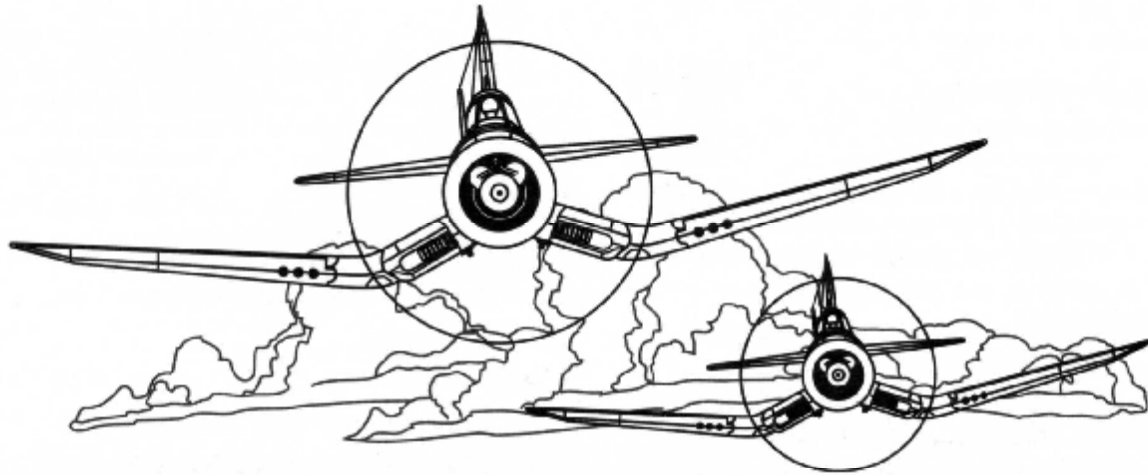


# LIVRET DE RÈGLES EXCLUSIVES

## SÉRIE DOWN IN FLAMES



# CORSAIRS ★ HELLCATS

Traduction : Thierry ROY  
([d.d.m@wanadoo.fr](mailto:d.d.m@wanadoo.fr))

## TABLE DES MATIÈRES

1.0 Introduction .....	2	21.6 Bombardement massif.....	6
2.0 Composants.....	2	27.0 Nouveaux types de missions et d'objectifs .....	6
17.0 Avions du jeu de campagne.....	2	27.1 Systèmes d'Objectifs .....	6
17.4 Avions de transport .....	2	27.2 Missions spéciales .....	7
17.5 Chasseurs de nuit.....	2	27.3 Missions de nuit.....	7
17.6 Bombardiers d'attaque.....	2	27.4 Sous-marins.....	7
18.0 Armement.....	3	27.5 Largages aériens .....	8
18.4 Roquettes Air-Sol.....	3	27.6 Largage de mines.....	8
18.5 Napalm .....	3	27.7 Missions de Patrouille.....	8
18.6 Mines.....	3	27.8 Petits navires .....	8
18.7 Grenades sous-marines .....	4	27.9 Objectifs fortifiés.....	8
18.8 MXY7 Ohka .....	4	28.0 Kamikazes.....	8
19.0 Pilotes et équipages.....	4	29.0 La Campagne de Guadalcanal.....	10
19.2 Pilotes.....	4	30.0 La campagne en solitaire des B-29s en Chine.....	13
19.3 Equipages .....	5	Sources .....	18
19.4 Pilotes/ Équipages inexpérimentés (Optionnel) .....	5	CREDITS .....	18
21.0 Bombardement .....	6		

## 1.0 Introduction

*Corsairs & hellcats* est le quatrième jeu de la série *Down In Flames*, et le second (après *Zero!*) à couvrir le théâtre Pacifique de la deuxième guerre mondiale. Cette fois l'action commence avec la lutte pour Guadalcanal. Elle se déplace ensuite vers la chaîne des îles Salomon, puis sur les Philippines, s'intensifie avec les premiers raids de B-29s sur le Japon, et atteint son paroxysme avec l'invasion d'Okinawa. *C&H* utilise toutes les règles basiques et de campagne de *Zero!*, mais ajoute plus d'avions, d'objectifs, de types de mission, de campagnes, et des règles particulières pour recréer la guerre aérienne dans le Pacifique de mi-1942 à 1945.

Un exemplaire de *Zero!* est nécessaire pour jouer à *Corsairs & Hellcats*.

Une note sur la numérotation de ces règles : les règles de *Corsairs & Hellcats* sont conçues pour être mêlées à celles de *Zero!*. En conséquence, les paragraphes qui sont la continuation des règles du jeu précédent (ex. : nouveaux types de chargement) apparaissent comme des subdivisions du corps des règles de *Zero!* (NdT : leur numérotation commence et finit au milieu de celle de *Zero!*). Les nouvelles sections de règles, comme celle sur les kamikazes, reçoivent une numérotation commençant après la dernière section de règles du livret de campagne de *Zero!*.

## 2.0 Composants

*Corsairs & Hellcats* contient les composants suivants :

- 120 cartes d'avions
- 4 cartes *Full Throttle* (Plein Gaz)
- 88 marqueurs
- 3 Feuilles d'Objectifs, double face (Target Sheet)
- 3 Feuilles de Campagne double face et 1 simple face (Campaign Sheets)
- 4 blocs de Feuilles d'Enregistrement de Campagne (Campaign Log Sheets)
- 1 Feuille de Ressource/Aide de Jeu double face 27,9 x 43,2 cm
- 1 livre de règles.

Si l'un quelconque de ces composants est abîmé ou absent, contactez-nous et nous le remplacerons.

### GMT Games LLC

ATTN : *Corsairs & Hellcats*  
 P.O. Box 1308  
 Hanford, CA 93232-1308  
[www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com)  
 (800) 523-6111

Note aux joueurs de *Down In Flames* expérimentés : contrairement aux jeux précédents de la série, les tableaux « *Air Group Performance* » soustraient les VPs de l'Axe (Japon) à ceux alliés pour déterminer le niveau de victoire. Cela a été fait pour éviter des tables qui seraient surtout (sinon totalement) composées de chiffres négatifs.

### 2.6 Nouveaux types de marqueurs

En addition à de nouveaux marqueurs des types déjà connus dans *Zero!*, *Corsairs & Hellcats* ajoutent les types suivants : marqueurs *Pilotes/équipages inexpérimentés* (Green Pilot/Crew), marqueurs *Kamikaze*, marqueurs *Passager* (Passenger), marqueurs *MXY7 Ohka*, et une Piste de marqueurs pour la campagne de Guadalcanal.

## 17.0 Avions du jeu de campagne

*Corsairs & Hellcats* ajoute trois nouveaux types d'avions pour le jeu de campagne : les avions de transport, les chasseurs de nuit et les bombardiers d'attaque.

### 17.4 Avions de transport

Note : il n'y a pas de « vrais » avions de transport dans *Corsairs & Hellcats*. Malgré cela, dans certaines campagnes d'autres types d'avions fonctionnent comme des transports pour des missions de transport et de largage aérien.

17.41 Les avions de transport ont une Capacité de Chargement (Cargo rating) qui est soit sur la carte de l'avion, soit mentionnée dans les informations sur la mission. Cette valeur indique quelle quantité de chargement il peut emporter et est utilisé pour déterminer les PVs obtenus dans les missions de transport et de largage aérien. Cela peut aussi affecter les conditions au sein d'une campagne.

17.42 Les avions de transport sont traités comme des bombardiers moyens pour les besoins de toutes les règles (exceptions : les bombardiers légers utilisés en transports sont traités comme des avions de leur type [17.11]. Ils sont alors considérés chargés.)

### 17.5 Chasseurs de nuit

17.51 Les chasseurs de nuit sont présents seulement durant les missions nocturnes.

17.52 Les chasseurs de nuit n'ont pas d'ailliers.

17.53 des règles spécifiques sont utilisées pour les missions nocturnes. Voir 27.3.

### 17.6 Bombardiers d'attaque

*Note de conception : les bombardiers d'attaque sont des avions en formation conçus pour des attaques à basse altitude sur des cibles au sol. Dans l'armée de l'air américaine, cette catégorie inclut à la fois des bombardiers moyens modifiés (les B-25 C-1 et B-25 J présents dans Corsairs & Hellcats) et des appareils conçus spécifiquement pour cet usage comme les A-20 et A-26. (NdT : l'expression équivalente en français serait « avion d'attaque au sol », mais est moins restrictive, incluant aussi des chasseurs. La dénomination « Attack Bombers » étant spécifiquement américaine, nous l'avons gardée ainsi. Deux cartes d'A-20 peuvent être trouvées dans le n°16 de C3i Magazine.)*

17.61 Capacité d'attaque au sol : les bombardiers d'attaque ont une Capacité de Mitraillage (Strafing) en plus de leur valeur normale de bombardement. Cette valeur est utilisée uniquement pour attaquer les objectifs au sol, elle n'a aucun effet dans les combats aériens. La capacité de Mitraillage est utilisée comme en 21.7, mais le bombardier d'attaque ne subit pas une deuxième fois la Flak sur l'objectif (en fait, il mitraille tout en bombardant). Note : cette règle s'applique aussi aux bombardiers moyens de *Zéro!* qui doivent mitrailler en utilisant la ressource « Package Guns ».

*EXEMPLE : un B-25 C-1 attaque un cargo. Le bombardier tire d'abord 2 cartes (1 pour sa capacité de bombardement et 1 supplémentaire pour sa très basse altitude) et lit le résultat, puis 2 cartes de plus, lisant le résultat de mitraillage. Le cargo tire à son tour deux cartes pour la Flak sur l'Objectif, appliquant les dégâts et les « Attaques Repoussées » (Spoiled Attack) normalement. Toute « Attaque Repoussée » peut être utilisée pour annuler indistinctement un résultat de bombardement ou de mitraillage.*

17.62 Les bombardiers d'attaque transportant des roquettes air-sol [18.4] peuvent bombarder ET mitrailler ET tirer leurs roquettes en subissant une seule passe de Flak sur l'Objectif. Malgré cela, dans ce cas, le nombre de cartes de Flak sur l'Objectif n'est pas réduit comme en 18.42.

17.63 Sauf quand précisé ci-dessus, les bombardiers d'attaque sont traités comme des bombardiers moyens pour les besoins de toutes les règles.

## 18.0 Armement

*Corsairs & Hellcats* introduit de nouveaux types d'armement. Les chasseurs et bombardiers légers transportant l'un de ceux-ci sont considérés chargés.

### 18.4 Roquettes Air-Sol



18.41 Certains appareils (voyez leurs cartes) sont capables de transporter des roquettes aériennes avec ou à la place de leurs bombes (Note : le TBF Avenger peut transporter Bombes et roquettes mais pas torpilles et roquettes). Quand elles sont attribuées (par la sélection de certaines ressources), le joueur attaquant peut placer un marqueur Roquettes sur ces avions.

18.42 Une attaque de roquette Air-Sol est effectuée durant la phase de bombardement ou mitraillage du joueur à la place du mitraillage de cet avion (exception 17.62). L'attaque est conduite comme un mitraillage, avec les exceptions suivantes :

- Quelque soit le Facteur de Rafales (Burst) de l'avion, une seule carte est tirée (exception : un pilote avec l'aptitude S (Strafe) [19.25] tire une (1) carte supplémentaire).

- L'attaque par roquettes aériennes doit être conduite en altitude basse ou très basse. Une attaque à Très Basse altitude ne donne pas de carte supplémentaire.
- Un résultat « Hit » inflige deux (2) points de dégâts à la cible (exception : Objectifs fortifiés [27.9]).
- Le joueur défenseur pioche une carte de Flak sur l'Objectif de moins qu'il ne devrait normalement contre l'avion attaquant. (Cela représente la capacité à se déplacer seules des roquettes, sans que le pilote reste sur l'objectif.)

*EXEMPLE : Un F4U avec des roquettes est à Basse altitude durant le tour de bombardement d'une mission sur un aérodrome. Normalement l'appareil serait incapable de mitrailler à cette altitude, mais il peut effectuer une attaque par roquettes Air-Sol. Le joueur tire une carte et consulte le résultat de mitraillage sur celle-ci. Si c'est un « Hit », il inflige deux points de dégâts sur l'aérodrome. Le joueur défenseur tire pour la Flak sur l'Objectif. Consultante la section « Level Bombing » du tableau de bombardement, il voit qu'il peut piocher le nombre de base de cartes de Flak sur l'Objectif (ici, 3) contre un avion à Basse altitude. Néanmoins, comme c'est une attaque par roquettes Air-Sol, il ne peut en tirer que deux.*

18.43 Un avion transportant à la fois des roquettes Air-Sol et des bombes doit faire deux attaques séparées pour utiliser les deux armements, essayant la Flak sur l'Objectif à chaque fois (exception : 17.62). La capacité de bombardement de l'avion est réduite de un (1) s'il transporte aussi des roquettes, pour un minimum de un.

