

Pacific Battles, Volume 1

The Rising Sun Traduction des règles¹

Ceci est la dernière mouture des règles de "Pacific Battles : The Rising Sun" datée du 27/09/2002. Les changements réalisés lors de cette dernière date de révision sont soulignés dans le texte ci-dessous. Une nouvelle clarification concernant l'artillerie a été ajoutée au 17/03/2003. Cette clarification, sous la forme d'un "questions-réponses" est placée à la fin de ce texte et est soulignée et en *italique*.

[1.0] INTRODUCTION

Pacific Battles est une série de jeux retraçant les plus importantes batailles terrestres du Théâtre d'Opérations du Pacifique lors de la Deuxième Guerre mondiale. Ce volume est intitulé **The Rising Sun**, couvrant les premiers mois de la guerre dans le Pacifique.

La première partie des règles contient les règles de base communes à tous les jeux de la série. Chacun des jeux a ses propres règles spécifiques; les joueurs ne devraient pas avoir de mal à jouer à la série lorsqu'ils maîtriseront le système de base.

[2.0] ÉQUIPEMENT DE JEU

2.1 Composants du Jeu

2.11 Les différents pions représentant les formations militaires engagées dans les batailles dépeintes dans **The Rising Sun** sont appelés des "unités". Chaque unité a des numéros et des symboles qui représentent les capacités et l'identité de l'unité. Chacune a une couleur qui indique sa nationalité :

Armée japonaise - Blanc

Marine japonaise - Rouge

Armée des Etats-Unis – Vert clair

Armée des Etats-Unis - Marines/US Navy – Vert Olive

Commonwealth britannique – Marron clair

Philippines - Vert clair

2.12 Types d'Unités de Combat terrestre

La plupart des unités terrestres ont deux côtés. Le côté recto représente la pleine force de l'unité; si elle est obligée de prendre une perte de pas, on retourne l'unité sur sa face réduite (verso). Les unités réduites qui prennent une autre perte de pas sont détruites.

2.13 Types d'Unité

[NB : Certain types d'unité seront utilisés dans les futurs jeux de la série.]

2.13 Symboles de taille d'Unité

XXXX armée

XXX corps

XX division

X brigade

[X] ou [III] groupement *ad hoc* de bataillons

III Régiment/groupe (les régiments japonais d'ingénieur et de reconnaissance était historiquement des formations de la taille d'un bataillon)

II bataillon/escadron

I compagnie

¹ Traduction de Julien Boulenger, cette traduction n'étant sans doute pas parfaite merci d'envoyer vos remarques à julien_979@hotmail.com.
Merci à Serge Doba pour la relecture et ses corrections.

2.2 Cartes et Tableaux

Les cartes dans **Pacific Battles** représentent les secteurs contestés des batailles qui sont simulées. Chaque hexagone (ou "hex") représente le terrain prédominant. Les tableaux et les tables suivantes sont nécessaires pour le jeu :

- Table des Résultats du Combat (CRT)
- Tableau d'Effets du Terrain (TEC)
- Table du Bombardement (sur les cartes)
- Feuille cartonnée pour chaque Joueur (Allié et Japonais)
- Table du Déroulement des Tours (sur les cartes)

2.21 Chaque joueur a une feuille d'aide de jeu cartonnée qui comprend :

- Table d'Initiative : utilisée pour déterminer le statut de l'initiative du joueur.
- Colonne de Remplacement : utilisé pour indiquer le nombre actuel de pertes de pas et les attaques déclarées.
- Unités Aériennes : utilisé pour indiquer les unités aériennes disponibles pour le bombardement.
- Unités Éliminées : utilisé pour mettre les unités qui ont été éliminées de manière permanente ou temporairement.

2.3 Définition des Termes

Force de bombardement : la capacité d'attaque d'une unité d'artillerie sur des unités terrestres ennemies.

Force de combat : la force relative d'une unité lors d'un engagement en combat avec d'autres unités, exprimée en facteurs de combat.

Rayon de Commandement : la portée, mesurée en hexagones, d'une unité de quartier général pour exercer sa valeur de commandement. Ce n'est pas imprimé sur les unités, mais défini par le scénario.

Valeur de Commandement : la capacité relative d'une unité de quartier général pour coordonner des opérations sur le champ de bataille. Elle est utilisée pour placer des unités en réserve et les remettre en jeu durant le mouvement de réserve (9.1).

Formation : la formation initiale d'un groupe d'unités subalternes; peut être un régiment, une brigade, ou une division.

Potentiel de mouvement : la capacité, mesurée en points de mouvements, de déplacement d'une unité à travers les terrains de la carte.

Valeur d'Efficacité : le niveau de moral, d'entraînement et de cohésion d'une unité. Cela se traduit par un modificateur de jet de dé au combat et permet (en option) d'enlever des marqueurs de désorganisation [*disruption*].

Facteur de portée : la capacité de tir, mesuré en hexagones, d'une unité d'artillerie. "U" signifie une portée illimitée (peut tirer n'importe où sur la carte).

2.4 Arrondir les Fractions

Pour toutes les fonctions de jeu, les ratios supérieurs ou égaux à 0,50 sont arrondis au ratio supérieur. Les rapports de force inférieurs ou égaux à 0,49 sont arrondis au ratio inférieur. Cela inclut le rapport de force pour la résolution de combat. Par exemple, une attaque à 2,5-1 est arrondie au supérieur à 3-1; contrairement au 2-1 dans la plupart des autres jeux.

2.5 Modificateurs au Jet de Dé (DRM)

Les modificateurs au jet de dé (DRM) sont des additions ou des soustractions au jet de dé (par exemple : un +1 de modificateur au jet de dé à un jet de dé de 4 transformerait le résultat final en 5). S'il y a plus d'un modificateur, utilisez alors le total cumulé.

[3.0] SÉQUENCE DE JEU

3.1 Chaque tour de jeu complet inclut un tour pour chaque joueur avec un certain nombre de phases différentes. Ces phases doivent être exécutées en suivant strictement la séquence. Un tour de jeu complet consiste en ces phases suivantes :

1. Phase de Détermination de l'Initiative (Règles Optionnelles seulement)
2. Phase Commune de Remplacement et de Renfort
3. Tour du Premier Joueur
 - A. Phase de bombardement
 - B. Phase de mouvement
 - C. Phase de combat
 - D. Phase de mouvement de réserve
 - E. Phase de combat de réserve
4. Tour du Deuxième Joueur
 - A. Phase de bombardement
 - B. Phase de mouvement
 - C. Phase de combat
 - D. Phase de mouvement de réserve
 - E. Phase de combat de réserve
5. Phase administrative

3.2 Séquence de Jeu Détaillée

(Voir la feuille d'Aide de Jeu)

[4.0] L'INITIATIVE

Pour chaque tour de jeu, l'un ou l'autre joueur peut gagner l'initiative. Le joueur qui l'obtient devient alors le premier joueur pour ce tour et gagne aussi certains bonus pour le commandement et le mouvement; l'autre joueur devient le deuxième joueur. La possession de l'initiative peut changer d'un tour à l'autre.

Les joueurs devraient considérer la règle de l'initiative comme optionnelle. Chaque scénario spécifiera quel est le premier joueur s'ils décident de ne pas utiliser la règle de l'initiative. Si vous n'utilisez pas la règle de l'initiative, ignorez alors tous les autres effets de l'initiative exposée ci-dessous.

4.1 Détermination de l'initiative

4.11 Chaque joueur déclare le nombre d'attaques qu'il a l'intention d'effectuer durant le tour de jeu actuel. Ce total est ajouté au jet d'un seul dé. Comparez les totaux des deux joueurs : le joueur avec le total le plus haut gagne l'initiative.

