 4 jetons) :

Les jetons des joueurs sont placés directement sur la carte convoitée. Quand une carte est acquise par un joueur, les jetons éventuellement posés par d'autres joueurs sur cette même carte sont renvoyés dans le sac.



Dans cet exemple, le joueur bleu vient de piocher un second jeton à sa couleur. Il choisit de ne pas attendre le tirage d'un troisième jeton en dépensant 5 AIRCOINS. Il s'empare de la carte Goggles, défausse ses 2 jetons bleus utilisés et remet le jeton rouge dans le sac.

S'il s'agit d'une carte TECHNOLOGIE ou AVANTAGE, il en applique les effets. S'il s'agit d'une carte DÉPLACEMENT, il l'incorpore à son jeu et doit en échange recycler une autre carte afin de toujours conserver un paquet de 10 cartes :

- Cela ne lui coûte rien si la carte recyclée est de valeur égale ou supérieure (chiffre indiqué par une petite flèche en cas de choix).

- Sinon c'est 10 AIRCOINS par valeur de différence (ex : j'achète une carte 10, je défausse un 8, je doit payer $10 \times 2 = 20$ AIRCOINS)



On tire ensuite une carte Amélioration de la pioche pour avoir de nouveau 6 cartes disponibles à l'achat.

Les cartes recyclées rejoignent la piste d'ESPIONNAGE INDUSTRIEL, elles deviennent accessibles à tous les joueurs.

Il n'y a que 3 emplacements sur la piste d'ESPIONNAGE INDUSTRIEL, chaque nouvelle carte pousse les autres vers la sortie, quand une 4e carte arrive, la carte la plus ancienne est défaussée.



ESPIONNAGE INDUSTRIEL

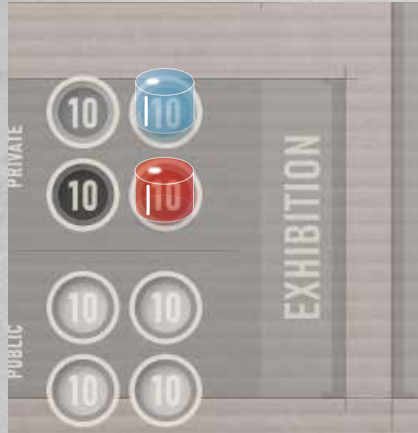
Placer un jeton sur la piste d'ESPIONNAGE INDUSTRIEL, il permet de convoiter n'importe laquelle des cartes recyclées. Il est possible de poser ici un jeton, même si aucune carte n'a encore été recyclée, en prévision de la suite.

Quand l'action est validée par un joueur (avec 2 jetons ou avec 1 jeton et en payant 5 AIRCOINS), les jetons des autres joueurs restent sur place et pourront servir à l'acquisition d'une autre carte.

De la même façon que précédemment, le joueur doit toujours recycler une carte en échange de la carte acquise, le coût éventuel est de 5 AIRCOINS par valeur de différence (ex : j'achète le 8 précédemment recyclé, je l'échange contre un 6, je paye 10)

Exhibition

Lorsqu'un de ses jetons est pioché, un joueur peut décider de l'envoyer sur le plateau EXHIBITION pour obtenir des AIRCOINS.. Cela peut être utile pour préparer une prochaine action coûteuse ou si vous estimez que vous n'aurez plus le TEMPS d'obtenir une carte avant la fin de la phase de DÉVELOPPEMENT.



Dans cet exemple, le joueur bleu utilise l'un de ses jetons pour réaliser une EXHIBITION et gagne 10 AIRCOINS. Il se place sur son emplacement réservé. Plus tard il pourra utiliser les emplacements publics s'ils sont encore disponible pour réaliser à nouveau une action EXHIBITION.

Fin de la phase de DÉVELOPPEMENT

Dès que les 12 jetons TEMPS ont été piochés la phase prend fin immédiatement. Les cartes présentes sur la piste d'ESPIONNAGE INDUSTRIEL sont défaussées. Les éventuels jetons présents sont rendus à leur propriétaire. Les cartes améliorations dépourvues de jetons sont également défaussées. Les autres, convoitées par au moins un joueur, restent en place. Les joueurs pourront tenter d'achever leurs recherches à la prochaine phase de préparation. Une nouvelle phase de COURSE peut commencer.