### 18.5 Napalm



18.51 Quand cela est attribué par la sélection d'une ressource, les chasseurs et bombardiers légers peuvent transporter du Napalm à la place de bombes. Quand vous utilisez du Napalm tirez le même nombre de cartes que pour des bombes.

18.52 Le Napalm ignore les effets des objectifs fortifiés [27.9]. Contre les autres objectifs, chaque résultat « Hit », « Direct » ou « Vital » inflige un point de dégâts supplémentaire. Un avion transportant du Napalm doit utiliser le bombardement en palier (Level Bombing), même les bombardiers en piqué.

18.54 Le Napalm ne peut pas être utilisé contre des cibles navales.

### 18.6 Mines



Un avion transporte des mines maritimes à la place de bombes pendant une mission de largage de mines (Mine Laying). Les bombardiers en palier transportent un nombre de mines égal à deux fois leur capacité de bombardement. Les appareils de bombardement massif (Saturation) transportent un nombre de mines égal à

leur capacité de bombardement massif. Voyez la feuille d'objectif (6A) pour ce type de mission et 27.6 pour les détails de l'utilisation de cet armement.

### 18.7 Grenades sous-marines



Les avions sont supposés transporter des grenades sous-marines quand ils attaquent un sous-marin (Voir 27.4 pour les détails de ce type d'objectif). Les avions destinés au bombardement en palier ou à la torpille transportent deux (2) grenades sous-marines par bombe ou torpille (utilisez la plus haute valeur si un avion peut utiliser les deux). Les appareils de bombardement massif ou de bombardement en piqué transportent une (1) grenade par point de bombardement.

18.72 Les attaques à la grenade sous-marine doivent être faite à Très Basse altitude. Voyez 27.44 pour les effets des grenades sous-marines.

### 18.8 MXY7 Ohka



18.81 Le MXY7 est une bombe suicide, pilotée, propulsée par un réacteur. Il est transporté à bord d'un bombardier moyen et largué à portée de son objectif. A cause de sa vitesse et de sa petite taille, il est très difficile de l'abattre. Malgré cela elle n'est pas très efficace (son nom de code allié était « Baka », le mot japonais pour « Idiot »). Le MXY7 est représenté par un pion, pas par une carte.

18.82 Un bombardier peut transporter seulement un MXY7, quelque soit sa valeur de bombardement massif. Un bombardier ne peut transporter de bombes en même temps qu'un MXY7.

18.83 Un bombardier transportant un MXY7 le largue à la fin de la phase de recherche [28.4]. Le bombardier n'est pas considéré comme ayant continué pour survoler l'objectif et donc ne peut être attaqué par la Flak ou des chasseurs qui ont continué. Les chasseurs ennemis qui n'ont pas continué pour survoler l'objectif peuvent l'attaquer. A la fin du tour de Sortie de Zone, le bombardier est automatiquement désengagé [12.0] sans perte de VPs.

18.84 Un chasseur qui attaque un bombardier qui transporte un MXY7 reçoit un bonus de +1 à son Facteur de Rafales (si c'est un Leader) ou tire une carte de plus dans sa mini-main (si c'est un ailier).

18.85 Le MXY7, contrairement à un armement normal, est soumis à la Flak (il ne peut pas, par contre, être attaqué par des avions ennemis). Utilisez les valeurs imprimées de Flak de Zone et de Flak sur l'Objectif diminuées de un (-1) contre un MXY7. Le MXY7 est détruit s'il subit deux points de dégâts ou plus par la Flak. Il n'est pas affecté par les « Attaques Repoussées ».

18.86 Le joueur contrôlant le MXY7 pioche une carte de bombardement pour celui-ci. Le MXY7 inflige la même quantité de dégâts qu'une bombe normale.

## 19.0 Pilotes et équipages

### 19.2 Pilotes

*NOTE DE CONCEPTION* : Corsairs & hellcats introduit une nouvelle méthode de sélection pour les pilotes (et équipages) expérimentés. La procédure détaillée en 19.24 et 19.34 ci-dessous est utilisée seulement pour Corsairs & Hellcats. Les joueurs doivent continuer d'utiliser les règles de sélection de Zero! Pour ce jeu. Un futur article dans C3i –le magazine des jeux GMT- donnera les informations nécessaires pour étendre cette méthode à Zéro! (NdT : de l'aveu même de Dan Verssen, cela ne semble plus être à l'ordre du jour actuellement, début 2006). Malgré tout, les joueurs sont libres de combiner les pilotes expérimentés des deux jeux.

*Ce changement a été fait pour deux raisons : tout d'abord pour représenter la large variation parmi toutes les qualités d'équipage des deux camps durant cette guerre. Ensuite, pour incorporer des règles pour les pilotes japonais inexpérimentés [19.4]. Les joueurs noteront que cette nouvelle méthode réduit considérablement le nombre de pilotes expérimentés qui apparaissent dans une campagne.*

19.24 SELECTION DES PILOTES : Avant de commencer une frappe ou une mission de campagne, chaque camp détermine si des pilotes expérimentés voleront pour cette mission/frappe. Ceci est fait de la manière suivante.

1. Piochez une carte d'action pour chaque chasseur ou bombardier léger (y compris les ailiers) participant à cette mission. Les joueurs peuvent tirer dans n'importe quel ordre et s'ils le désirent, rebatte le jeu après les pioches du premier joueur. Les joueurs piochent pour tous les avions d'un même type avant de passer au suivant. Si un joueur reçoit un pilote expérimenté par une ressource, il tire une carte de moins pour le type d'avion concerné.

2. Croisez la carte tirée avec la ligne correspondante sur la Table de Sélection des Pilotes et Équipages (Pilot/Crew Selection Table) de l'Aide de Jeu.

3. Si la carte tirée est présente dans la table, choisissez au hasard un pilote expérimenté capable de voler sur ce type d'avion. Certains types d'avions US (F4U, F4F, TBF, SBD) ont des pilotes expérimentés dans la marine (US Navy) comme dans l'US Marine Corps. (Les pilotes de l'USMC se distinguent par un bandeau rouge sur le haut du pion pilote.) Quand vous sélectionnez des pilotes pour un même type d'avion, choisissez parmi l'un ou l'autre des groupes de pions pilotes (Navy ou USMC), pas les deux à la fois. Utilisez les indications ci-dessous pour choisir :

- **Guadalcanal** : les deux
- **Salomons Orientales** : porte-avions, Navy ; Henderson Field et CAP, USMC.
- **Santa Cruz** : Navy
- **Philippines 1944** : USMC pour la mission 16, sinon Navy.
- **Okinawa** : USMC si les avions de la mission sont spécifiés ainsi, sinon Navy.

4. Assignez chaque pilote expérimenté à un avion. Ils doivent être assignés à un leader autant que possible. Si un pilote expérimenté est assigné à un ailier, consultez la Table des Ailiers Expérimentés (Skilled Wingman Table, aussi sur l'Aide de Jeu) pour déterminer les aptitudes utilisées. Un ailier expérimenté « promu » par la disparition de son leader utilise ses aptitudes normalement.

Le nombre de pilotes expérimentés est limité au nombre de pions existants et certaines règles spécifiques à une campagne (par exemple, dans la campagne *Santa Cruz*, le joueur japonais ne peut pas avoir plus d'un pilote expérimenté par frappe). De plus, si un type d'avion participant à une mission ne possède pas de pions de pilotes expérimentés (ex : le Ki-30), ne faites pas de tirage pour ces avions (Exception : si vous utilisez les règles pour les pilotes inexpérimentés [19.4], tirez pour chaque avion). Enfin, les pilotes japonais pour le type d'avion A6M ne peuvent voler sur A6M2-N Rufe. Dans tous les cas, les pilotes sur A6M2 (de Zero!) peuvent être utilisés pour voler sur A6M3 et A6M5 (exceptions à 19.23).



19.26 Pilotes historiques (Optionnel) : la Table de Sélection des Pilotes et Équipages possède une colonne listant les pilotes qui étaient présents historiquement pour chaque campagne. Si les joueurs le désirent ils peuvent limiter leur choix de pilotes à ceux-ci.

### 19.3 Equipages



19.34 Sélection des équipages : les équipages sont choisis en utilisant le même système que les pilotes expérimentés [19.24]. Par contre, contrairement aux pilotes, il ne peut y avoir plus d'un équipage expérimenté par formation. Notez que *Corsairs & Hellcats* inclut des équipages expérimentés à la fois pour des bombardiers moyens et des bombardiers lourds.

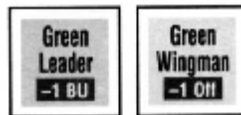
### 19.4 Pilotes/ Équipages inexpérimentés (Optionnel)

*NOTE DE CONCEPTION : En Décembre 1941 le Japon a probablement les meilleurs pilotes de combat du monde. Mi-1944 la qualité des équipages aériens s'était tellement détériorée que les attaques kamikazes furent instituées en partie parce que c'était la seule façon de rendre efficaces des pilotes à peine entraînés. Que s'était-il passé ? Ironiquement, les méthodes de pointe qui produisaient les superbes aviateurs du début de la guerre furent la perte des japonais. Le programme d'entraînement était si rigoureux qu'il était incapable de produire plus d'une poignée de pilotes. Quand un large nombre de pilotes d'avant-guerre fut perdu à Midway et dans les batailles autour de Guadalcanal, ils ne purent être remplacés.*

*NOTE DE JEU : Ces règles sont optionnelles car il devient très difficile pour le joueur japonais de gagner une campagne en utilisant des pilotes inexpérimentés en nombre. Malgré tout, elles reflètent le handicap sous lequel opéraient les Marine et Armée japonaises de fin de guerre.*

19.41 Sélection des pilotes/équipages inexpérimentés : La Table de Sélection des Pilotes/Équipages possède aussi une

rubrique pour les pilotes et équipages inexpérimentés (Green Pilots And Crews) (NdT : si les français disent « bleus », les anglo-saxons disent « verts »...). La même carte d'action est utilisée pour déterminer si le pilote/équipage est expérimenté, inexpérimenté, ou ni l'un ni l'autre.



*EXEMPLE : Dans la campagne Santa Cruz le joueur japonais pioche pour un A6M2. S'il tire une carte IN MY SIGHT (2B) il reçoit un pilote expérimenté, si le tirage donne une carte VERTICAL ROLL il obtient un pilote inexpérimenté. Pour tout autre tirage il n'obtient pas de pilote d'aucun type.*

19.42 Les pilotes et équipages inexpérimentés sont assignés de la même manière que les expérimentés. Par contre, les inexpérimentés sont assignés à des ailiers d'abord, puis à des leaders. Les pilotes/équipages inexpérimentés sont assignés à un avion après les expérimentés. Il peut y avoir plus d'un équipage inexpérimenté par formation.

19.43 EFFETS : Les pilotes et équipages inexpérimentés ont les effets suivants :

- Les leaders inexpérimentés réduisent le facteur de rafales de leur avion de un (-1).
- Les ailiers inexpérimentés réduisent leur facteur offensif de un (-1). Cette réduction s'applique après l'arrondissement de moitié pour le fait d'être chargé [17.15 – voir la version révisée par les erratas de Zero !] et est cumulative avec la réduction pour être à Très Haute Altitude.
- Les leaders comme ailiers inexpérimentés sont limités dans leur capacité à répondre aux cartes ennemies. Un leader ou ailier inexpérimenté peut jouer un maximum d'une carte de réponse (i.e. une carte à bords bleus ou une carte à bords blancs jouée en réponse) par phase de jeu des cartes ou par phase de jeu de l'ailier (NdT : de son tour ou de celui d'un adversaire).