4.12 Le joueur qui avait l'initiative au dernier tour ajoute 1 à son total. Si ce joueur avait aussi l'Impulsion (4.3) il ajoute 2.

4.13 Enchérir pour l'initiative n'est pas obligatoire. Un joueur peut volontairement laisser l'initiative à son adversaire.

4.14 Le joueur avec l'initiative est obligé d'effectuer les attaques qu'il a déclarées ce tour de jeu. (Il peut effectuer plus que le nombre déclaré, mais pas moins.) S'il n'effectue pas le nombre déclaré d'attaques, il perd immédiatement le jeu. Ces attaques peuvent impliquer autant d'unités souhaitées et peuvent se réaliser pendant la phase de combat ou la phase de combat de réserve. Le joueur qui a perdu l'initiative n'est pas obligé de faire son nombre déclaré d'attaques; il peut décider de ne faire aucune attaque ou même en faire plus que prévu.

Seules les attaques effectuées avec au moins une unité terrestre sont valables pour ces questions d'initiative.

4.2 Avoir l'Initiative

Le joueur avec l'initiative obtient ces bonus :

- (1) il devient le premier joueur pour ce tour de jeu.
- (2) il ajoute "1" à chacune des valeurs de Commandement pour ses unités de quartier général.
- (3) chaque unité du joueur ayant l'initiative gagne un point de mouvement supplémentaire.

4.3 Impulsion (ou élan)

4.31 À partir du troisième tour consécutif où un joueur conserve l'initiative, il est dit que ce joueur a gagné l'impulsion.

4.32 En plus des effets de l'initiative, le joueur avec l'impulsion reçoit un modificateur de +1 au jet de dé lors de toutes les résolutions de combat.

4.33 Le joueur avec l'impulsion a aussi l'option de rejeter le dé pour une de ses attaques pendant chaque tour de jeu. Cette option peut être exercée même après que les résultats de l'attaque aient été déterminés, mais avant que l'attaque suivante ne soit résolue. Le joueur ayant l'impulsion déclare qu'il souhaite rejeter le dé. Ce résultat est définitif.

5.0 REMPLACEMENTS et RENFORTS

Les remplacements sont utilisés pour restaurer la force d'unités réduites ou remettre en jeu des unités détruites. Durant chaque tour, les deux joueurs comptabilisent leurs pas perdus. Un pourcentage de ces pertes devient des points de remplacement. Chaque point de remplacement peut être utilisé pour recréer un pas de force d'unité.

5.1 Comment reçoit-on des Remplacements ?

5.11 Chaque joueur a une colonne de Remplacement sur sa feuille de jeu. Durant chaque tour, les joueurs comptabilisent leurs pas perdus sur leurs colonnes de Remplacement. Chaque nationalité (les Etats-Unis, le Japon, le Commonwealth et les Philippines) tient un tableau séparé avec les marqueurs adéquats. Les pertes américaines et japonaises sont aussi divisées par service (Armée, Marines). Seules les pertes de types d'infanterie (voir 2.13) et d'unités blindées sont comptabilisées; les pertes de pas concernant d'autres unités ne sont pas comptabilisées; d'ailleurs elles ne peuvent pas être remplacées. La perte de quartier général est traitée dans la section 14.0.

5.12 Le tour suivant leur perte (et pendant la Phase Commune de Remplacement et de Renfort), les pas perdus sont multipliés par le facteur de remplacement du joueur qui les possède. Le résultat, utilisant la règle de l'arrondi, est le nombre de pas de remplacement reçus.

5.13 Les joueurs ne peuvent pas accumuler des remplacements d'un tour à l'autre. S'ils ne sont pas utilisés lors du tour où ils sont reçus, alors ils sont perdus.

5.2 Comment utilisent-on les Remplacements ?

5.21 Les points de Remplacement peuvent être seulement utilisés pour remplacer les pas d'un type correspondant. Par exemple, des points de remplacement d'infanterie des Marines américains peuvent seulement remplacer des pas de Marines. Les pas de blindé peuvent seulement être remplacés par des points de remplacement de blindé.

5.22 Unités Réduites. Pendant la phase de Remplacement, les points de remplacement sont utilisés pour restaurer la force des unités réduites. Les unités recevant les remplacements peuvent être adjacentes aux unités ennemies. Les unités recevant des remplacements peuvent se déplacer et se battre normalement. Pour restaurer la force d'une unité réduite, il suffit de dépenser simplement le nombre de point de remplacement approprié pour retourner l'unité sur son côté recto (pleine force).

5.23 Unités Éliminées. Les unités qui se trouvent dans la case "Unités éliminées" peuvent recevoir un ou deux pas, si disponible. Les unités détruites provenant de la case des « Unités Détruites » qui entrent en jeu à nouveau sont placées sur la carte dans le même hexagone ou adjacent à une autre unité amie de la même formation, ou dans n'importe quel hexagone de source de ravitaillement ami. Une unité remise en jeu de cette façon ne peut jamais être placée adjacente à une unité ennemie. Une unité peut être détruite et remise en jeu autant de fois qu'on veut durant le jeu, pourvu qu'on ait suffisamment de points de remplacement.

5.25 Les unités dans la Case des Unités Détruites de façon Permanente ne peuvent pas recevoir des points de remplacement et ne sont jamais remises en jeu.

5.3 Renforts

Les joueurs reçoivent des unités supplémentaires, appelées renforts, après que le jeu ait commencé, conformément aux règles de scénario de chaque jeu. À moins qu'il ne soit stipulé autre chose, les renforts arrivent à pleine force et sont considérés comme étant complètement ravitaillé lors du tour de leur arrivée. Les renforts peuvent arriver sur un bord de carte désigné ou alors ils sont placés dans le Secteur d'Organisation

[*Staging Area*] du joueur, comme indiqué par le scénario. Les renforts ne peuvent pas être désignés comme des réserves lors du tour de leur arrivée.

.31 Secteur d'Organisation des Renforts [*Reinf. Staging Area*]. Les joueurs ont une case sur leurs feuilles de jeu dans lesquelles ils peuvent placer des unités reçues comme des renforts, mais pas encore sur la carte. Les unités dans le Secteur d'Organisation ne peuvent pas interagir avec la partie d'hexagone de la carte jusqu'à ce qu'elles soient amenées en jeu (d'habitude par le mouvement naval ou aéroporté).

[6.0] EMPILEMENT

Placer plus qu'une unité dans un seul hexagone est appelé empilement.

6.1 Limites d'Empilement

Les différents jeux dans **Pacific Battles** ont des limites d'empilement différentes. Elles sont expliquées dans les règles spécifiques à chaque jeu. Les marqueurs de jeu et les unités aériennes et navales ne comptent jamais dans les limites d'empilement.

6.2 Quand applique t-on l'empilement ?

6.21 Les limites d'Empilement s'appliquent seulement à la fin de chaque phase de mouvement et à la fin de n'importe quelle phase de combat. Quelque soit leur nombre, des unités peuvent traverser un hexagone entre ces deux temps lors du tour d'un joueur.

6.22 Si un hexagone reste surempilé à la fin d'un mouvement ou d'un segment de combat, le joueur qui les possède doit suffisamment enlever ou réduire des unités pour respecter les limites d'empilement.

[7.0] LES ZONES DE CONTRÔLE

La plupart des unités possèdent une zone de contrôle (ZOC) qui s'étend dans les six hexagones adjacents. Les ZOCs ne s'étendent jamais dans des hexagones de montagne, à travers des côtés d'hexagone de montagne, dans tous les hexagones de mer ou dans des hexagones de ville. De plus, les ZOCs ne s'étendent pas dans des hexagones dans lequel le mouvement est interdit. Quelques jeux dans la série ont des règles supplémentaires spécifiques de ZOC.