Les cartes DÉPLACEMENT

Les cartes de DÉPLACEMENT viennent en remplacement des 10 cartes de base de votre avion. Chaque fois que vous en prenez une, recyclez une carte de votre main et placez-la sur le plateau ESPIONNAGE INDUSTRIEL, afin d'avoir toujours un total de 10 cartes.



DÉPLACEMENT 3

Retirez 1 jeton DANGER de votre COCKPIT.

DÉPLACEMENT 4, 5 ou 6

Choisissez la valeur de déplacement de votre choix. La valeur d'échange de cette carte est de 5.

DÉPLACEMENT 6 ou Ignorez les effets d'un virage pris en survitesse (ne piochez pas de jeton DANGER), si vous utilisez la valeur 6. Avec la valeur 8 rien ne change.



DÉPLACEMENT 1

Retirez 2 jetons DANGER de votre COCKPIT.

DÉPLACEMENT 3

Tant que cette carte n'est pas recouverte, passez votre tour permet d'avancer de 3 cases.

DÉPLACEMENT 5

Gagnez 3 points de victoire et piochez 1 jeton DANGER.

DÉPLACEMENT 8

Ignorez les effets de 2 virages pris en survitesse au cours de ce déplacement.



DÉPLACEMENT 2

Gagnez 1 point et retirez 1 jeton DANGER de votre COCKPIT.

DÉPLACEMENT 3

Gagnez 2 points de victoire retirez 1 jeton DANGER de votre COCKPIT.

DÉPLACEMENT 6

Gagnez 1 point ou gagnez 5 AIRCOINS.

DÉPLACEMENT 9

Ignorez les effets de 1 virage pris en survitesse au cours de ce déplacement.



DÉPLACEMENT 1, 2, 3 ou 4

Choisissez la valeur de déplacement de votre choix. La valeur d'échange de cette carte est de 3.

DÉPLACEMENT 4

Lorsque vous complétez votre main après avoir joué cette carte, choisissez 1 carte parmi 3 et placez les 2 autres sous votre pioche.

DÉPLACEMENT 6, 7 ou 8

Choisissez la valeur de déplacement de votre choix. La valeur d'échange de cette carte est de 7.

DÉPLACEMENT 10 DÉPLACEMENT 11 DÉPLACEMENT 12

Les cartes TECHNOLOGIE



Les cartes de TECHNOLOGIE ne font pas partie de votre main de 10 cartes DÉPLACEMENT. Elle sont positionnées à côté de votre COCKPIT et représente des avantages PERMANENTS.



Permanent

Vous disposez de 1 carte en main supplémentaire.



Permanent

Vos adversaires ne bénéficient pas du bonus d'aspiration lorsqu'ils se trouvent immédiatement derrière vous.



Permanent

Permet d'augmenter son mouvement de 1 case si votre avion en dépasse un autre durant votre mouvement.



Permanent

Quand un adversaire termine son déplacement immédiatement derrière vous, vous pouvez choisir de vous repositionner derrière lui.



Permanent

Vous bénéficiez d'un bonus +2 d'aspiration (au lieu de +1).



Permanent

A la fin de chacun de vos déplacements, vous pouvez choisir de passer devant un adversaire se trouvant devant vous.



Permanent

Lors de chaque déplacement, vous pouvez réduire 1 case votre parcours.



Permanent

Lorsque vous complétez votre main, choisissez 1 carte parmi 2 et placez la carte restante sous votre pioche.



Permanent

Vous ne subissez pas le malus de -1 quand vous êtes en tête de course et que vous jouez une carte de valeur 5 ou plus.

Les cartes AVANTAGE



Les cartes AVANTAGE ne font pas partie de votre main de 10 cartes DÉPLACEMENT.

Si vous jouez avec le cockpit de base, appliquez leur pouvoir et positionnez-les à côté de votre COCKPIT.



Si vous utilisez les COCKPITS avancés, appliquez leur pouvoir et remettez immédiatement la carte dans le paquet avant de remélanger celui-ci.



Permet d'ajouter un jeton ALERTE (noir) dans votre sac.



Permet de retirer un jeton DÉGÂT (jaune) dans votre sac.



Permet d'ajouter un jeton DÉGÂT (jaune) dans le sac d'un adversaire.