*EXEMPLE : un A6M5 japonais avec un pilote inexpérimenté est attaqué par un F6F américain. Les positions respectives des avions sont neutres, et la main du joueur japonais comprend une carte MANEUVERING et deux TIGHT TURNS. Le joueur US joue une carte IN MY SIGHTS (1B/2D). Le joueur japonais répond par un de ses TIGHT TURNS. L'américain répond aussi par un TIGHT TURN. Puisque le pilote japonais est inexpérimenté le joueur japonais ne peut pas répondre par son autre TIGHT TURN et doit encaisser les deux points de dégâts. De plus le joueur japonais sera incapable de répondre à toute autre carte d'attaque jouée par le F6F pendant sa phase de Jeu des Cartes. Pendant le tour suivant du joueur japonais, le A6M5 joue sa carte MANEUVERING. Le joueur US répond encore par un TIGHT TURN. Le pilote inexpérimenté peut utiliser son propre TIGHT TURN à ce moment, mais si le joueur US répond à celui-ci, il ne sera plus capable de jouer d'autres cartes de réponse.*

- Les équipages inexpérimentés ont un Facteur de Support (Turret Support) de zéro (0).

- Tous les pilotes et équipages inexpérimentés réduisent les effets de leurs bombardements d'un niveau (exception : ceci ne s'applique pas aux attaques kamikazes). Cette réduction est cumulative avec celle du bombardement massif contre des cibles navales. Soit, par exemple, un Ki-49 attaquant un objectif naval devra tirer un résultat « Vital » pour faire le moindre dégât sur l'objectif.

19.44 Si vous utilisez cette règle tous les kamikazes ont des pilotes inexpérimentés.

*EXEMPLE DE SÉLECTION DE PILOTE : La période Début 1944 de la campagne des îles Salomons est en cours. Les joueurs utilisent les règles optionnelles pour les pilotes inexpérimentés, mais pas celles pour les pilotes historiques.*

*La mission tirée est la n°11, une attaque de convoi à Empress Augusta Bay par un élément de bombardiers en piqué D3A1 Vals et deux éléments de D4Y Judys. Le joueur japonais choisit la ressource n°1 (un élément de A6M2s et un de A6M3s). Le joueur allié choisit la ressource n°5 et décide de prendre un élément de F4U-1s et un de F6Fs plutôt que deux éléments de P-38Js.*

*Le joueur japonais tire ses pilotes en premier. Il décide de commencer par les A6Ms. (Même s'il a deux types de A6Ms, il peut tirer pour les deux en même temps, puisque tous les pilotes expérimentés de A6Ms peuvent voler sur n'importe quel type de Zero.) Ses quatre cartes sont un VERTICAL ROLL, deux TIGHT TURNs et un HALF LOOP. En consultant la ligne « IJN, début 1944 » de la table de sélection des pilotes et équipages, il obtient un pilote expérimenté et deux pilotes inexpérimentés. Il choisit alors au hasard un pilote expérimenté sur A6M, obtenant Sugita. Puisque les pilotes expérimentés doivent être assignés à un leader autant que possible, il pose Sugita sur le leader A6M3. Les pilotes inexpérimentés doivent être assignés à des ailiers avant des leaders, donc, les deux ailiers A6Ms reçoivent un marqueur inexpérimenté.*

*Ensuite le joueur japonais tire pour les D3A1s. Ses deux pioches sont un IN MY SIGHTS, et un OUT OF THE SUN. En résultat, les Vals ne reçoivent aucun pilote expérimenté ou inexpérimenté. Enfin, il pioche pour les D4Ys. Notez que si les règles de pilotes inexpérimentés ne sont pas utilisées, il ne piocherait pas pour ces avions, puisqu'il n'y a pas de pilotes expérimentés pour D4Y dans le jeu. Il tire deux BARREL ROLLs, un TIGHT TURN et un MANEUVERING, et assigne les pilotes inexpérimentés aux deux ailiers D4Ys et à un des leaders.*

*Maintenant c'est autour du joueur allié de piocher. Puisqu'il y a à la fois des pilotes expérimentés sur F4U dans la Navy et dans les Marines, il doit d'abord déterminer quel groupe de pilotes il choisira pour tirer pour les F4U-s. Dans cette campagne, le choix est déterminé par le tirage d'une carte. Il pioche un SCISSORS, donc tout pilote expérimenté qu'il recevra sera un Marine.*

*Il tire alors deux cartes pour les F4Us. Il obtient FULL THROTTLE et un SCISSORS, lui donnant deux pilotes expérimentés. Il choisit au hasard Boyington et Thomas. Il peut les assigner aux deux avions de l'élément comme il le désire. Consultante la table des ailiers expérimentés (sur l'aide de jeu) il voit que les aptitudes de Boyington A et CV n'ont aucun effet s'il est ailier. C'est pourquoi il assigne Boyington au leader F4U-1 et Thomas à l'ailier. Comme l'indique la table des ailiers expérimentés, Thomas augmente les capacités offensive et défensive de l'ailier de un (Thomas a les aptitudes P et H). Le joueur allié tire maintenant pour les Hellcats, obtenant un OUT OF THE SUN et un MANEUVERING, qui lui donnent un pilote expérimenté sur F6F. Il tire au hasard Harris et l'assigne au leader F6F. (Rappelez-vous, même si les pilotes F4U sont des Marines, il n'y a que des pilotes expérimentés sur F6F de la Navy. En conséquence, le joueur utilise la ligne Navy sur le tableau et choisit parmi les pilotes expérimentés de la Navy pour ces avions.)*

## 21.0 Bombardement

### 21.6 Bombardement massif

21.64 BOMBARDEMENT EN VOL RASANT : à partir de Mars 1943 (ce qui inclut la phase Début 1943 de la campagne des îles Salomon), les avions de bombardement massif alliés à très basse altitude peuvent employer le bombardement en vol rasant (skip bombing) contre des objectifs navals. (NdT : ce Skip Bombing consiste à larguer une bombe en prenant de la vitesse. La bombe est alors propulsée comme une balle de fronde et plane horizontalement quelques instants, ricochant même parfois sur la surface de l'eau avant d'atteindre sa cible.) Les avions de bombardement en vol rasant résolvent leur attaque en utilisant le bombardement en palier [21.3] à la place du bombardement massif. Malgré cela, la règle 21.63 ne s'applique pas. Par contre, le bonus de viseur Norden [18.32] ne s'applique toujours pas.

## 27.0 Nouveaux types de missions et d'objectifs.

### 27.1 Systèmes d'Objectifs

27.11 Certains résultats des Tables d'Objectifs de Mission d'une Feuille de Campagne indiquent un Système d'Objectifs (i.e. un groupe d'objectifs possibles) plutôt qu'un objectif individuel. Ces résultats sont écrits en lettres capitales sur la table.

27.12 Chaque fois qu'un Système d'Objectifs est sélectionné, piochez une carte et consultez la Table des Systèmes d'Objectifs (Target Systems Chart) sur la Feuille d'Enregistrement de Campagne. La carte tirée indiquera l'objectif effectif de la mission. Ce tirage est fait avant de choisir les ressources [24.5] pour la mission.

*EXEMPLE : dans la campagne d'Okinawa la mission 2, (NAVIRE) est sélectionnée. Puisque le type d'objectif est en lettres capitales, les joueurs savent que c'est un Système d'Objectifs. Le joueur attaquant tire une carte d'action et regarde à la ligne NAVIRE (SHIPPING) sur le Tableau des*

*Systèmes d'Objectifs. Si la carte piochée est à bords rouges l'objectif de la mission est un cargo.*

## 27.2 Missions spéciales

27.21 Certaines missions sur les Tables d'Objectifs de Mission ont la mention « Special ». Quand une mission de ce type est sélectionnée, lancez en l'air le marqueur de tour Allié/Axe pour déterminer l'heure de la mission. Le côté japonais (Soleil levant) indique une mission de jour, le côté allié (étoile dans un cercle) indique une mission de nuit. Les joueurs consultent alors la table de mission spéciale sur l'aide de jeu pour la campagne. Il y a une mission de nuit et une mission de jour par phase pour chaque campagne. Jouez la mission appropriée par rapport à l'heure de la journée, la phase, et la campagne.

27.22 Quand une mission spéciale est sélectionnée, les joueurs ne choisissent pas de ressources (exception à 24.52). A la place, le tableau de mission spéciale liste les ressources que chaque joueur reçoit. Note : cela signifie que si une ou plusieurs missions spéciales ont lieu dans une campagne, les deux joueurs devront laisser des ressources inutilisées à la fin de celle-ci.

## 27.3 Missions de nuit

*Note : ces règles diffèrent de celles de 8th Air Force. Ceci est dû principalement au fait que les missions de nuit dans Corsairs & Hellcats sont à deux joueurs plutôt qu'en solitaire. Si les joueurs le désirent, ils peuvent utiliser ces règles pour inventer des missions de nuit et des campagnes pour les jeux précédents de la série.*

27.31 Le vol de nuit a plusieurs effets sur les règles du jeu. Ils sont détaillés ci-dessous.

- Tous les avions en formation dans une mission de nuit ont un facteur de support (Turret Support) de zéro (0).
- Un bombardement de nuit est moins efficace qu'un bombardement de jour. La Table de Bombardement de Nuit (Night Bombing Table) sur l'Aide de Jeu détaille comment les résultats de bombardement sont réduits.
- La Flak est aussi moins efficace de nuit. Réduisez les Flaks de Zone et sur l'Objectif de un (1).
- Les ailiers ne sont pas utilisés dans les missions de nuit.
- Au début du tour de chaque joueur d'une mission de nuit, le joueur contrôlant l'avion de ce leader pioche une carte d'action ou plus pour savoir s'il localise les avions ennemis. Les chasseurs avec une valeur de combat de nuit tirent un nombre de cartes égal à cette valeur ; tout autre chasseur pioche une carte. Si n'importe laquelle des cartes tirées est à bords bleus, le tour de ce joueur a lieu normalement. Sinon ce chasseur ne peut rien faire pendant son tour. (exception : si le leader a moins de carte que lui permet sa valeur de performance, il peut piocher des cartes normalement. Il ne peut en aucun cas s'en défausser.)

*EXEMPLE : C'est le début de la mission spéciale de nuit de Début 1943 dans la campagne des îles Salomon. Au*

*premier tour d'Aller sur l'Objectif, le leader P-38G pioche une carte au début de son tour. La carte est à bords bleus, donc il peut attaquer les bombardiers japonais ce tour. C'est ce qu'il fait, jouant un MANEUVRING et deux IN MY SIGHTS contre un des bombardiers. Il pioche ensuite deux nouvelles cartes, basées sur sa valeur de HP de 2. Au début de son tour suivant il tire une carte à bords rouges. Il ne peut donc pas jouer son tour. Malgré tout, puisqu'il n'a que 5 cartes dans sa main et une valeur de Performance de 6 il peut piocher une carte supplémentaire. Il ne peut pas, dans ce cas, se défausser d'une carte et ajouter deux nouvelles cartes à sa main. Au troisième tour d'Aller sur l'Objectif, il tire une carte à bords blancs. Il ne peut rien faire, même pas piocher de carte. La mission passe au tour suivant.*

27.32 Si une mission de nuit implique à la fois des chasseurs de nuit et d'autres chasseurs, ces derniers jouent leur tour après tous les chasseurs de nuit. (Note : il n'y a pas de telles missions dans Corsairs & Hellcats. Cette règle est incluse pour les joueurs désirant créer leurs propres missions de nuit.)

## 27.4 Sous-marins

*NOTE DE CONCEPTION : les sous-marins peuvent plonger pour éviter une attaque. Les règles suivantes représentent cette capacité.*

27.41 Un avion attaquant des sous-marins est censé transporter des grenades sous-marines. La capacité en grenades sous-marines d'un avion est déterminée comme en 18.71.

27.42 Le joueur attaquant doit secrètement choisir le réglage de ses grenades sous-marines avant que la mission commence. Ce réglage peut être « Surface », « Peu profond », « Profond ». Toutes les grenades sous-marines d'un même avion doivent être réglées à la même profondeur.

27.43 A la fin de la phase d'Aller sur l'Objectif, le joueur défenseur pioche une carte d'action pour déterminer son niveau d'alerte. Le niveau d'alerte affecte la profondeur à laquelle un sous-marin peut plonger. Le joueur défenseur annonce la profondeur du sous-marin immédiatement après le tirage de la carte.

- **Bords bleus** : alerte élevée ; le sous-marin peut être en surface, peu profond ou profond.
- **Bords rouges** : alerte légère ; le sous-marin peut être en surface ou peu profond.
- **Bords blancs** : aucune alerte ; le sous-marin doit rester en surface.