7.1 Quelles sont les unités qui possèdent des ZOCs ?

Toutes les unités possèdent des ZOCs sauf :

- Quartiers Généraux (HQ)
- Artillerie (cela inclut l'artillerie autopropulsée, l'artillerie de montagne, l'antichar, antiaérien, le mortier et des unités de bataillon de défense)
- Unités Aériennes de soutien terrestre
- Unités Aériennes
- Unités Navales

7.2 Effets des ZOCs sur le Mouvement

7.21 Les unités doivent cesser le mouvement quand elles entrent dans une ZOC ennemie. Les unités qui commencent leur phase de mouvement dans une ZOC ennemie peuvent quitter cette ZOC et entrer à nouveau dans une autre ZOC ennemie; cependant, les unités ne peuvent pas se déplacer directement d'une ZOC à une autre (Exception : voir 7.22).

7.22 Infiltration. Les unités japonaises qui commencent une phase de mouvement dans une ZOC ennemie peuvent se déplacer à travers des ZOCs ennemies dans certaines situations. Si l'unité japonaise commence la phase dans une ZOC ennemie dans la jungle ou un terrain accidenté (rough), elle peut se déplacer dans un hexagone adjacent situé dans une ZOC ennemie si cet hexagone est également une jungle ou un hexagone de terrain accidenté. L'unité effectuant une infiltration ne peut pas se déplacer plus loin pour ce tour.

- Les unités Alliées ne peut jamais effectuer d'infiltration.

7.3 Effets des ZOCs lors du Combat

Les unités ne sont pas obligées d'attaquer lorsqu'elles sont dans une ZOC ennemie.

7.4 Effets des ZOCS sur le Ravitaillement

Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée à travers des ZOCS ennemies; cependant, les unités amies annulent les ZOCS ennemies pour ces questions de ravitaillement.

[8.0] MOUVEMENT

8.1 Comment Déplacer ses Unités

8.11 Lors de ses deux phases de mouvement, le joueur qui effectue ses mouvements, peut déplacer une partie, toutes, ou aucunes de ses unités éligibles. Chaque unité se déplace à travers la carte de jeu d'hexagone en hexagone adjacent, en dépensant le coût de point de mouvement approprié pour chaque hexagone dans lequel elle entre et pour chaque côté d'hexagone traversé. Référez-vous au Tableau des Effets du Terrain (TEC) pour les coûts exacts.

8.12 Les unités peuvent être déplacées séparément ou par pile. Si elles sont empilées, la pile entière peut seulement se déplacer à la vitesse de l'unité la plus lente. Les unités peuvent quitter des piles et continuer à se déplacer indépendamment à tout moment et des unités plus lentes peuvent être abandonnées pendant le mouvement. Le mouvement d'une unité ou d'une pile doit finir avant qu'une autre unité ou pile ne soit déplacée. Une fois qu'un joueur a déplacé une unité, il ne peut pas revenir sur ses pas.

8.13 Les Points de Mouvement (MP) ne peuvent pas être accumulés d'un tour à l'autre et ne peuvent jamais être transférés d'une unité à une autre unité. (Cependant, voir la règle concernant le transport AMTRAC)

8.2 Facteurs affectant le Mouvement

8.21 Le terrain sur la carte de jeu est le facteur prédominant affectant le mouvement. Comme indiqué dans le Tableau des Effets du Terrain (TEC), chaque hexagone pénétré et chaque côté d'hexagone traversé coûte des points de mouvement. Ces dépenses doivent être réalisées avant qu'une unité ne puisse entrer dans un hexagone.

8.22 [Mouvement Minimum] Un joueur peut toujours déplacer une unité d'un hexagone par tour, indépendamment du coût de point de mouvement; cependant, un tel mouvement ne peut pas se faire dans un terrain interdit ou à travers des ZOCS ennemies (Exception : voir 7.22).

8.23 [Mouvement par la Route] Les unités peuvent utiliser des routes et des pistes (*trails*) seulement quand elles se déplacent le long d'hexagones contigus de route. En utilisant le mouvement par route et/ou par piste, les autres dépenses de terrain pour des hexagones et des côtés d'hexagone sont annulées. Quand on ne se déplace pas le long d'une route ou d'une piste, le coût entier pour entrer dans un hexagone ou traverser un côté d'hexagone doit être payé.

8.24 Les unités ne peuvent jamais entrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie. Elles peuvent entrer dans tous les hexagones de mer seulement en utilisant le mouvement naval.

8.3 Mouvement Stratégique

L'un ou l'autre joueur peut exécuter un type spécial de mouvement appelé mouvement stratégique. Les unités utilisant ce type de mouvement gagnent des points de mouvement supplémentaires.

8.31 Le mouvement stratégique est possible seulement pendant la phase de mouvement. Les unités en réserve ne peuvent pas utiliser le mouvement stratégique.

8.32 En utilisant le mouvement stratégique, les unités doublent leur potentiel de mouvement. Elles ne peuvent pas commencer ou entrer dans un hexagone adjacent à une unité ennemie durant tout leur mouvement. Les unités en renforts ne peuvent pas entrer sur la carte en utilisant le mouvement stratégique.

[9.0] UNITÉS EN RÉSERVE

Certaines unités peuvent être placées en réserve. Cela leur permet d'être déplacé pendant la phase de mouvement de réserve amie ou lors de la phase ennemie de combat en certaines circonstances.

9.1 Comment mettre des unités en Réserve ?

9.11 Les réserves sont créées pendant la phase de mouvement du joueur actif (uniquement). Pour se mettre en réserve, une unité ne doit pas être adjacente à une unité ennemie et ne doit pas avoir dépensé plus de la moitié de ses points de mouvement pendant sa phase de mouvement. Une unité peut sortir d'une ZOC ennemie et essayer ensuite de se mettre en réserve dans la même phase.

9.12 Les unités doivent être dans le rayon de Commandement d'une unité de quartier général amie de la même formation et doivent passer un test de commandement pour se mettre en réserve. Voici la procédure :

(1) Jeter un dé.

(2) Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de Commandement du quartier général qui la dirige, le test est réussi et l'unité peut se mettre en réserve. Placez un marqueur Réserve sur l'unité.

9.13 Le test de réserve est réalisé à la fin du mouvement de l'unité; indépendamment du résultat du jet de dé, elle ne peut pas se déplacer plus loin pour ce tour.

9.14 Les unités sans quartier général de formation peuvent utiliser n'importe quel quartier général ami pour tenter de se mettre en réserve.

9.2 Maintien du Statut de réserve

Une unité peut rester en réserve aussi longtemps que le joueur le souhaite, ou jusqu'à ce qu'un des événements suivants se produise :

(1) une unité ennemie se déplace adjacente à l'unité en réserve;

(2) l'unité en réserve perd un pas en raison d'un bombardement ennemi;

(3) l'unité est déplacée pendant une phase de mouvement de réserve;

(4) l'unité est déplacée pendant une des phases de combat de l'ennemi pour renforcer un hexagone occupé par un ami en train d'être attaqué;

(5) le marqueur réserve est enlevé par le joueur pendant la phase administrative.

9.3 Obligations concernant les Réserves

Les réserves peuvent être seulement déplacées lors de moments spécifiques pendant le tour de jeu. Les unités tentant un mouvement de réserve doivent faire un test de commandement.

9.31 Réserves Offensives. Le joueur actif (*phasing player*) peut déplacer ses réserves pendant sa phase de mouvement de réserve (ceux-ci sont appelés des réserves offensives).

9.32 Réserves Défensives. Le joueur inactif (*non-phasing player*) peut essayer de déplacer des réserves pendant les phases de combat et de combat de réserve du joueur ennemi pour renforcer ses forces amies en train d'être attaquées (celles-ci sont appelées des réserves défensives).