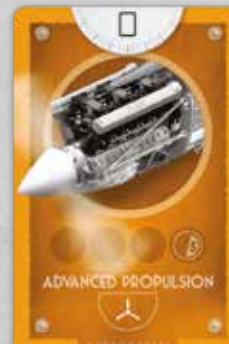
BASIC : positionner un jeton supplémentaire DÉGÂT sur cette carte.
EXPERT: augmentez de 1 niveau la tuile FLIGHT CONTROLS de votre COCKPIT.



BASIC : positionner un jeton supplémentaire DÉGÂT sur cette carte.
EXPERT : augmentez de 1 niveau la tuile STRUCTURE de votre COCKPIT.



BASIC : positionner un jeton supplémentaire DÉGÂT sur cette carte.
EXPERT : augmentez de 1 niveau la tuile COOLING SYSTEM de votre COCKPIT.



BASIC : positionner un jeton supplémentaire DÉGÂT sur cette carte.
EXPERT : augmentez de 1 niveau la tuile PROPULSION de votre COCKPIT.



BASIC : vous pouvez positionner un jeton supplémentaire DÉGÂT sur cette carte.
EXPERT : augmentez de 1 niveau la tuile de votre choix sur votre COCKPIT.

Jeu avec Autopilotes :

Quelque soit le nombre de joueurs autour de la table, vous pouvez choisir d'inclure les redoutables AUTOPILOTES dans vos parties.

A 2 joueurs, vous pouvez également incarner deux avions chacun avec la règle équipe.

Mise en place:



Choisissez le ou les autopilote(s) que vous souhaitez affronter : chaque avion a des caractéristiques de vol particulières en autopilote, attribuez lui un pilote, ainsi l'autopilote disposera également de la compétence de vol de ce pilote. Prenez le set de cartes de l'avion retenu et ajoutez-y ses cartes AUTOPILOTE spécifiques, mélangez le paquet et disposez-le face cachée à proximité de son COCKPIT. Toutes les règles normales s'appliquent.



Utilisez le verso «BASIC» du COCKPIT pour représenter les AUTOPILOTES.



Le pilote anglais est d'un naturel prudent : Jouez toujours la carte la plus faible.



Le pilote italien est une tête brûlée : Jouez la plus haute carte impaire.



Le pilote français est calculateur : jouez toujours la deuxième carte la plus haute.



Le pilote américain est audacieux : Jouez la plus haute carte paire.

Règles spécifiques :

Les autopilotes disposent de 4 emplacements «Dégâts», ce n'est qu'au 5e dégâts que leur avion est hors-course.

En début de partie, piocher 2 cartes, face visibles pour chaque autopilote, les disposer au bas de sa fiche de jeu.

Lorsque vient le tour de l'autopilote, piocher une 3e carte et appliquer les règles suivantes :

- Si l'autopilote peut franchir la ligne d'arrivée, ou si un autre avion a déjà franchi la ligne d'arrivée, c'est le sprint : jouer la carte la plus haute.

- Sinon, jouer en priorité une carte "Je passe", comme n'importe quel autre hydravion, l'autopilote avance de 2 cases + ou - d'éventuels modificateurs.

- Sinon choisir la carte en fonction des critères de l'autopilote.

Les autopilotes remportent des points de victoires et piochent de jetons risques dans le sac en tissu comme les autres joueurs.

Fin de partie

A la fin de la dernière phase de course, l'équipe gagnante est celle dont l'avion le moins bien classé a obtenu le plus de points. Transformez tous vos AIRCOINS restant en point de victoire à raison de 10 AIRCOINS pour 1 point de victoire supplémentaire.

Autopilotes et paris :

Les autopilotes parient systématiquement sur eux lorsqu'ils franchissent le premier virage. Ils prennent évidemment le cadran le plus avantageux encore disponible. Il est inutile de leur attribuer des AIRCOINS pour leurs paris.

Autopilotes en phase DÉVELOPPEMENT

Au début de la phase de développement, piocher au hasard 3 cartes du deck de cartes développement pour chaque autopilotes :



Si s'agit d'une carte TECHNOLOGIE, placez la carte à côté du dashboard de l'autopilote et réalisez les effets de la carte chaque fois que c'est possible.



Si s'agit d'une carte AVANTAGE, réalisez l'effet de la carte et remplacez-la dans le deck puis mélangez-le.