27.44 Une grenade sous-marine qui explose à la même profondeur que le sous-marin cause des dégâts de Miss=0, Hit=1, Direct=4, Vital=7. Des grenades sous-marines réglées pour une profondeur différente cause moins de dommages : Miss=0, Hit=0, Direct=1, Vital=3.

27.45 Les attaques à la grenade sous-marine doivent être effectuées à Très Basse altitude. Le joueur attaquant ne reçoit pas de cartes supplémentaires pour attaquer à cette

altitude (un pilote expérimenté avec l'aptitude BM (Bombardier) pioche quand même une carte supplémentaire). Si le sous-marin est peu profond ou profond, il ne peut pas utiliser de Flak sur l'objectif. S'il est en surface, il pioche une carte de Flak sur l'Objectif pour chaque avion attaquant.

### 27.5 Largages aériens

*Dans une mission de largage aérien le joueur attaquant parachute du ravitaillement (i.e. sa cargaison) plutôt que de lâcher des bombes.*

27.51 La valeur de chargement de l'avion pour la mission est soit sa valeur imprimée (dans le cas d'un avion de transport), soit listée sur la feuille de campagne.



27.52 Durant le tour de bombardement le joueur attaquant pioche une carte par point de valeur de chargement et regarde le résultat de mitraillage. Chaque « Hit » délivre un point de ravitaillement. Les pilotes expérimentés avec l'aptitude BM (Bomb) ou S (Strafing) et les équipages expérimentés avec l'aptitude BD (Bombardier) ne piochent pas de cartes supplémentaires. De plus, le bonus de viseur Norden [18.32] ne peut être utilisé dans un largage aérien.

27.53 Les largages aériens doivent être effectués à Très Basse altitude.

### 27.6 Largage de mines

Dans une mission de largage de mines, le joueur délivre des mines plutôt que de bombarder un objectif. (NdT : il s'agit de mines marines visant à endommager des navires.)

27.61 Les missions de largage de mines sont conduites en suivant les règles normales pour une mission [23.0] avec les exceptions suivantes.

- Il n'y a pas de Flak de Zone ou de Flak sur l'Objectif.
- Durant le tour de bombardement les avions attaquants délivrent leurs mines au moment où ils devraient normalement bombarder. Malgré cela, aucune carte de bombardement n'est tirée. A la place le joueur attaquant remporte simplement un VP pour chaque mine transportée par cet avion. Notez que le bonus de viseur Norden [18.32] n'est pas utilisé dans cette mission.

27.62 Les mines doivent être délivrées à Très Basse altitude.

### 27.7 Missions de Patrouille

Contrairement aux jeux plus anciens de la série *Down In Flames*, des missions de patrouille dans *Corsairs & Hellcats* utilisent des chasseurs comme avions patrouilleurs, et de futures campagnes pourront utiliser des bombardiers légers. Les règles suivantes conviendront pour tous les cas.

27.71 Les chasseurs et bombardiers légers patrouilleurs doivent commencer la mission à l'altitude spécifiée sur la feuille de campagne. Ils peuvent changer d'altitude

normalement durant la phase d'Aller sur l'objectif mais doivent être revenus à l'altitude précisée au début du tour d'Entrée de Zone et rester à cette altitude jusqu'à la fin du tour de Sortie de Zone. Ils peuvent alors changer d'altitude normalement tout au long de la phase de Retour à la Base de la mission.

27.72 Les chasseurs patrouilleurs sont traités comme des bombardiers légers pour les besoins de 17.13e (Voir l'errata de *Zero!* inclus dans ce jeu) jusqu'à la fin du tour de Sortie de Zone.

27.73 S'il y a plus d'un avion patrouilleur piocher une carte pour chacun d'entre eux pendant le tour de Bombardement. Utilisez seulement le meilleur résultat pour le calcul des VPs de la mission.

### 27.8 Petits navires

*NOTE DE CONCEPTION : l'objectif naval Petits navires (Small Watercraft) représente diverses choses comme des vedettes, des chalutiers, des péniches, et des petits vaisseaux de transport. Ils sont extrêmement vulnérables à une attaque ; pourtant, à cause de leur taille, certains types d'armement et de techniques ne peuvent être utilisés contre eux.*

27.81 Les torpilles et le bombardement en vol rasant [21.64] ne peuvent être utilisés contre des petits navires.

### 27.9 Objectifs fortifiés

Certains objectifs sont listés sur les Feuilles de Campagne comme fortifiés. Ce statut a les effets suivants quand la cible est attaquée.

- **Bombardement** : réduisez tous les résultats d'un niveau ; Vital devient Direct, Direct devient Hit, Hit devient Miss (exception : Napalm [18.5]).
- **Mitraillage** : les objectifs fortifiés ne peuvent être mitraillés.
- **Roquettes Air-Sol** : chaque résultat « Hit » inflige un (1) point de dégâts au lieu de deux.

## 28.0 Kamikazes

*NOTE DE CONCEPTION : Kamikaze signifie « vent divin », une référence aux typhons qui détruisirent deux tentatives d'invasion mongoles du Japon. Les kamikazes étaient des pilotes suicides organisés qui tentaient de détruire les navires alliés en écrasant leurs avions sur eux. Cette tactique fut une surprise pour les stratèges alliés, qui ne furent jamais capables de développer une parade vraiment efficace. Seules la capacité américaine à réduire les dégâts encaissés et leur supériorité numérique en avions empêchèrent les kamikazes d'être plus efficace qu'ils ne le furent.*

### 28.1 Général



Les missions kamikazes sont conduites d'une façon différente de celle décrite en 23.0. L'avion de la mission est déterminé au hasard, et une table spécifique est utilisée pour les dégâts sur l'objectif. Plus important



encore, il y a une phase de Recherche de longueur variable entre celles d'Aller sur l'Objectif et de Survol de l'Objectif.

### 28.2 Sélection des avions

28.21 Piochez une carte d'action et consultez la Table d'Avions Kamikazes (Kamikaze Aircraft Table) sur l'aide de jeu. Vous obtenez l'avion de la mission. Les avions obtenus par des ressources sont sélectionnés normalement.

28.22 Seul l'avion de la mission (NdT : pas celui obtenu par une ressource) peut faire une attaque kamikaze [28.25]. Placez un marqueur Kamikaze sur cet avion pour vous en souvenir.

28.23 Les bombardiers moyens kamikazes doivent commencer la mission à Très Basse altitude, sauf si précisé autrement sur la Table d'Avions Kamikazes. Les chasseurs et bombardiers légers Kamikazes peuvent commencer à n'importe quelle altitude sauf Très Haute, mais doivent être à Très Basse altitude à la fin du tour d'Entrée de Zone et rester à cette altitude durant tout le tour de Bombardement.

28.24 Tous les avions kamikazes sont considérés comme transportant des bombes (aucun marqueur de bombe n'est nécessaire). Par conséquent les chasseurs et bombardiers légers subissent une pénalité comme chargés [17.15]. Les kamikazes ne peuvent pas larguer volontairement leurs bombes. Les chasseurs kamikazes ne sont pas forcés de larguer leur armement quand ils sont endommagés (exception à 18.22).

28.25 Ne piochez pas pour la qualité des pilotes et des équipages pour les kamikazes. Par contre, si vous utilisez la règle des pilotes et équipages inexpérimentés [19.4], tous les kamikazes sont considérés comme inexpérimentés. Exception : les G4M2s transportant le MXY7 Ohka tirent pour des équipages expérimentés et ne sont pas automatiquement inexpérimentés.

28.26 Les avions kamikazes ne peuvent pas se désengager [12.0].

### 28.3 Phase Aller sur l'Objectif

Déterminez la durée de cette phase normalement [12.0].

### 28.4 Phase de Recherche

28.41 Après le dernier tour d'Aller sur l'Objectif, le joueur japonais effectue une phase de Recherche.

28.42 Au début de chaque tour de la Phase de Recherche, le joueur japonais pioche une carte d'action et consulte la Table de Recherche Kamikaze (Kamikaze Search Table) pour voir quel objectif il a trouvé ce tour.

28.43 Si le joueur japonais décide d'attaquer l'objectif ou s'il a effectué son troisième tirage, la Phase de Recherche est terminée. Commencez la Phase de Survol de l'Objectif immédiatement. Les intercepteurs et l'escorte doivent décider s'ils vont survoler l'objectif comme en 23.51.

28.44 Si le joueur japonais décide de ne pas attaquer la cible qu'il a trouvée, jouez un tour normal. A la fin du tour chaque avion à Basse ou Très Basse altitude subit une passe

de Flak de Zone par l'objectif identifié par la carte piochée. Faites un nouveau tirage de Phase de Recherche.

### 28.5 Phase Survol de l'Objectif

28.51 Les tours d'Entrée et de Sortie de Zone sont joués normalement.

28.52 Pour faire une attaque kamikaze un kamikaze DOIT commencer le tour de Bombardement à Très Basse Altitude.

28.53 Les attaques kamikazes sont résolues comme suit.

ETAPE 1 : le joueur japonais pioche une carte d'action pour le kamikaze et consulte le résultat de bombardement sur celle-ci.

ETAPE 2 : le joueur allié pioche un nombre de cartes égal à la valeur imprimée de Flak sur l'Objectif. Si l'avion kamikaze est détruit, il manque automatiquement son attaque. Les cartes « Attaque Repoussée » n'ont pas d'effet sur un kamikaze, par contre, les kamikazes ne peuvent répondre aux cartes de Flak [22.26].

ETAPE 3 : si le kamikaze inflige un « Hit » ou un meilleur résultat et n'est pas détruit il inflige des dégâts basés sur la Table de Dégâts des Kamikazes (Kamikaze Damage Table), pas sur la Feuille d'Objectif (exception : le MXY7 [18.86]). Les résultats « Hit », « Direct » ou « Vital » occasionnés par des avions de bombardement massif ne sont pas réduits comme en 21.63.

ETAPE 4 : Le kamikaze est retiré du jeu immédiatement après son attaque, quelque soit le résultat. Les kamikazes ne peuvent pas mitrailler.

28.54 Le tour de Sortie de Zone est toujours joué, même si tous les avions japonais ont déjà été détruits. Dans ce cas, la seule chose qui a lieu durant ce tour est la Flak de Zone [22.1], jouée contre les avions défenseurs qui ont continué sur l'objectif [23.51].

### 28.6 Phase de Retour à la Base

Déterminez sa durée normalement. (NdT : s'il reste des avions japonais.)

### 28.7 Points de Victoire de la mission.

Ils sont remportés comme d'habitude, SAUF que le joueur allié ne reçoit aucun point de victoire pour les kamikazes qui ont été descendus. (Ceci n'inclut pas les G4M2s transportant des Ohkas, qui rapportent normalement des VPs s'ils sont détruits ou endommagés.)

*EXEMPLE DE MISSION KAMIKAZE : C'est la phase du mois de Mars de la campagne d'Okinawa. La mission n°14, la mission kamikaze, est sélectionnée. Le joueur japonais tire un IN MY SIGHTS (3B), qui lui donne huit avions kamikazes : un élément chacun de Ki-45s et Ki-61s et deux éléments de Ki-27s. Les joueurs choisissent alors leurs ressources. Le joueur allié choisit la ressource n°1, lui donnant un élément de F6Fs pour se défendre contre les kamikazes. Le joueur japonais choisit la ressource n°3. Puisque les avions japonais de la mission sont de l'armée*

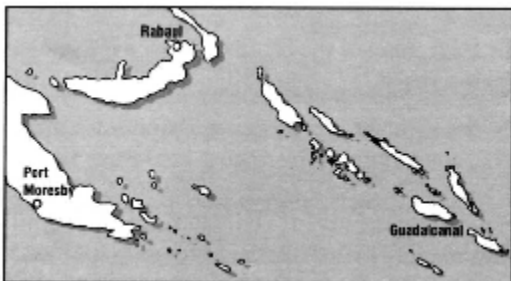
(IJA), il reçoit un élément de ki-61s. En conséquence, les Ki-61s kamikaze de la mission sont changés en Ki-43IIs (voir la note 2 de la Table d'Avions Kamikazes).