9.32 Pour utiliser ses réserves offensives ou défensives, il est nécessaire de réussir préalablement un test de commandement. Cette procédure est la même que celle utilisée pendant la création de réserve (9.12). Un test est réalisé pour chaque unité; un échec signifie que l'unité ne peut pas se déplacer, mais elle conserve son statut de réserve. Les réserves offensives peuvent tenter un seul test de commandement pendant la phase de mouvement de réserve. Le joueur inactif peut tenter autant de tests de commandement qu'il le souhaite pour ses réserves défensives (mais à un maximum d'un test pour chaque hexagone qu'il souhaite renforcer) durant les deux phases ennemies de combat d'un tour.

9.32 Lorsque les réserves offensives sont activées/commandées, elles peuvent se déplacer à la moitié de leur potentiel de mouvement durant la phase de mouvement de réserve. Elles ont aussi le droit d'attaquer pendant la phase de combat de réserve. Laisser le marqueur réserve sur les unités se déplaçant pendant la phase de mouvement de réserve pour symboliser leur droit d'attaque pendant la phase de combat de réserve.

9.33 Les réserves défensives sont, quand elles sont activées/commandées, déplacées pendant la procédure de résolution de combat. Les réserves défensives se déplacent à la moitié de leur potentiel de mouvement et peuvent seulement se déplacer dans un hexagone en train d'être attaqué. Elles ajoutent leur force de défense à l'hexagone attaqué. (Notez que cela peut radicalement changer les rapports de force de combat.)

[10.0] COMBAT

Lors de ses phases de combat, le joueur peut faire autant d'attaques qu'il le souhaite, dans n'importe quel ordre (en respectant les limites des règles, bien entendu). Le combat entre des unités est complètement volontaire. Les unités amies doivent être adjacentes aux unités ennemies pour combattre. Les unités qui sont attaquées ne peuvent pas refuser le combat. Les unités empilées dans le même hexagone doivent défendre ensemble en utilisant une force de combat égale au total des valeurs défensives de toutes les unités dans l'hexagone.

10.1 Restrictions du Combat

10.11 Il n'y a combat que durant chaque phase de combat ou phase de combat de réserve de chaque joueur. Le joueur approprié commence ses attaques.

10.12 Chaque hexagone en défense peut être attaqué une seule fois pendant chaque phase de combat. Chaque attaque peut être lancée contre un seul hexagone en défense.

10.13 La force d'attaque d'une unité est indivisible - aucune unité ne peut diviser sa force d'attaque pour attaquer des hexagones différents; cependant, lorsque les unités attaquantes sont empilées, toutes les unités ne sont pas obligées de participer à l'attaquer.

10.2 Comment Résoudre un Combat ?

Pour chaque combat :

Phase 1 : le joueur attaquant indique quel hexagone il attaquera et désigne l'unité(s) attaquante(s). Il choisit une unité principale [NdT : unité en « tête de ligne »] et désigne n'importe quelles unités d'artillerie, navale ou aérienne en soutien.

Phase 2 : le défenseur choisit son unité principale et désigne n'importe quelles unités d'artillerie, navale ou aérienne en soutien.

Phase 3 : le défenseur désigne n'importe quelles unités en réserve pour le mouvement de réserve; si elles réussissent un test de commandement, ces unités peuvent renforcer l'hexagone qui défend.

Phase 4 : le joueur attaquant effectue le bombardement avec ses unités de soutien.

Phase 5 : le défenseur effectue le bombardement avec ses unités de soutien.

Phase 6 : si toutes les unités du défenseur ont été détruites, passez à la phase 10. S'il y a au moins une unité du défenseur qui survit au bombardement, on vérifie alors le statut du ravitaillement de toutes les unités participantes.

Phase 7 : les rapports de force de l'attaque sont maintenant déterminés. L'attaquant totalise les forces d'attaque de toutes ses unités engagées. Le défenseur fait de même pour toutes ses unités en défense. Divisez le total de l'attaquant par le total du défenseur; c'est le rapport de force brut du combat. En arrondissant le rapport de force au supérieur ou à l'inférieur comme indiqué par la règle 2.4, les rapports de force de l'attaque sont calculés.

Phase 8 : Prenez ces rapports de force et utilisez les modificateurs de combat pour déterminer les rapports de force définitifs. Les rapports de force de combat peuvent être modifiés par des décalages de colonnes à cause du terrain et par d'autres facteurs (indiqués à côté de la Table des Résultats du Combat). Prenez les rapports de force finaux et trouvez la colonne appropriée sur la Table des Résultats du Combat.

Phase 9 : Déterminez tous les modificateurs au jet de dé (DRM) (voir la Table des Résultats du Combat). Choisissez quel CRT utiliser (voir 10.4), jetez un dé et appliquez les résultats.

Phase 10 : si l'hexagone en défense est désormais vide, des unités amies peuvent effectuer une avance après combat.

10.3 Modificateurs au Combat

Plusieurs facteurs affectent la résolution du combat. Ceux-ci sont représentés par un décalage de colonne dans la table des Résultats du Combat ou une modification au jet de dé (DRM). On peut attribuer des décalages de colonne et des DRMs aussi bien à l'attaquant qu'au défenseur lors du même combat. Les décalages de colonne pour l'attaquant déplacent la colonne de rapports de force à droite; les décalages de colonne pour le défenseur déplacent la colonne de rapports de force à gauche. Les DRMs pour l'attaquant sont ajoutés au dé; pour le défenseur, ils sont soustraits. Une fois que les deux joueurs ont appliqué tous les modificateurs de combat, le total net est utilisé pour résoudre le combat.

10.31 Terrain. Le terrain peut aboutir aux décalages de colonne pour le défenseur, comme indiqué sur le Tableau des Effets du Terrain (TEC). Les effets de toutes les modifications du terrain sont cumulatifs.

10.32 Fortifications. Les unités en défense dans des fortifications reçoivent un décalage de colonne. Les unités du génie qui attaquent des fortifications annulent le décalage de colonne de la fortification (voir 12.0).

10.33 Attaque Concentrique. Si une unité en défense est attaquée par des unités depuis des hexagones opposés ou depuis au moins trois hexagones différents de telle manière que l'unité en défense se retrouve entourée par les unités attaquants ou leurs zones de contrôle, l'attaquant gagne alors un décalage de colonne. La présence d'unités amies appartenant au défenseur dans n'importe quels hexagones adjacents n'annule pas le décalage de colonne.

10.34 Intégrité de Formation. Si toutes les unités, à part celle de quartier général, de la même formation sont impliquées dans la même attaque, on attribue un décalage de colonne. Pour l'attaquant, toutes les unités composant la formation doivent être engagés dans la même attaque; pour le défenseur, l'unité(s) en défense doit être empilée avec ou adjacente à toutes les autres unités composant la formation impliquée. Une fois qu'une formation perd une de ses unités la composant, elle n'a plus le droit au bonus d'intégrité de formation. Il n'y a aucune limite au nombre de décalages produits par l'intégrité de formation qui peut être appliquée à un seul combat. Les formations ayant droit à l'intégrité d'unité sont désignées dans les règles des scénarios de chaque jeu.

10.35 Assaut Amphibie. Voir la section 16.32.

10.36 Modifications au jet de dé :

10.361 Efficacité d'une Unité. Chaque unité a une **valeur d'Efficacité**. Pour chaque combat, les deux joueurs choisissent chacun une unité "principale". Les valeurs d'Efficacité de ces unités sont comparées et le jet de dé est modifié par la différence. Un DRM est soustrait au jet de dé si la valeur d'Efficacité du défenseur est plus haute; un DRM est ajouté si la valeur d'Efficacité de l'attaquant est plus haute. Si des pertes surviennent, l'unité principale doit subir la première perte de pas.