Si s'agit d'une carte DÉPLACEMENT, remplacez-la si possible, par une carte avec une valeur inférieure de 2.

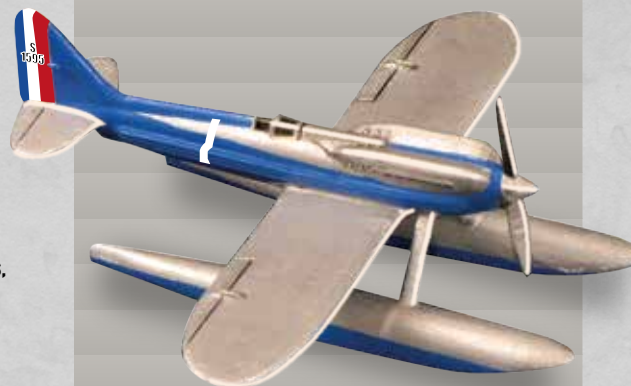
Descriptif technique des avions

MACCHI MC.72



Le MC.72 a détenu le record mondial de vitesse pour tous les avions pendant cinq ans. En 1933 et en 1934, cet avion, piloté par l'adjutant Francesco Agello, établit le record du monde de vitesse pour les hydravions à moteur à pistons qu'il détient toujours à ce jour. La conception du Macchi MC.72 était unique avec un fuselage métallique et un cockpit en bois monocoque fixé à la partie avant tubulaire. Les ailes étaient entièrement métalliques avec des radiateurs d'eau tubulaires disposés à plat et carénés dans les ailes. Les flotteurs recevaient trois radiateurs carénés sur les surfaces extérieures, le radiateur avant pour l'eau, le central et l'arrière pour le refroidissement de l'huile. Les montants des flotteurs présentaient également des durites pour l'eau des radiateurs et un autre radiateur était monté sous le fuselage du cockpit jusqu'à la queue en cas de conditions ambiantes chaudes.

SUPERMARINE S.6B



Le S.6B a marqué l'aboutissement de la quête de Mitchell à perfectionner la conception de l'hydravion de course et représentait la pointe de la technologie aérodynamique. Le S.6 utilisa le nouveau moteur Rolls Royce R de 1900 ch (1417 kW). Avec les problèmes de refroidissement dus à une forte puissance, le S.6 avait des radiateurs de surface intégrés sur les flotteurs ainsi que sur les ailes. Mitchell s'arrangea également pour que le flux d'air passe au travers de la structure interne de l'aile. L'expérience de Mitchell et son équipe dans la conception d'hydravions à haute vitesse pour la Coupe Schneider a grandement contribué au développement du Supermarine Spitfire, chasseur emblématique et intercepteur britannique le mieux réussi de la Seconde Guerre mondiale.

CURTISS R3C-2



Construit en bois, le fuselage comportait quatre longerons de frêne et sept cloisons verticales de bouleau. Ces bandes de placage étaient collées et clouées sur le cadre. Le fuselage était ensuite recouvert de tissu vernis. Les ailes et la queue étaient également en bois, avec des nervures en épicea et un revêtement de bandes d'épicéa. Les ailes à une seule travée étaient grillagées et contenaient de minces radiateurs de surface en laiton. Ces radiateurs contenaient 12 gallons (45,4 litres) d'eau circulant, à raison de 75 gallons (283,9 litres) par minute. L'utilisation de radiateurs de surface permettait de réduire la traînée aérodynamique. Le moteur était à entraînement direct avec une hélice à pas fixe bipale en duralumin d'un diamètre de 2,337m. Le moteur à lui seul pesait 299 kg.

BERNARD H.V.20



En octobre 1928, le ministre de l'Air français Laurent Eynac prend la décision de financer la participation d'une équipe nationale à la Coupe Schneider qui devait avoir lieu l'année suivante à Calshot au Royaume-Uni. Une section d'entraînement fut formée spécialement sur la lagune de Berre, la Section d'Entraînement sur Hydravion à Grande Vitesse. Le ministère de l'Air décida de commander deux hydravions de course à la Société des Avions Bernard et un autre à Nieuport-Delage. Conçu par Georges Bruner, le H.V-20 était un avion monoplan à aile basse cantilever avec deux flotteurs métalliques fixés sous le fuselage sur des bras en V inversés. Le cockpit monoplace était de type ouvert.