La mission entame la phase d'Aller sur l'Objectif. Puisque la mission a un nombre de base de 8 tours d'Aller sur l'Objectif et que tous les avions de la mission sont des chasseurs, cette phase dure deux tours. A la fin du second tour le joueur japonais commence sa phase de Recherche. Son premier tirage de recherche est un « Miss ». Comme il n'a rien trouvé, il doit jouer un tour. Ensuite il effectue un deuxième tirage. Celui-ci est un « Hit », permettant de trouver un porte-avions. La carte était un TIGHT TURN, donc l'objectif est un porte-avions léger. Le joueur japonais cherche un enjeu plus gros, il choisit donc de ne pas l'attaquer. Un autre tour est joué, après lequel tous les avions à Basse et Moyenne altitude essuient une carte de Flak (Le porte-avions léger a une valeur de Flak de Zone de 1). Le joueur japonais effectue alors son troisième et dernier tirage de recherche. Il pioche un « Direct », un cuirassé (Battleship). Comme c'est son dernier tirage de recherche, il doit attaquer le cuirassé. Le jeu passe au tour d'Entrée de Zone.

Au début du tour de Bombardement, le joueur japonais a encore trois kamikazes : les deux Ki-45s et un Ki-27. Les Ki-45s font leur attaque en premier. Le joueur japonais pioche une carte pour chaque avion. Il obtient un « Hit » et un « Vital ». Le joueur allié pioche maintenant quatre cartes de Flak pour chaque avion. Il obtient une « attaque repoussée » pour le premier Ki-45. Mais comme les « attaque repoussée » n'ont pas d'effet sur les kamikazes, l'avion japonais touche sa cible et cause trois points de dégâts (c'est un avion multi-moteurs). Le Ki-45 est alors retiré du jeu. Le second appareil survit aussi à la grêle de Flak et s'écrase sur le navire de guerre. Il inflige 11 points de dégâts et est aussi retiré du jeu. Le joueur US ne reçoit pas de VPs pour la destruction des Ki-45s.

Maintenant le Ki-27 attaque. Il pioche un « Direct ». Malgré cela la Flak du Cuirassé inflige cinq points de dégâts, détruisant le Nate. Il ne cause pas de dégâts, mais le joueur US ne reçoit pas de VPs pour lui.

Enfin, l'escorte survivante et les intercepteurs jouent la Sortie de Zone et le Retour à la Base.



## 29.0 La Campagne de Guadalcanal

**NOTE DE CONCEPTION :** La campagne de Guadalcanal recrée l'amer affrontement pour sécuriser cette île. Elle est jouée en tours de jeu hebdomadaires, chacun comprenant deux missions. Les joueurs doivent allouer leurs avions

disponibles dans le meilleur ordre possible pour réussir les missions individuelles et la campagne dans son entier.

**NOTE :** Les joueurs d'*Eighth Air Force* trouveront des ressemblances entre cette campagne et l'opération de soutien aérien de Stalingrad dans cet ancien jeu. Pourtant, il y a aussi des différences importantes. Soyez sûr d'avoir lu ces règles avec attention.

### 29.1 Séquence de jeu de la campagne

1. Piochez une carte pour déterminer la météo pour la semaine (exception : ceci n'est pas effectué la première semaine de campagne).
2. Piochez une carte pour déterminer l'objectif de la mission d'attaque [29.42].
3. Jouez la mission d'attaque.
  - A. Choisissez secrètement, puis révélez, les avions participant à la mission et l'armement qu'ils transportent.
  - B. Choisissez au hasard les pilotes et équipages pour la mission [19.2, 19.3].
  - C. Déterminez la durée de la mission [23.2].
  - D. Effectuez la mission [23.0].
4. Déplacez le marqueur sur la Piste de Campagne conformément au résultat de la mission [29.63].
5. Le joueur japonais détermine l'objectif de la mission de ravitaillement [29.43] ou (optionnel) décide de jouer une campagne aéronavale [29.7].
6. Jouez la mission de ravitaillement.
  - A. Choisissez secrètement, puis révélez, les avions participant à la mission et l'armement qu'ils transportent.
  - B. Choisissez au hasard les pilotes et équipages pour la mission [19.2, 19.3].
  - C. Déterminez la durée de la mission [23.2].
  - D. Effectuez la mission [23.0].
7. Déplacez le marqueur sur la Piste de Campagne conformément au résultat de la mission [29.63].
8. Vérifiez les conditions de victoire : si le marqueur de la Piste de Campagne est sur les cases « Les Américains Évacuent » (Americans Evacuate) ou « Japonais Repoussés » (Japanese Repulsed) la campagne prend fin. Sinon le joueur US pioche une carte d'action pour vérifier de possibles renforts [29.57] et tous les événements [29.65] indiqués sur la case occupée par le marqueur sont notés pour la semaine suivante.

### 29.2 Feuille de Campagne

La Feuille de Campagne de Guadalcanal fournit les informations nécessaires pour jouer la campagne. La Feuille de Campagne inclut :

- Le nom de la campagne
- Une séquence de jeu pour la campagne (Campaign Sequence of Play)
- La Piste de Campagne (Campaign Track)
- Une liste des ajustements pour le marqueur sur la Piste de Campagne
- Une Table de Météo (Weather Table)
- Une Table d'Objectifs des Missions d'Attaque (Attack Mission Targets Table)
- Une Table de Renforts US (US Reinforcements Table)
- Une carte de Campagne.

### 29.3 Feuille d'Enregistrement de Campagne

Une Feuille d'Enregistrement de Campagne pour la campagne de Guadalcanal est incluse dans le Jeu. Les joueurs utilisent cette feuille pour garder une trace des missions effectuées, des points de victoire remportés, des renforts US reçus et des avions et navires japonais disponibles tout au long de la campagne. Chaque joueur aura besoin d'une feuille pour chaque campagne jouée. *GMT Games LLC donne la permission aux joueurs de photocopier ces feuilles pour un usage personnel.*

### 29.4 Missions

29.41 Chaque semaine de la campagne deux missions sont effectuées : Une Mission d'Attaque et une Mission de Ravitaillement. L'objectif et les joueurs attaquant et défenseur pour la mission d'attaque sont déterminés au hasard. Le joueur japonais choisit l'objectif de la Mission de Ravitaillement et sera toujours le joueur défenseur pour cette dernière mission.

29.42 OBJECTIF DE LA MISSION D'ATTAQUE : un des joueurs pioche une carte d'action et consulte le résultat obtenu par la carte tirée sur la Table des Objectifs de Mission d'Attaque sur la Feuille de Campagne. Le résultat détermine à la fois l'objectif de la mission et le joueur attaquant.

29.43 OBJECTIF DE LA MISSION DE RAVITAILLEMENT : après que la mission d'attaque ait été jouée le joueur japonais annonce si la mission de ravitaillement utilisera un destroyer ou un cargo comme objectif. Le joueur japonais commence la campagne avec cinq (5) destroyers et trois (3) cargos disponibles pour les missions de ravitaillement. Chaque fois que l'un d'eux est coulé pendant la mission, cochez la case appropriée sur la Feuille d'Enregistrement de Campagne. Si tous les navires d'un même type ont été coulés celui-ci ne peut plus être choisi comme objectif pour les missions de ravitaillement. Si tous les navires des deux types ont été coulés, les missions de ravitaillement n'ont plus lieu. A la place, jouez seulement la mission d'attaque et après avoir modifié la position du marqueur par rapport à son résultat, déplacez-le d'une case vers la gauche. Quand vous utilisez les règles optionnelles de campagnes aéronavales [29.7], le joueur

japonais ne peut pas déclarer de campagne aéronavale si tous les navires ont été coulés.

29.44 ALTITUDE : les chasseurs, les bombardiers légers et les bombardiers G4M1s peuvent commencer à n'importe quelle altitude sauf Très Haute. Les avions de patrouille américains PBY doivent débiter à Très Basse, Basse ou Moyenne altitude. Les bombardiers américains B-17E doivent débiter à Moyenne ou Haute altitude. Comme toujours, les avions en formation ne peuvent pas changer d'altitude pendant la mission.

29.45 DUREE DE LA MISSION : Toutes les missions ont un nombre de base de 8 tours d'Aller sur l'Objectif et 7 tours de Retour à la Base. Ce chiffre est changé en fonction des vitesses des avions de la mission comme d'habitude.

### 29.5 Allocation d'avions

29.51 Comme les campagnes habituelles *Down In Flames*, les joueurs de la campagne de Guadalcanal choisissent les avions qui voleront pour chaque mission. Les avions sont limités de trois façons : le nombre de chaque type disponible, le nombre de chaque type qui peut être utilisée pour une semaine donnée, et le nombre total d'avions (NdT : de tout type) qui peut être utilisé cette semaine-là.

29.52 METEO : au début de chaque semaine un joueur pioche une carte d'action pour déterminer la météo pour cette semaine. La carte tirée est reportée sur la Table de Météo située sur la Feuille de Campagne. Le résultat donne les conditions météo et le nombre total d'avions qui peuvent être assignés pour les missions cette semaine (Note : le total US peut être modifié en fonction de la position du marqueur sur la Piste de Campagne [29.65]). Exception : pendant la première semaine de la campagne ne tirez pas pour la météo. A la place, chaque joueur peut assigner un total de quatre (4) avions pour les deux missions cette semaine.

29.53 La Feuille d'Enregistrement de Campagne liste tous les avions disponibles pour chaque joueur. Chaque type possède un nombre entre parenthèses. Ce nombre est le maximum d'avions de ce type qui peut être assigné à une mission quelque soit la semaine. Les avions qui sont utilisés pour la mission d'attaque ne peuvent pas être utilisés pour la mission de ravitaillement, et inversement.

29.54 Les cases après le nom de chaque type représentent le nombre total d'avions de ce type qui seront utilisés pendant toute la campagne. Certains types d'avions US ont à la fois des cases grisées et non grisées ; les cases grisées représentent les avions de renfort [29.57]. Chaque fois qu'un avion est détruit durant une mission, cochez une case du type approprié. Si toutes les cases d'un type sont cochées, les avions de ce type ne peuvent plus être utilisés dans la campagne.

29.55 Dans les limites des règles 29.52 à 29.54 les joueurs peuvent assigner des avions aux missions comme ils le désirent. Quand c'est possible, les avions assignés à une mission doivent être groupés en éléments ou en formation. Les chasseurs capables de transporter des bombes peuvent le faire.

29.56 Les avions ne doivent pas être assignés à la mission de ravitaillement avant que la mission d'attaque n'ait été jouée.

29.57 **RENFORTS** : seul le joueur US reçoit des avions en renfort. Les avions en renfort deviennent disponibles par groupes. La Table de Renforts US sur la Feuille de Campagne donne la liste de chaque groupe. A la fin de chaque semaine le joueur US tire une carte d'action. Si la carte est à bords rouges, le groupe suivant devient disponible pour les prochaines semaines. Les groupes de renfort doivent être pris dans leur ordre numérique.

## 29.6 La Piste de Campagne

29.61 La Feuille de Campagne contient une piste qui est utilisée pour déterminer la victoire dans la campagne, ainsi que l'arrivée de certains événements [29.65]. Un marqueur est fourni à placer sur la piste et ce marqueur se déplace en fonction des résultats de chaque mission.

29.62 Au commencement de la campagne placez le marqueur sur la case de départ de la campagne (Start Campaign).

29.63 Après l'accomplissement de chaque mission (ou campagne aéronavales [29.7]), consultez la section pour les ajustements pour le marqueur de la feuille de Campagne pour voir de combien de cases (s'il y en a) et dans quelle direction le marqueur se déplace. La colonne des VPs remportés (VP Scored) ne fait référence qu'au VP marqués pour avoir endommagé les objectifs. Dans la campagne de Guadalcanal, les VPs ne sont pas remportés pour avoir endommagé/détruit un avion, être revenu intact, etc.

29.64 La victoire ou l'arrivée d'un événement est déterminée par la case occupée par le marqueur à la fin de chaque semaine. Les changements de position du marqueur au milieu de la semaine n'ont pas d'effet.

29.65 **EVENEMENTS** : trois des cases de la Piste de Campagne contiennent des événements particuliers. Chaque fois que le marqueur termine une semaine sur l'une de ces cases, un ou plusieurs des événements suivants ont lieu la semaine suivante.