10.362 [Bonus Blindé] Si l'un ou l'autre joueur a une unité de char engagée au combat et que l'autre joueur n'en a pas, le joueur possédant le blindé reçoit un DRM. Si les deux joueurs ont chacun des chars présents, on n'attribue aucun DRM. Les unités antichars en défense et les canons autopropulsés et les unités de destructeur de char annulent aussi le bonus blindé de l'attaquant.

10.363 Impulsion. Voir 4.32

10.4. Effort Maximal

Pour chaque combat, l'attaquant a la possibilité de déclarer un effort maximal. On doit déclarer son effort maximal avant que l'on ne jette le dé pour résoudre le combat. Utilisez la CRT Effort Maximal au lieu de la CRT Normal.

10.5 Attaques "Banzai" japonaises

Le Joueur Japonais peut déclarer une attaque impliquant une unité d'infanterie ou unité comme une attaque "Banzai". Toutes les unités japonaises dans l'attaque doivent exécuter des attaques "Banzai". Aucune unité japonaise d'artillerie, aérienne ou navale ne peut soutenir l'attaque. **Le facteur d'attaque** de toutes les unités participantes **est doublé**. Indépendamment du résultat de l'attaque, toutes les unités japonaises impliquées sont enlevées et placées dans la **Case des Unités Détruites de façon Permanente**.

10.6 La Table des Résultats du Combat

La Table des Résultats du Combat (CRT) détermine le résultat du combat. Un résultat de "A" affecte l'attaquant, tandis qu'un résultat de "D" affecte le défenseur. Le numéro après la lettre est le nombre de perte de pas que le joueur désigné doit subir. Lors de chaque combat, **le défenseur doit encaisser son nombre de pertes de pas avant que l'attaquant ne fasse de même**.

10.7 Pertes de pas et Priorités de Pertes

Chaque pas de force enlevé sur des unités impliquées satisfait un incrément du résultat de combat. Par exemple, si on retourne une unité à pleine force sur sa face réduite, un incrément de perte de pas a été compté.

10.71 Le joueur qui les possède décide comment distribuer ses pertes de pas parmi ses unités. Cependant, l'unité principale doit prendre la première perte de pas. De plus, toutes les unités dans une attaque ou une défense donnée doivent subir une perte de pas avant que n'importe quelle unité ne puisse recevoir une deuxième perte de pas.

10.72 Les unités qui sont éliminées sont placées dans la Case d'Unités Détruites ou la Case d'Unités Détruites de Manière permanente. Référez-vous à 15.3 pour déterminer quelles unités sont placées dans la Case des Unités Détruites de façon Permanente.

10.8 Avance après combat

Si toutes les unités en défense sont éliminées, toute unité attaquante qui survit (en respectant les limites d'empilement) peut immédiatement se déplacer dans l'hexagone du défenseur. Cette option doit être exercée immédiatement avant que le combat suivant ne soit résolu.

10.81 Poursuite

10.811 Si le nombre de pertes de pas obtenu excède le nombre de pas dans l'hexagone du défenseur, alors l'attaquant peut se déplacer d'un nombre d'hexagones supplémentaires égal au nombre excédentaire, jusqu'à un maximum de trois hexagones. L'attaquant peut avancer d'un hexagone dans l'hexagone du défenseur et ensuite jusqu'à deux hexagones de plus. En effectuant une avance, les unités attaquantes peuvent s'avancer dans n'importe quelle direction (le premier hexagone sera toujours l'hexagone du défenseur) mais doivent s'arrêter en entrant dans la première ZOC ennemie (une avance peut toujours être au minimum d'un hexagone dans l'ancien hexagone ennemi, même à travers des ZOCs ennemies).

10.812 Il est possible que le bombardement de l'attaquant détruit complètement la force de défense d'un hexagone avant que l'attaque ne soit exécutée (dans le cas où un bombardement a été effectué en conjonction avec une attaque d'unités adjacentes, qui ne bombardaient pas). Dans ce cas, les forces attaquantes sautent simplement l'attaque réelle et effectuent immédiatement une avance après combat jusqu'au nombre maximal d'hexagones (trois).

[11.0] ARTILLERIE

11.1 Caractéristiques des unités d'artillerie

11.11 Les unités d'Artillerie ne doivent pas être adjacentes aux unités ennemies pour pouvoir participer au combat. Chaque unité d'artillerie a une valeur de portée qui indique jusqu'à combien d'hexagones elle peut "tirer". Pour un appui offensif, l'unité d'artillerie attaque l'hexagone contenant l'unité(s) en défense. Pour un appui défensif, l'hexagone cible est l'hexagone de l'unité amie qui est attaquée. Cette portée n'inclut pas l'hexagone dans lequel se trouve l'unité d'artillerie, mais inclut l'hexagone ciblé.

• Dans certains scénarios, les unités antiaériennes et antichars sont traitées comme de l'artillerie; dans ce cas elles possèdent une valeur de portée. Autrement, les unités antiaériennes et antichars sont traitées comme des types de non-artillerie.

11.12 Les unités d'Artillerie peuvent tirer une seule fois pour chaque tour de joueur. Placez un marqueur "tiré" sur chaque unité quand elle a tiré. Enlevez tous les marqueurs "tiré" durant la phase administrative.

11.13 Les unités d'Artillerie ne peuvent pas se déplacer dans une ZOC ennemie à moins qu'elle ne soit accompagnée par une unité amie qui n'est pas de l'artillerie ou si une unité amie occupe déjà l'hexagone dans lequel la ZOC ennemie est exercée.

11.14 Les unités d'Artillerie ont une force de défense de "1" et ne peuvent jamais attaquer en utilisant les CRTs.

11.15 Coordination de Tir. L'artillerie tire à pleine puissance seulement dans les conditions suivantes :

(1) l'unité d'artillerie est assignée à une formation et tire sur une unité ennemie adjacente à une unité de la même formation.

(2) l'unité d'artillerie n'est pas assignée à une formation et tire sur une unité ennemie adjacente à n'importe quelle unité amie.

Dans tous les autres cas, l'artillerie tire à la moitié de sa puissance. Notez que des unités ennemies non adjacentes aux unités amies peuvent être attaquées, mais dans tous les cas elles sont attaquées à la moitié de la puissance.

11.2 Bombardement

Chaque unité d'artillerie a un facteur de bombardement. Pendant la résolution du combat, les deux joueurs peuvent employer leur artillerie pour attaquer des unités terrestres ennemies qui ont été désignés pour participer au combat. Le joueur qui tire choisit une unité cible et totalise le nombre de facteurs de bombardement. Les unités peuvent être bombardées par de l'artillerie une seule fois par phase de combat.

11.21 Résolution du bombardement. Totalisez les facteurs de bombardement impliqués et trouvez la colonne correspondante sur la Table du Bombardement. Si l'unité cible appartient au joueur actif (l'attaquant), ajoutez 1 au jet de dé. Les résultats de bombardement incluent la destruction de l'unité cible (par la perte de deux pas), la perte d'un seul pas, ou la perte d'un seul pas et d'une désorganisation [*disruption*].

11.22 Divisez par deux le total des facteurs de bombardement si la cible est dans un hexagone de **fortification**.

11.23 Notez qu'il y a deux occasions de bombarder par tour de joueur : une fois dans la phase de Bombardement (en attaquant les unités ennemies qui ne vont pas être attaqués par des unités de terrestres amies) et une fois dans la phase de Combat (en attaquant des unités ennemies qui sont sur le point d'être attaquées par des unités terrestres amies). Une unité d'artillerie **peut tirer une seule fois par tour de joueur** (à choisir dans l'une de ces phases). Elle peut tirer à la fois dans un tour ami ET dans un tour ennemi d'un seul tour de jeu.

11.23 Désorganisation. Placez un marqueur désorganisé sur toutes les unités désorganisées. Les unités qui sont désorganisées subissent plusieurs conséquences :

(1) elles ne peuvent pas attaquer;

(2) elles défendent à la moitié de leur force de combat;

(3) elles perdent la moitié de leur potentiel de mouvement.

11.24 Réorganisation. Les effets de désorganisation dure jusqu'à la Phase Administrative du même tour, quand tous les marqueurs de désorganisation sont enlevés, alors l'unité regagne ses capacités normales.

11.25 Réorganisation Optionnelle. Les unités désorganisées doivent tester au dé leur valeur d'Efficacité pour tenter d'enlever le marqueur désorganisé. C'est possible pendant la phase Administrative, en suivant cette procédure :

(1) Jetez un dé pour chaque unité désorganisée.

(2) Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur d'Efficacité de l'unité, le marqueur désorganisé est alors retiré; sinon les marqueurs restent en place et le joueur pourra tenter de les enlever aux prochains tours.

11.251 Notez qu'une unité n'est pas obligée d'être situé dans le rayon de Commandement d'un quartier général amie pour tenter de se réorganiser.

11.3 Les facteurs de bombardement d'artillerie ne peuvent jamais être combinés avec des facteurs de bombardements aériens ou navals. Les facteurs aériens ou navals peuvent attaquer le même hexagone que les facteurs de bombardement d'artillerie durant le même tour, mais doivent être résolus séparément.

Le tir d'artillerie s'effectue sur une unité, pas sur un hexagone ou sur une pile et encore moins sur plusieurs hexagones.

[12.0] UNITES DU GENIE et PIONNEERS

12.1 Unités du génie

12.11 Si une unité du génie participe à une attaque contre une fortification ennemie, le décalage de colonne pour le défenseur est annulé. Dans ce cas, l'attaquant doit désigner l'ingénieur comme étant l'unité principale.

12.2 Unités du génie et Unités de Construction

12.21 Ces unités peuvent construire des fortifications. L'unité doit commencer sa phase de mouvement sur l'hexagone où la fortification va être construite. L'unité ne peut pas être désorganisée. Elle peut être à force réduite. Placez un marqueur de fortification sur son côté en construction si l'unité passe le tour entier dans l'hexagone. Si l'unité ne subit pas de perte de pas ou de désorganisation en raison d'un bombardement ennemi et qu'elle n'est pas attaquée par des unités terrestres ennemies, retournez le marqueur de fortification à son côté "achevé" pendant la phase Administrative. Notez que les unités du génie et les unités de construction en réserve ne peuvent pas construire des fortifications.

Quand les fortifications ne sont pas occupées par une unité de combat amie (non-HQ) à la fin d'une phase de mouvement, alors elles sont enlevées du jeu.

[13.0] UNITÉS AÉRIENNES

Les unités aériennes peuvent exécuter trois missions dans Pacific Battles :

- (1) bombardement;
- (2) appui aérien proche; et
- (3) interdiction.

Chaque unité aérienne peut exécuter une seule de ces missions par tour de jeu. Toutes les unités aériennes sont placées dans la case des Unités Disponibles sur la feuille d'aide de jeu de chaque joueur au début de chaque tour de jeu; une fois qu'elles ont réalisées une mission, elles sont placées dans la Case "a volé" [*Flown*]. Les unités aériennes n'ont aucune restriction de portée; elles peuvent opérer sur la carte entière.

13.1 Bombardement

Les unités aériennes s'envolent vers un hexagone contenant des unités ennemies pour effectuer une attaque de bombardement. Elles peuvent attaquer n'importe quel hexagone sur la carte et toujours à pleine puissance indépendamment d'unités adjacentes ou non. Autant de bombardements aériens souhaités peuvent être effectués contre une seule unité, mais les unités aériennes ne peuvent pas se combiner pour attaquer une unité; chaque attaque est effectuée l'une après l'autre. Le bombardement aérien est résolu comme le bombardement d'artillerie, en utilisant un seul dé et en se référant à la Table du Bombardement. Les unités aériennes ne peuvent pas effectuer de bombardement défensif.

13.11 Exception : Les unités aériennes américaines peuvent faire des bombardements défensifs dans les scénarios ayant lieu à partir de 1943.

13.2 Soutien aérien

Toutes les unités aériennes amies sont capables de fournir un soutien aérien pendant les phases de combat et les phases de combat de réserve. Seul le joueur actif peut utiliser des unités aériennes pour un appui terrestre (cela signifie que les unités aériennes ne peuvent pas être utilisés pour un appui terrestre défensif). Les missions de soutien aérien permettent d'obtenir un décalage d'une colonne pour l'attaquant pour chaque unité d'avion engagée (indépendamment de sa force de bombardement). Notez que le soutien aérien n'est pas résolu comme le bombardement, mais comme des décalages de rapports de force de combat.

13.21 Limites. Un maximum de deux unités d'avion peut effectuer des missions d'appui de terrestre dans un seul hexagone par phase.

13.3 Interdiction

Le joueur actif a la possibilité d'utiliser l'aviation pour effectuer des missions d'interdiction. Chaque unité aérienne peut placer un marqueur d'interdiction sur la carte. On place alors un marqueur d'interdiction sur un hexagone de terrain dégagé [*clear*], de route, ou de voie ferrée à la fin du tour du joueur actif et on place ensuite l'unité aérienne dans la case de mission "a volé". Les effets suivants s'appliquent aux unités ennemies tant que le marqueur d'interdiction est en place :

- 1- Les unités ennemies non motorisées qui entrent dans un hexagone "interdit" dépensent deux points de mouvement supplémentaires.
- 2- Les unités ennemies motorisées qui entrent dans un hexagone "interdit" dépensent quatre points de mouvement supplémentaires.
- 3- Aucun coût supplémentaire n'est dépensé pour quitter un hexagone "interdit".
- 4- Les marqueurs d'Interdiction sont enlevés pendant la phase Administrative.

Interdiction :

Le § 13.3 est mal formulé. La feuille de Séquence de Jeu Détaillé décrit comment l'interdiction devrait être réalisée. Le joueur actif enlève tous les marqueurs aériens et navals d'interdiction ennemis lors de la phase D (après qu'il est effectué ses déplacements). Il place des nouveaux marqueurs d'interdiction lors de la phase F. Cette correction de la séquence de jeu permet à chaque joueur d'affecter le mouvement de l'autre.

[14.0] UNITÉS DE QUARTIER GÉNÉRAL

14.1 Chaque unité de Quartier Général (HQ) a un seul pas (le côté inverse est utilisé autrement que pour les autres unités). Les QG ne peuvent pas attaquer et défendent avec une force de "1". Si elle est détruite, une unité de QG est remplacée le tour suivant et placée dans n'importe quel hexagone ami-contrôlé (ou dans le Secteur d'Organisation [*Staging Area*]) pendant la phase de remplacement sur sa face réduite visible. Ce remplacement ne coûte aucun point de remplacement. Une unité de quartier général peut être détruite autant de fois que nécessaire et reviendra toujours sur sa face réduite (verso). Un QG réduit ne peut jamais être reconstruit à sa pleine force.

14.1 Valeur de Commandement

Chaque unité de quartier général a une valeur de Commandement utilisé pour déterminer la création d'unités de réserve et pour tenter de les utiliser (voir la section 9.0).

14.2 Rayon de Commandement

Les unités de quartier général appliquent seulement leur valeur de Commandement aux unités amies situées dans leur rayon de Commandement. Les rayons de commandement pour les quartiers généraux de chaque nationalité sont donnés dans les règles spécifiques de chaque jeu. (Notez que les rayons de commandement ne sont pas imprimés sur les unités.)