- **Pistol Pete** : quand cet événement prend effet, toute mission d'attaque japonaise contre l'objectif Aéroport (Airfield) cause un point de dégâts supplémentaire. (« Pistol Pete » était le surnom donné par les Marines à un canon japonais de 75 mm. Chaque fois qu'ils pouvaient être assez près d'Henderson Field, les japonais utilisaient le canon pour pilonner l'aéroport.) Cet événement est en cours chaque fois que le marqueur termine la semaine sur les cases « Pistol Pete » ou « Fighter One ».
- **Fighter One** : quand cet événement prend effet le joueur US a deux avions disponibles de moins que ce que lui offre la Table Météo. Cet événement est en cours chaque fois que le marqueur termine la semaine sur les cases « Henderson Field » ou « Fighter One ».

- **Henderson Field** : quand cet événement prend effet toute mission d'attaque japonaise contre l'objectif Aéroport est changée en une mission d'attaque contre l'objectif Forces terrestres (Ground Forces). Le joueur japonais reste l'attaquant. Cet événement est en cours chaque fois que le marqueur termine la semaine sur la case « Henderson Field ».

La position du marqueur provoque seulement un événement durant la semaine suivante. Si l'action pendant la semaine amène le marqueur à quitter les cases qui les provoquent, ils n'auront lieu à nouveau que si le marqueur termine une autre semaine sur les cases appropriées.

## 29.7 (Optionnel) Campagnes Aéronavales

Les batailles des Salomons Orientales et de Santa Cruz furent disputées toutes les deux au cours de la campagne de Guadalcanal. Cette option permet aux joueurs de recréer cet aspect de la campagne. Cette règle est optionnelle parce que jouer les batailles aéronavales augmentera considérablement le temps de jeu de la campagne.

29.71 À partir de la troisième semaine de campagne le joueur japonais peut déclarer la bataille des Salomons Orientales à la place de sa Mission de Ravitaillement.

29.72 À partir de la sixième semaine de campagne le joueur japonais peut déclarer la bataille de Santa Cruz à la place de sa Mission de Ravitaillement.

29.73 Chaque campagne aéronavale ne peut être jouée qu'une fois. De plus, si le joueur japonais annonce la campagne de Santa Cruz avant celle des Salomons Orientales, il ne peut plus annoncer cette dernière ensuite.

29.74 Le joueur japonais ne peut déclarer une campagne aéronavale que s'il est le joueur défenseur de la Mission d'Attaque de la semaine en cours.

29.75 Si une campagne aéronavale est déclarée, jouez la campagne correspondante, en utilisant la Feuille de Campagne et les règles normales [25.0].

29.76 Après que la victoire dans la campagne aéronavale est déterminée, déplacez le marqueur comme indiqué dans la section des ajustements au marqueur de la Feuille de Campagne (si la bataille se termine sur un nul, il n'y a pas de changement à la position du marqueur). De plus si le joueur US gagne une bataille aéronavale, il reçoit automatiquement le groupe de renfort suivant à la fin de la semaine.

## 29.8 Victoire de campagne

La campagne continue jusqu'à ce que le marqueur termine une semaine soit sur la case « Les américains évacuent », soit sur « Japonais repoussé ».

*EXEMPLE ÉTENDU : C'est le début de la troisième semaine de la campagne. Dans les deux premières semaines le joueur japonais a réussi à déplacer le marqueur une case à droite sur la Piste de Campagne. Par contre le japonais a perdu 1 A6M2 Zero, 2 G4M1 Bettys et*

un destroyer. Les pertes US ont été de 2 F4F Wildcats et 1 SBD Dauntless. Le joueur US n'a pas reçu de renfort [29.57]. Les joueurs utilisent la règle optionnelle des campagnes aéronavales [29.7].

Le tour commence avec un tirage pour la météo de la semaine. La carte piochée est un TIGHT TURN, donnant des conditions météo d'orages dispersés (scattered storms). Le joueur US pourra utiliser un total de 8 avions cette semaine, le joueur japonais 6. Maintenant un des joueurs pioche pour l'objectif de la mission d'attaque. Un IN MY SIGHTS est tiré. Une référence à la Table des Missions d'Attaque indique que le joueur japonais attaquera l'objectif Aéroport.

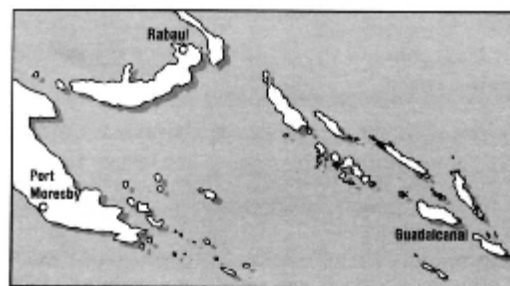
Les deux joueurs assignent secrètement des avions à la mission d'attaque. Le joueur japonais décide d'attaquer avec 3 avions : 2 D3A1 Vals et un seul Zero en escorte. Le joueur US choisit de se défendre avec une paire de F4Fs. Malgré le rapport avantageux de 2 contre 1 en chasseurs pour les américains et la lourde Flak de Zone de l'aéroport, l'attaque japonaise inflige 8 points de dégâts, bon pour 10 VPs et un déplacement de 2 cases à droite sur la Piste de Campagne. Le marqueur est alors déplacé sur la case « Fighter One » (notez, pourtant, que l'événement ne prend pas effet à ce moment). Pire encore pour le joueur US, il perd un autre Wildcat, le laissant avec plus qu'un seul. En retour, il a descendu un des Vals.

Le jeu avance à la mission de ravitaillement. Comme c'est la troisième semaine de la campagne, le joueur japonais a la possibilité de jouer la campagne des Salomons Orientales à la place de la mission de ravitaillement. Malgré cela, puisqu'il était l'attaquant dans la mission d'attaque, il ne peut pas le faire cette semaine. Son seul choix déterminera si l'objectif sera un destroyer ou un cargo. Il réfléchit brièvement à prendre un cargo. S'il peut le conduire intact à travers la mission il pourrait déplacer le marqueur de deux cases supplémentaires à droite, assez pour gagner la campagne. Etant donné que le joueur US attaquera avec 6 avions, cela semble peu plaisant. Il choisit à la place un destroyer. Il peut le protéger avec 3 avions au maximum. Comme il a déjà utilisé un Zero cette semaine il ne peut en utiliser qu'un de plus. Les deux autres avions sont une paire de A6M2-N Rufes.

Le joueur US assemble une force attaquante de 2 P-400 Airacobras, 2 SBD Dauntless et 2 TBF Avengers. Il coule le destroyer, déplaçant le marqueur d'une case vers la gauche. Un Dauntless est perdu.

Puisque personne n'a gagné la campagne le joueur US pioche une carte pour les renforts. Il pousse un soupir de soulagement quand un OUT OF THE SUN lui donne deux Wildcats supplémentaires.

Enfin, les joueurs notent que le marqueur a terminé la semaine sur la case « Pistol Pete ». Si le joueur japonais attaque l'aéroport à nouveau dans la quatrième semaine il pourra lui faire un point de dégâts supplémentaire.



## 30.0 La campagne en solitaire des B-29s en Chine

Les premières attaques faites par des B-29 Superforteresses contre le Japon furent lancées depuis des aéroports en Chine nationaliste. Ces attaques étaient généralement peu efficaces et les B-29s furent déplacés vers des bases dans les Mariannes.

Les B-29s en Chine est une campagne en solitaire. Le joueur contrôle trois Superforteresses. Durant chaque tour de jeu hebdomadaire il doit équilibrer ses activités entre les missions de bombardement, l'entraînement des équipages à l'utilisation de leurs avions, la réparation des dégâts subis et le transport du ravitaillement nécessaire pour effectuer ses offensives aériennes contre les objectifs japonais.

NOTE : Les B-29s en Chine, comme toutes les autres campagnes Down In Flames, utilise le tirage de cartes d'action pour résoudre certains événements aléatoires. Contrairement aux autres campagnes, toutefois, le joueur ne vérifie pas le type ou la couleur de la carte pour lire le résultat. A la place il consulte le numéro situé à gauche sur la carte juste en dessous de la partie concernant les attaques.

(NdT : pour tout ce qui suit, le mot « Mission » avec un « M » majuscule signifie la mission d'attaque, jamais celle de Transport de Ravitaillement)

### 30.1 Séquence de Jeu de la campagne

- Piochez une carte pour voir si une Mission a lieu pendant la prochaine semaine (Semaine 5 et au-delà).
- Retirez un point de dégâts de chaque B-29.
- Assignez une directive [30.3] à chaque B-29.
  - Si un quelconque B-29 reçoit la directive M, effectuez une Mission [30.4].
    - dépensez 20 points de ravitaillement pour chaque B-29 qui part en Mission.
    - Déterminez la durée de la Mission [23.2] et choisissez une altitude [30.42].
    - Piochez une carte et consultez la colonne Environnement (Environment) de la Table de Mission/Transport de Ravitaillement (Mission/Supply Transport Table). Les

explications des résultats indiqués dans cette colonne peuvent être trouvées dans la Feuille de Ressources du Jeu de Campagne (Campaign Game Resource Sheet).

- D. Piochez une carte et consultez la colonne Opposition de la Table de Mission/Transport de Ravitaillement.
- E. Piochez une carte pour chaque B-29 de la Mission et consultez la colonne Événement (Event) de la Table de Mission/Transport de Ravitaillement. Les explications des résultats indiqués dans cette colonne peuvent être trouvées dans la Feuille de Ressources du Jeu de Campagne.
- F. Effectuez la Mission [23.0].
- G. Notez tous les VPs gagnés ou perdus.
- H. Vérifiez si des cases d'entraînement (Training) peuvent être cochées [30.65].
- Si un quelconque B-29 reçoit la directive S, effectuez un transport de ravitaillement [30.5] pour chaque B-29 concerné.
- A. Piochez une carte et consultez la colonne Transport (Transport) de la Table de Mission/Transport de Ravitaillement. Notez que cela peut aussi nécessiter des tirages supplémentaires sur les colonnes Événement et/ou Transport.
- B. Si le transport rencontre une opposition, déterminez le nombre de tours de combat et l'altitude de départ des chasseurs ennemis. Effectuez le combat [30.8].
- C. Notez le nombre de points de ravitaillement et de VPs gagnés (s'il y en a) ou, pour les VPs, perdus.
- Si un quelconque B-29 reçoit la directive T, cochez une case d'entraînement au choix du joueur pour chaque B-29 concerné.
  - Si un quelconque B-29 reçoit la directive Retirez 4 points de dégâts supplémentaires pour chaque B-29 concerné.
4. Si l'événement Attaque (Attack) est tiré une ou plusieurs fois pendant la semaine effectuez l'attaque. Notez tout VP gagné ou perdu et tout dommages causés aux B-29s.
5. Prenez des B-29s en Remplacement, si vous le désirez [30.73].
6. Si une Mission est effectuée durant la semaine ou si aucune Mission obligatoire n'est jouée [30.47], piochez une carte pour déterminer l'objectif de la Mission.

7. Si c'est la semaine 12, déterminez la victoire de la campagne.

### 30.2 Feuille de Campagne et Feuille d'Enregistrement de Campagne

30.21 FEUILLE DE CAMPAGNE : la Feuille de Campagne des B-29s en Chine fournit les informations nécessaires pour jouer la campagne. La feuille de Campagne comprend :

- Le nom de la campagne
- Une Séquence de Jeu de Campagne
- Une Liste des Gains de Points de Victoire (Victory Points Awards)
- Une Table des Objectifs de Mission (Mission Targets Table)
- Une Table de Mission/Transport de Ravitaillement (Mission/Supply Transport Table)
- Une Table de Combat d'Opposition (Opposition Combat Table)
- Une Table de Sélection Aléatoire des Avions (Random Aircraft Selection Table)
- Une carte de campagne
- Une Table de Victoire de Campagne

30.22 FEUILLE D'ENREGISTREMENT DE CAMPAGNE : Une Feuille d'Enregistrement de Campagne est incluse dans le jeu. Les joueurs utilisent celle-ci pour garder une trace des directives reçues, des Missions assignées et effectuées, des points de victoire remportés des points de ravitaillement reçus et dépensés et du niveau d'entraînement de chaque B-29. *GMT Games LLC donne la permission aux joueurs de photocopier ces feuilles pour un usage personnel.*

### 30.3 Directives

30.31 Au début de chaque semaine de campagne le joueur doit donner une directive à chacun de ses B-29s. Les directives possibles sont :

- M Assigne le B-29 à une Mission [30.4].  
 S Transport de ravitaillement [30.5].  
 T Effectuez un entraînement d'équipage [30.6].  
 R Réparez jusqu'à 4 points de dégâts sur le B-29 [30.7].

30.32 Un B-29 ne peut recevoir qu'une directive par semaine ; par contre, plus d'un B-29 peut recevoir la même directive pour une semaine donnée. Une directive donnée à un B-29 une semaine n'a pas d'effets sur les celles données à ce même B-29 les semaines suivantes.

30.33 Les B-29s ne peuvent recevoir la directive M avant la semaine 4.

30.34 Seuls les B-29s sur leur face non endommagée peuvent recevoir la directive M. Les B-29s endommagés doivent recevoir la directive S, T ou R.

30.35 Il coûte 20 points de ravitaillement d'assigner une Mission à un B-29.

30.36 Un B-29 ne peut recevoir de directive sans effet. Par exemple, un B-29 qui a déjà coché toutes ses cases d'entraînement ne peut recevoir une directive T.

### 30.4 Missions

*NOTE DE CONCEPTION : Au début de Juin 1944, le Général de Brigade Kenneth B. Wolfe, commandant le 20<sup>e</sup> Bomber Command fut mandaté pour fournir un effort intensif contre les usines métallurgiques de Yawata, au Japon, pour le 15 Juin. Ce fut la première attaque aérienne sur le Japon depuis le raid de Doolittle en Avril 1942.*

30.41 A partir de la semaine 4, les B-29s peuvent être envoyés en Mission en leur attribuant la directive M. Si plus d'un B-29 participent à la Mission, ils font tous partie d'une même formation [17.22].

30.42 ALTITUDE : le joueur peut choisir une altitude de départ Moyenne, Haute ou Très Haute pour les B-29s (exception : la mission de largage de mines (objectif D) doit être effectué à Très Basse altitude). Puisque les B-29s sont des avions en formation, ils ne changent pas d'altitude durant la Mission.

30.43 Après avoir choisi l'altitude départ, le joueur effectue les étapes suivantes :

ETAPE 1 : Piochez une carte d'action et croisez le numéro de la carte avec la colonne Ravitaillement de la Table de Mission/Transport de Ravitaillement sur la feuille de Campagne. Ajoutez un (1) au numéro de la carte tirée pour chaque case d'entraînement non cochée [30.62] de tous les B-29s participant à la Mission.

ETAPE 2 : Le joueur pioche une carte et croise son numéro avec la colonne Opposition de la même table pour le nombre et le type des chasseurs japonais qui s'opposeront à la Mission. Dans certains cas deux résultats d'opposition différents seront donnés. Utilisez le premier type d'avion si l'objectif est au Japon ou à Formose. Utilisez le second type si l'objectif est partout ailleurs ou si les avions s'opposent à un Transport de Ravitaillement. Notez que le nombre d'avions opposants peut changer, en fonction des événements tirés.

ETAPE 3 : le joueur pioche une carte d'action pour chaque B-29 participant à la Mission et croise le numéro de la carte avec la colonne Événement de la Table de Mission/Transport de Ravitaillement. Ajoutez cinq (5) au numéro de la carte pour chaque case d'entraînement non cochée de ce B-29. Notez que le tirage d'événement peut demander un tirage supplémentaire sur la colonne d'Opposition. Dans ce cas les avions japonais tirés s'ajoutent à ceux s'opposant à la Mission. Si ces tirages amènent à dépasser le nombre de cartes existantes, remplacez les cartes indiquées par des A6M5s.

30.44 Les Missions sont effectuées en suivant les règles normales pour les missions du jeu de campagne [23.0]. L'obtention des VPs pour la Mission utilise la Table des Gains de Points de Victoire sur la Feuille de Campagne.

30.45 La Mission de la semaine 4 est toujours une Mission obligatoire [30.47] contre l'Objectif B. De plus les points de victoire gagnés pour les dommages sur l'objectif sont doublés pour cette mission, et la pénalité de VPs pour chaque B-29 ne participant pas à la Mission est de 10VP par bombardier. Les B-29s qui ont été détruits et pas remplacés ne comptent pas pour cela, mais ceux qui n'ont pas reçu la directive M parce qu'ils étaient sur leur face endommagée [30.34] ou parce que le joueur n'avait plus assez de points de ravitaillement [30.35] comptent.

30.46 A la fin de chaque semaine où une Mission est effectuée ou qu'une Mission obligatoire [30.47] est refusée, le joueur doit piocher une carte et reporter son numéro sur la Table d'Objectifs de Mission sur la Feuille de Campagne. Ceci déterminera le prochain objectif (écrivez la lettre de l'Objectif dans la colonne Mission Suivante (Next Mission) de la Piste Mission/Directive (Mission/Duty Track) sur la Feuille d'Enregistrement de Campagne). Il n'est pas obligé d'effectuer la Mission la semaine suivante, mais il peut le faire s'il le désire. De toutes façons, au début de cette nouvelle semaine, il pioche une nouvelle carte d'action. Ajoutez 10 au numéro de la carte tirée pour chaque semaine passée depuis qu'il a effectué une Mission. Si le numéro modifié est égal à 50 ou plus, il doit effectuer une Mission obligatoire la semaine suivante (NdT : celle justement notée) ou subir une pénalité de VPs. Ecrivez la lettre de l'objectif dans la colonne Mission de la piste de Mission/Directive.

*EXEMPLE : A la fin de la semaine 4 le joueur pioche une carte pour déterminer son prochain objectif. Le numéro de la carte tirée est 23, donc l'objectif est un Port (Docks) à Taku, Japon. Il écrit la lettre de l'objectif (C) dans la case Mission Suivante (Next Mission) pour la semaine 4. Au début de la semaine 5 il pioche une carte. Le numéro de la carte est 44, donc il n'est pas obligé de jouer de Mission obligatoire pour la semaine 6. Il peut, toutefois, effectuer volontairement la Mission la semaine 5. Assumant de ne pas le faire, il pioche à nouveau au début de la semaine 6. Le numéro de carte pour ce tirage est 46. Puisqu'il doit cette fois ajouter 10 au numéro, le chiffre modifié est 56, ce qui signifie qu'il y aura une Mission obligatoire à la semaine 7. Le joueur marque un « C » dans la case Mission de la semaine 7.*

30.47 La semaine où une Mission obligatoire est prévue, le joueur doit soit attribuer à un ou plusieurs B-29s la directive M, soit prendre 10 VPs de pénalité. Dans tous les cas il ne tirera pas pour un nouvel objectif à la fin de la semaine.

30.48 Que le joueur ait tiré une Mission obligatoire ou non, il peut toujours effectuer une Mission contre un nouvel objectif n'importe quelle semaine. Ceci annule alors toute Mission obligatoire pour la semaine suivante et provoque un autre tirage pour un nouvel objectif obligatoire.

*SUITE DE L'EXEMPLE : Au début de la semaine 7 le joueur décide de jouer la Mission obligatoire plutôt que de prendre 10 VPs de pénalité. Il attribue la directive M à deux B-29s, payant 40 points de ravitaillement [30.35] pour cela. Un B-29 a deux cases d'entraînement non*

cochées, l'autre 4 cases non cochées. Tout d'abord, le joueur décide que la Mission sera effectuée à Très Haute altitude. Ensuite, il pioche une carte d'action et regarde la colonne Environnement de la Table de Mission/Transport de Ravitaillement. La carte tirée a comme numéro 10 auquel il ajoute 6 pour les cases d'entraînement non cochées des avions de la Mission. Le résultat modifié de 16 donne comme résultat « canons Antiaériens (US) » (Flak Guns (US)). Le joueur réduira la Flak sur l'Objectif du Port de un (1). Notez que, en combinaison avec la réduction pour être à Haute Altitude, cela signifie que les B-29s ne subiront ni Flak de Zone, ni Flak sur l'Objectif dans cette Mission.

Maintenant le joueur pioche une autre carte pour déterminer l'opposition dans cette Mission. La carte n°23 est tirée. Puisque l'objectif est situé au Japon, les B-29s feront face à un Leader Ki-84-1a.

Le joueur pioche maintenant une carte pour chaque B-29 et consulte la colonne Événement de la table. La première carte (pour le B-29 avec deux cases d'entraînement non cochées) est le n°14. Le joueur ajoute 10 pour les cases non cochées, obtenant un total de 24, PAS D'ÉVÉNEMENT (NO EVENT). La deuxième carte est le n°74. L'ajout de 20 pour les cases non cochées de ce B-29 donne 94, amenant donc un autre tirage sur la colonne Opposition. Ce tirage est la carte n°39. Puisqu'il y a seulement un élément de Ki-84s dans le jeu, le joueur ajoute un élément de chasseurs A6M5s à la force d'opposition à la place.

La Mission est alors jouée. A la fin de celle-ci le Port a subi 12 points de dégâts (+10 VPs). Un B-29 est endommagé (-10 VPs), l'autre a survolé l'objectif et est revenu intact (+7 VPs). Un chasseur japonais est détruit (+5 VPs) et un autre est endommagé (+2 VPs). Le joueur obtient un total net de 14 VPs.

Puisque le joueur a effectué une Mission, il doit tirer pour un nouvel objectif obligatoire à la fin de la semaine.

### 30.5 Transport de Ravitaillement

**NOTE DE CONCEPTION :** même si des C-47s et des B-25s spécialement modifiés étaient utilisés pour aider au ravitaillement des bases chinoises, il restait nécessaire pour les B-29s d'effectuer approximativement six missions de ravitaillement par leurs propres moyens pour chacune de leurs missions d'attaque. Leur trajet passait par-dessus les redoutées « bosses » (l'Himalaya).

Pour effectuer les Missions le joueur doit payer un coût de 20 points de ravitaillement à chaque B-29 qui reçoit la directive M. Les points de ravitaillement sont gagnés en assignant des avions à la directive S ou en tirant l'événement « Vent Arrière » (Tail Winds) pendant une Mission ou un transport de ravitaillement.

30.51 Dans n'importe quelle semaine ou un B-29 au moins reçoit la directive S le joueur pioche une carte d'action pour chaque avion concerné et croise le numéro de la carte avec la colonne Ravitaillement (Supply) de la Table de Mission/Transport de Ravitaillement. Ajoutez cinq (5) au numéro pour chaque case d'entraînement non cochées que

possède cet avion. Le résultat modifié donne le nombre de points de ravitaillement que l'avion transporte par-dessus la « bosse » et peut parfois amener un tirage supplémentaire sur les colonnes Événement ou Opposition de la table. Tout tirage sur la colonne Événement utilise seulement les modificateurs indiqués dans le résultat de la colonne Ravitaillement, pas ceux pour les cases d'entraînement non cochées.

30.52 Chaque avion effectue un transport de ravitaillement séparément. Cela signifie que si le transport rencontre une opposition, seul l'avion qui a tiré le résultat d'opposition est impliqué dans le combat, même plus d'un B-29 a reçu la directive S. Voir 30.8 pour la procédure à suivre. Notez que si un B-29 est abattu ainsi aucun point de ravitaillement n'est gagné, quelque soit le résultat sur la colonne Ravitaillement.

30.53 Les points de Ravitaillement gagnés et dépensés sont enregistrés sur la Piste de Points de Ravitaillement située sur la Feuille d'Enregistrement. Les points de ravitaillement non utilisés sont transférés d'une semaine à l'autre.

**EXEMPLE :** la troisième semaine le joueur attribue la directive S à l'un de ses B-29s. Le B-29 a trois cases d'entraînement non cochées. Le joueur pioche la carte d'action n°31 et consulte la colonne Transport sur la Table de Mission/Transport de Ravitaillement. L'ajout de 15 pour les cases d'entraînement non cochées donne un résultat modifié de 46 : 20 points de ravitaillement, (Événement +0). Le joueur tire alors sur la colonne Événement, n'ajoutant rien au numéro de la carte obtenue. Le résultat est 59, donc le Transport de Ravitaillement rencontre un seul Ki-45. Pendant le combat qui s'ensuit, le B-29 arrive à détruire le Ki-45. Il délivre 20 points de ravitaillement à la Chine et gagne 5 VPs pour avoir descendu le chasseur japonais.

### 30.6 Entraînement

Au début de la campagne, les équipages des trois B-29s ont un entraînement limité avec leur nouvel avion. Ceci est représenté dans le jeu par une diminution des valeurs imprimées sur les cartes d'avions. Les valeurs augmentent à leurs valeurs normales par l'entraînement et l'exercice des Missions.