14.3 Les quartiers généraux peuvent être aussi des sources de ravitaillement; voir les instructions de scénario.

[15.0] RAVITAILLEMENT

15.1 Quand détermine t-on le Ravitaillement ?

Pour les besoins du mouvement, le ravitaillement est déterminé à l'instant où l'unité commence son mouvement. Pour le combat, le ravitaillement est déterminé à l'instant du combat. Notez que le statut de ravitaillement d'une unité peut changer lors d'un même tour.

15.2 Non ravitaillement [*Out of Supply*]

Si une unité n'est pas ravitaillée, sa force d'attaque est divisée par deux. La force de défense d'une unité n'est jamais affectée par le ravitaillement. Les unités motorisées non ravitaillées divisent par deux leurs points de mouvement. Les unités d'artillerie non ravitaillées ne peuvent pas utiliser leurs facteurs de bombardement.

15.3 Ravitaillement et Unités Détruites

Les unités qui ne sont pas ravitaillées au moment de leur destruction sont placés dans la Case des Unités Détruites de façon Permanente. Ces unités ne peuvent pas recevoir des points de remplacement et ne peuvent donc jamais revenir en jeu. Une unité détruite non ravitaillée est comptabilisée quand même dans le total des pas perdus lors du calcul de points de remplacements pour ce tour.

15.4 Sources de Ravitaillement

Une source de ravitaillement est une unité(s) ou un hexagone(s) désigné par le scénario de laquelle provient le ravitaillement et à laquelle les unités doivent être capables de tracer une Ligne de Ravitaillement (voir 15.5).

15.5 Les lignes de Ravitaillement

Les unités doivent tracer une ligne de ravitaillement, sans passer par des unités ennemies et/ou par des zones de contrôle ennemies jusqu'à une source de ravitaillement. Pour les questions de ravitaillement, des unités amies annulent les zones de contrôle ennemies. Les sources de ravitaillement et la longueur maximale de lignes de ravitaillement sont déterminés dans les règles spécifiques de chaque jeu. (Notez que les sources de ravitaillement sont d'habitude des unités de quartier général qui doivent généralement être capables, dans le tour, de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un autre hexagone ou une unité.)

[16.0] UNITÉS NAVALES et MOUVEMENT NAVAL

16.1 Caractéristiques des unités navales

Les unités navales ont un facteur de bombardement et un facteur de portée. Elles peuvent se déplacer, comme on veut, sur n'importe quel hexagone de mer ou partiellement maritime à chaque tour de jeu. Les unités navales sont toujours ravitaillées et ne peuvent pas être attaqués ou détruites.

16.2 Capacités des unités navales

Les unités navales peuvent effectuer des missions d'interdiction et de bombardement. Chaque unité navale peut tirer une seule fois par tour de jeu. On les considère comme étant toutes disponibles au début de chaque tour de jeu; et une fois qu'elles ont exécuté une mission, elles sont retournées sur leur côté "tiré".

16.21 Bombardement. Les unités navales peuvent utiliser leurs facteurs de bombardement à certains moments lors du tour de jeu. Pendant la phase de bombardements des unités aériennes et navales, elles effectuent des attaques de bombardement contre les unités ennemies qui ne sont pas adjacentes aux unités terrestres amies. Pendant la phase de combat ou la phase de combat de réserve, les unités navales utilisent leurs facteurs de bombardement pour attaquer les unités ennemies qui sont également attaquées par des unités terrestres amies. Les unités navales Alliées peuvent aussi effectuer des attaques de bombardement pendant la phase japonaise de combat ou la phase japonaise de combat de réserve contre les unités terrestres japonaises qui ont été désignées pour attaquer des unités terrestres Alliées.

16.22 Autant d'unités navales souhaitées peuvent effectuer un bombardement contre une seule unité ennemie, mais elles ne peuvent pas combiner leurs facteurs; chaque attaque est effectuée l'une après l'autre. Le bombardement naval ne peut pas être combiné avec le bombardement d'artillerie ou aérien. Il est résolu comme le bombardement d'artillerie, utilisant un seul dé et en se référant à la Table du Bombardement.

Bombardement : le tableau est correct. Il y a un DRM de -1 si l'unité cible attaque.

16.23 Interdiction. Le joueur actif peut utiliser des unités navales pour effectuer des interdictions. Chaque unité navale génère un marqueur d'interdiction. Comme pour l'interdiction aérienne, on place simplement un marqueur d'interdiction sur un hexagone de terrain dégagé (*clear*) ou de route. Les marqueurs d'interdiction navals sont placés et enlevés en même temps comme des marqueurs d'interdiction aériens et ont le même effet.

16.3 Mouvement Naval

La feuille d'aide de jeu peut indiquer une capacité navale de transport dans les règles de chaque jeu. Le mouvement naval peut être utilisé par des renforts (ils se déplacent depuis le Secteur d'Organisation [*Staging Area*] jusque la carte) ou par des unités déjà en jeu qui commencent leur phase de mouvement sur un hexagone côtier qui n'est pas situé dans une ZOC ennemie. Les deux types de mouvement naval (le mouvement maritime et le mouvement amphibie) sont décrits ci-dessous.

16.31 Mouvement Maritime. Les unités qui se déplacent par voie maritime commencent la phase de mouvement sur un hexagone côtier et se déplacent ensuite d'un nombre illimité d'hexagones jusqu'à un autre hexagone côtier qui n'est pas occupé par une unité ennemie. Une fois à terre, elles peuvent avancer à la moitié de leur potentiel de mouvement. Les renforts peuvent utiliser le mouvement maritime pour entrer en jeu (en commençant hors de la carte, évidemment). Ces unités sont placées dans n'importe quel hexagone côtier qui n'est pas occupé par l'ennemi pendant la phase de mouvement (pas celle de réserve) et peuvent se déplacer à la moitié de leur potentiel de mouvement.

16.32 Mouvement Amphibie. On considère que des unités utilisant le mouvement naval pour débarquer sur un hexagone contenant une unité ennemie effectuent un mouvement amphibie. Les unités effectuant le mouvement amphibie se déplacent d'un nombre illimité d'hexagones jusqu'à un hexagone côtier occupé par une unité ennemie. Les unités amphibies sont placées dans un hexagone de mer adjacent pour résoudre leur attaque amphibie pendant la phase de combat. Toutes les règles du combat s'appliquent, mais avec un décalage d'une colonne supplémentaire à gauche. Toutes les unités de type infanterie, de char amphibie et de tracteur amphibie (AMTRAC) attaquent à pleine puissance lors de ces attaques amphibies. Toutes les autres unités attaquent à seulement un quatrième de leur force d'attaque normale (diviser par 4 et arrondir les fractions à l'inférieur, mais aucune unité n'attaque à moins de "1" en facteur d'attaque). Si l'unité(s) effectuant l'attaque amphibie ne peut pas s'avancer dans l'hexagone côtier occupé par l'ennemi, elle(s) est placée dans la Case des Unités Détruites de façon Permanente.

16.321 Le bombardement défensif peut être effectué contre des unités réalisant des assauts amphibies par des unités capables de faire de tels bombardements. Les hexagones de mer n'ont aucun décalage de colonne du au terrain.

16.4 Ravitaillement

On considère que les unités qui effectuent un mouvement naval ou un assaut amphibie sont automatiquement ravitaillées pour ce tour.

[17.0] BROUILLARD DE GUERRE

17.1 Examen des unités ennemies

Les joueurs ne peuvent jamais examiner les piles ennemies sauf :

- (1) Pendant la phase 7 de la résolution du combat quand toutes les unités participantes sont révélés. Le joueur qui les possède choisit quelle unité sera posée en haut de chaque pile. Si un joueur effectue le bombardement d'une pile ennemie et qu'il ne veut pas attaquer l'unité supérieure, il choisit une des autres unités empilées au hasard.
- (2) Si des unités amies entrent dans un marqueur d'interdiction ennemi.