30.61 Initialement les valeurs suivantes sont réduites : Saturation (-2), Défense (-1), Support (-1) et Capacité de Dégâts des deux faces (-1). Ainsi, un B-29 complètement « non entraîné » a une valeur de Bombardement Massif de cinq (5), une valeur de Défense de deux (2), une valeur de Support de un (1) et requiert onze (11) points de dégâts pour être retourné sur sa face endommagée et dix-sept (17) pour être détruit.

**Note importante :** Les B-29s dans cette campagne ne peuvent pas utiliser le bonus de viseur Norden [18.32].

30.62 Le niveau d'entraînement de chaque B-29 est noté sur les Pistes d'Entraînement (Training Tracks) situées sur la Feuille d'Enregistrement de Campagne. Au fur et à mesure que les équipages de B-29 deviennent mieux



entraînés, des cases sont cochées sur la piste pour ce B-29. Seules les cases non cochées affectent les valeurs du B-29.

30.63 En plus de baisser les valeurs imprimées, chaque case d'entraînement non cochée s'ajoute au numéro de la carte tirée pour la consultation de certaines colonnes de la Table de Mission/Transport de Ravitaillement. Ajoutez cinq (5) pour chaque case d'entraînement non cochée que possède à ce moment un avion au numéro de tout tirage sur les colonnes Transport et Evénement (exception : ajoutez au numéro sur la colonne Evénement seulement pour une Mission, pas un transport de Ravitaillement). Ajoutez un (1) au numéro de carte tiré sur la colonne Environnement pour chaque case non cochée de tout avion dans une Mission.

30.64 A chaque semaine pendant laquelle un avion reçoit la directive T le joueur peut cocher une case quelconque de cet avion (exception : la case « -2 Saturation Bombing » doit être cochée avant celle « -1 Saturation Bombing »). Une fois qu'une case est cochée, elle n'a plus d'effet sur la valeur concernée.

30.65 De plus, après l'accomplissement de toute Mission dans laquelle un B-29 a survécu et a survolé l'objectif, le joueur pioche une carte d'action. Si le numéro de la carte se situe entre 1 et 45, il peut cocher une case d'entraînement d'un B-29 qui a participé à cette Mission, pourvu que celui-ci ait survolé l'objectif et survécu.

30.66 Tout B-29 de remplacement [30.73] possède toutes ses cases d'entraînement non cochées, sauf si le joueur décide d'« acheter » de l'entraînement pour lui [30.74]. Effacez toutes les cases précédemment cochées pour cet avion.

### 30.7 Dégâts, Réparation et Remplacement

Contrairement aux autres campagnes *Down In Flames*, les dégâts subis par les B-29s restent sur les avions jusqu'à ce qu'ils soient réparés.

30.71 Les B-29s peuvent subir des dégâts suite à n'importe quel combat contre des chasseurs japonais [30.8], l'événement Feu de Moteur (Engine Fire) (les jeunes B-29s avaient des problèmes de dentition, les feux moteurs étaient un des pires), une Attaque d'Exploitation Japonaise (Japanese Follow-Up Attack), ou un désengagement [12.0]. Dans ce dernier cas un B-29 non endommagé subissant un résultat « endommagé » prend exactement 12 points de dégâts, même si sa case d'entraînement concernant la quantité de dégâts encaissés n'est pas cochée. La case d'entraînement non cochée continue d'affecter la quantité de réparation nécessaire pour retourner la carte sur sa face non endommagée (deux points au lieu d'un).

30.72 Les dégâts sont réparés de deux façons :

- Au début de chaque semaine chaque B-29 récupère un point de dégâts.
- Tout B-29 recevant la directive R récupère jusqu'à 4 points de dégâts.

30.73 A la fin de chaque semaine le joueur peut (mais n'est pas obligé) remplacer un B-29 qui a été détruit. Un B-29 ne doit pas être remplacé la même semaine que celle où il a été descendu.

30.74 Les équipages de B-29s remplacés sont normalement non entraînés [30.61]. Pourtant, le joueur peut cocher jusqu'à deux cases d'entraînement sur un B-29 de remplacement au coût de 5 VPs par case.

### 30.8 Combat aériens

Comme Les B-29s en Chine est une campagne en solitaire, la plupart des règles normales pour le combat aérien ne sont pas utilisées. Chaque fois que les règles dans la section présente contredisent celles des Livrets de Règles Basiques et de Campagne, elles sont prioritaires.

30.81 Les B-29s assignés à une Mission seront presque toujours opposés à des chasseurs japonais. Les B-29s assignés à un transport de ravitaillement seront parfois dans le même cas. Dans tous les cas, après que le joueur ait déterminé le nombre et le type des chasseurs japonais, il suit les étapes suivantes.

ETAPE 1. Piochez pour la longueur du combat (Transport de Ravitaillement seulement). Piochez une carte d'action et croisez le numéro avec la colonne Tours de Combat (Turns of Combat) sur la Table de Combat d'Opposition (Opposition Combat Table) située sur la Feuille de Campagne.

ETAPE 2. Déterminez l' (les) altitude(s) de départ des chasseurs japonais. Tirez une carte d'action pour chaque élément ou leader seul et croisez le numéro de carte avec la colonne Altitude de départ (Starting Altitude) de la Table de Combat d'Opposition. Notez que l'altitude résultante est abaissée d'un niveau si la mission D est effectuée.

Si une Mission est effectuée le joueur a déjà choisi l'altitude de départ des B-29s. Quand un Transport de ravitaillement rencontre une opposition le B-29 est toujours à Haute altitude.

30.82 Une fois que les altitudes de départ et la longueur du combat ont été déterminées, commencez les tours de jeu. Utilisez la séquence de jeu suivante plutôt que celles données en 3.0 et 15.2.

1. Choisissez un élément de chasseurs ou un leader seul. Si l'élément/leader est à une altitude différente de celle des B-29s, changez celle-ci d'un niveau vers eux. Ce changement d'altitude a lieu, si nécessaire, même pendant la phase de Survol de l'Objectif quand les chasseurs « attendent » les B-29s.

2. Si l'élément/leader est maintenant à la même altitude que les B-29s, et n'a pas choisi un B-29 à attaquer, faites-le. Piochez une carte d'action et croisez le numéro avec la Table de Sélection Aléatoire d'Avions (Random Aircraft Selection Table) sur la Feuille de Campagne. L'élément/leader continuera à attaquer ce B-29 jusqu'à ce que lui ou le B-29 soit descendu ou désengagé [30.85]. Si

le B-29 est descendu ou désengagé, choisissez un nouvel avion à cibler de la même manière.

3. Si l'élément/leader a choisi un B-29 il effectue son attaque. Dans cette campagne, leaders et ailiers attaquent comme des ailiers dans les règles de campagne standard *Down In Flames*. Voyez 20.0 pour la procédure concernée. Piochez les cartes pour les chasseurs et le B-29 et étalez-les faces vers le haut. Décidez l'ordre dans lequel jouer les cartes des deux camps. Si le chasseur a grimpé d'un niveau d'altitude ce tour piochez une carte de moins que la normale. S'il est descendu d'un niveau d'altitude piochez une carte de plus. De même, rappelez-vous de réduire le nombre de cartes qu'un chasseur tire en fonction de son altitude [5.32]. Si l'élément a changé d'altitude ce tour, seul le leader peut attaquer. Au début du tour suivant les deux avions pourront attaquer.

*NOTE DE JEU : Manifestement si le joueur peut voir toutes les cartes des chasseurs, il pourra optimiser son jeu défensif. C'est intentionnel.*

4. Choisissez l'élément/leader suivant et répétez les étapes 1 à 3. Si tous les éléments/leaders sont « passés », commencez un nouveau tour.

*EXEMPLE : un B-29 effectuant un Transport de Ravitaillement rencontre un leader Ki-43-II. Le joueur pioche d'abord une carte pour déterminer la longueur du combat. Le numéro de la carte est 51, qui donne une longueur de trois tours. Il pioche alors une autre carte pour déterminer l'altitude de départ du chasseur. Le numéro de carte 72 signifie que le chasseur commencera à Basse altitude. Comme c'est un Transport de Ravitaillement le B-29 est automatiquement à Haute altitude.*

*Le joueur commence alors le combat. Au premier tour le leader Ki-43-II grimpe à altitude Moyenne. Comme il est toujours plus bas que le B-29 le tour finit là. Au second tour il grimpe à Haute altitude. Il peut maintenant attaquer (puisque'il y a seulement un B-29 il n'est pas nécessaire d'utiliser la Table de Sélection Aléatoire d'Avions). Un ailier Ki-43-II a un Facteur Offensif de un (1) et Défensif de deux (2). Normalement cela permet à l'avion de piocher trois cartes pour son attaque. Mais puisque le Ki-43-II a grimpé d'un niveau ce tour (-1 carte), et qu'il est à Haute altitude ce tour (-1 carte), il ne pioche qu'une carte. Le B-29 tire deux cartes (la case d'entraînement pour la valeur de Défense est toujours non cochée). Le chasseur a tiré un IN MY SIGHTS (1B/1D), le B-29 un ACE PILOT (avec un symbole « Attaque repoussée ») et un TIGHT TURN. L'IN MY SIGHTS du chasseur est annulé par l'Attaque repoussée, le jeu passe alors au tour 3. Cette fois le Ki-43-II peut piocher deux cartes. Il s'agit d'un IN MY SIGHTS (1B/2D) et d'un HALF LOOP. Le B-29 a un OUT OF THE SUN (2B/3D) et un BARREL ROLL. L'IN MY SIGHTS du chasseur prend effet, mais aussi l'OUT OF THE SUN du B-29. Trois points de dégâts sont suffisants pour retourner le Ki-43-II, donc si ce n'était pas le dernier tour du combat il se désengagerait [30.85]. Le B-29 a pris deux points de dégâts, mais le joueur gagne deux VPs pour avoir endommagé le chasseur japonais.*

30.83 Les règles des pilotes expérimentés [19.2] et inexpérimentés [19.4] ne sont pas utilisés dans cette campagne.

30.84 Les chasseurs opposés à une Mission ne continuent jamais sur l'objectif [23.51].

30.85 DESENGAGEMENT : Les B-29s effectuant une Mission peuvent seulement se désengager [12.0] pendant la Phase d'Aller sur l'Objectif. Suivez la procédure normale pour cela. Un B-29 rencontrant une opposition pendant un Transport de Ravitaillement ne peut pas se désengager. Un leader japonais seul se désengagera automatiquement s'il est sur sa face endommagée à la fin d'un tour. Un élément de chasseurs japonais se désengagera automatiquement si les deux avions sont sur leurs faces endommagées à la fin d'un tour. Les chasseurs japonais qui se désengagent n'ont pas besoin de tirer sur la Table de Désengagement, mais le joueur reçoit toujours les VPs pour les avoir endommagés.

### 30.9 Victoire de la Campagne

A la fin de la semaine 12 le joueur totalise les points de victoire accumulés et consulte la Table de Victoire de Campagne sur la Feuille de Campagne pour déterminer son niveau de victoire.

#### Sources :

Voir le livret de règles original.

#### CREDITS

Conception du jeu : **Dan Verssen**

Développement du jeu : **Michael Lemick**

Conception des campagnes : **Greg Courter, James Crate, Roger Horky**

Directeur Artistique : **Rodger McGowan**

Graphismes : **Dave Lawrence, Michael Lemick, Rodger McGowan, Martin Scott, Mark Simonitch**

Tests : **Samuel Chang, Doug Coleman, Greg Courter, Graham Cox, James Crate, Lawrence Davidson, Mike Disbrow, James Fung, Roger Horky, Chris Janiec, Roy Janiec, Jay Laughlin, Dana Lombardy, Sean Roberts, les Silvas : Aaron, Brooke, Brett, Joey et Joe, C. Andrew Walters**

Relecture des règles : **Mark Simonitch**

Coordination de production : **Tony Curtis**

Producteur : **Gene Billingsley**

*Remerciements particuliers à Joe Silva et Roger Horky pour la recherche de pilotes historiques pour les campagnes et à Chris Janiec pour toutes les vérifications des règles, des cartes de campagne, etc. qu'il a accomplies.*

## REMERCIEMENTS DU TRADUCTEUR :

Cette traduction et celle des Erratas de *Zero!* s'appuient sur le vocabulaire élaboré par l'auteur de la traduction française de *Zero!*. Celui-ci étant resté anonyme, qu'il soit malgré tout remercié pour son travail.



P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)