17.2 Unités Cachés

La feuille d'aide de jeu indique un nombre de marqueurs de dissimulation [*concealment markers*]. Ceux-ci sont placés sur une unité ou sur une pile pendant la phase de mouvement; pendant la phase de mouvement, autant d'unités souhaités peuvent entrer dans un hexagone (en respectant les limites d'empilement) et être placés sous le marqueur de dissimulation. Une fois couvert par un marqueur de dissimulation, une unité ou une pile peuvent le conserver jusqu'à ce qu'elle s'engage en combat ou jusqu'à ce que le marqueur soit volontairement enlevé par le joueur qui les possède.

[18.0] CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de chaque jeu, les joueurs vérifient les conditions de victoire indiquées par le scénario.

18.1 Un joueur peut atteindre un des trois niveaux de victoire (du plus bas au plus haut) :

- (1) Marginal;
- (2) Tactique; ou
- (3) Décisif.

18.2 Si les deux joueurs atteignent un niveau de victoire, alors celui qui a reçu le niveau le plus bas le soustrait du plus haut niveau pour déterminer la victoire finale. (Par exemple, si le joueur des Etats-Unis obtient une victoire décisive et que le japonais a obtenu une victoire tactique, alors le joueur des Etats-Unis a finalement une victoire marginale.)

18.3 Si les deux joueurs atteignent le même niveau de victoire, ou si aucun joueur n'atteint un niveau de victoire, alors c'est une égalité.

18.4 Certaines conditions de victoire sont basées sur le nombre d'unités/pas éliminés lors du jeu. Dans ce cas, les joueurs doivent comptabiliser au fur et à mesure les unités ou les pas éliminés. Les pas/unités reconstitués via des remplacements comptent toujours comme éliminés pour ces questions de victoire.

Les scénarii et leurs règles spécifiques

LA CHUTE DE SINGAPOUR

1.0 INTRODUCTION

2.0 RÈGLES SPÉCIALES

3.0 MISE EN PLACE ALLIÉE

4.0 RENFORT ALLIÉ

5.0 RENFORT JAPONAIS

6.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

1.0 INTRODUCTION

La Chute de Singapour est une simulation de la plus terrible défaite militaire de l'histoire britannique. En moins de trois mois, une force japonaise de trois divisions sous le commandement du Général Yamashita pénétraient de force dans la péninsule de Malaisie et capturèrent l'île de Singapour, causant environ 140.000 pertes humaines britanniques, indiennes et australiennes dans le processus. La campagne est une étude de cas d'une force plus petite mais bien mieux menée prenant le dessus sur un adversaire beaucoup plus grand mais mal entraîné et mal orchestré. Le Joueur Japonais aura le défi d'obtenir le même résultat historique, tandis que le joueur du Commonwealth devra utiliser ses ressources afin de maintenir le contrôle de Singapour et certains des terrains d'aviation sur la péninsule.

1.1 Échelle de Jeu

Chaque tour correspond à quatre jours sauf le dernier qui est de six jours; chaque hexagone représente approximativement 14 miles de long (23 kms).

1.2 Abréviations d'Unité

Commonwealth : A = Australien; I = Indien; M = Malais; les unités sans abréviations sont britanniques

Japonais : GDS = Division de la Garde Impériale; H = Heavy (artillerie)

1.3 Unités Fractionnées [*Breakdown Units*]

Plusieurs unités de la taille d'une brigade et de régiment ont un total de trois ou quatre pas. Ces pas sont représentés par des unités fractionnées portant la désignation historique identique à l'unité d'origine [celle qui est fractionnée pour générer de plus petites unités]. Les unités fractionnées sont placées sur la carte quand elles subissent des pertes. Seule une unité fractionnée ou l'unité d'origine peut être en jeu à un moment donné.

1.4 Premier Joueur

Si vous n'utilisez pas la règle de l'initiative (4.0), alors le Joueur Japonais est toujours le premier joueur.

2.0 RÈGLES SPÉCIALES

2.1 Empilement

Deux unités de n'importe quel type ou taille dans un seul hexagone peuvent être empilées aussi bien pour le Commonwealth que pour le Japonais. De plus, une unité de char, ou une artillerie, ou un quartier général peut être ajouté sur n'importe quelle pile pour un maximum de trois unités.

2.2 Remplacements

En plus des remplacements normaux, qui sont reçus de façon normale chaque tour, le joueur du Commonwealth reçoit des remplacements spéciaux. Au tour 12, le joueur du Commonwealth reçoit trois pas qui peuvent être seulement utilisés pour remplacer de l'infanterie indienne. Au tour 13, un pas est reçu qui peut être utilisé pour remplacer un pas d'infanterie australien.

2.3 Rayon de Commandement des Quartiers Généraux et Activation des Réserves

2.31 Le rayon de Commandement pour les unités de quartier général japonais est égal à leur valeur de Commandement.

2.32 Le rayon de Commandement pour les unités de quartier général du Commonwealth est égal à la moitié de leur valeur de Commandement.

2.4 Les zones de Contrôle

2.41 Aucune unité n'exerce de ZOC à travers ou sur le Déroit de Johore ou depuis l'Île de Penang.

2.42 Les unités du Commonwealth exercent seulement des ZOCs dans des hexagones de terrain dégagé (clear).

2.5 Ravitaillement

2.51 Portée du Ravitaillement :

(1) Commonwealth : la ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement peut être d'un maximum de **5 hexagones**.

(2) Japonais : la ligne de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement peut être d'un maximum de **5 hexagones**.

2.52 Sources de ravitaillement du Commonwealth : Toutes les unités de quartier général sont des sources de ravitaillements potentiels. Pour qu'un quartier général soit une source de ravitaillement valable, il doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur le long d'hexagones de route ou de rail jusqu'à n'importe quel hexagone de port. Cependant, si le Commonwealth contrôle moins de trois terrains d'aviation (c'est-à-dire de 0 à 2), on considère que Singapour est la seule source de ravitaillement valable (suite aux attaques aériennes japonaises).

2.53 Sources de ravitaillement japonaises : N'importe quelle unité de quartier général est une source de ravitaillement valable si elle peut tracer une ligne de ravitaillement d'une longueur indéfini le long d'une route ou de rail jusqu'aux ports de Singora (1707) ou de Patani (1910) ou jusqu'à l'hexagone de route qui quitte la carte en 1506.

2.54 Les unités japonaises ou du Commonwealth peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à n'importe quel quartier général ami sans tenir compte du quartier général de formation de l'unité.

2.6 Bonus d'Intégrité d'Unité (10.34)

Les formations suivantes ont droit au bonus d'intégrité :

(1) Japonais - 5ème et 18ème Divisions d'Infanterie

(2) Commonwealth : Aucune.

2.7 Île de Singapour

2.71 Le Joueur du Commonwealth doit maintenir au minimum une garnison de deux brigades sur Singapour. Sinon, toutes les Unités du Commonwealth sont automatiquement non ravitaillées sans même tenir compte de leur position. Les règles normales de ravitaillement sont rejouées au moment où le Joueur du Commonwealth reconstitue la garnison.

2.72 L'empilement dans l'Île de Singapour est doublé : jusqu'à quatre unités de n'importe quelle taille peuvent s'empiler dans un seul hexagone plus un char supplémentaire, une artillerie et unité de quartier général. De plus, les unités japonaises peuvent s'empiler au double de leurs limites sur des hexagones adjacents à l'Île de Singapour.

2.73 Les attaques à travers le détroit de Johore sont exécutées comme un assaut à travers un fleuve, avec les décalages fluviaux dans la table des Résultats du Combat. De plus, toute attaque subit un DRM de -1 quand toutes les unités attaquent à travers le Déroit de Johore.

2.74 [Round Supplémentaire de Combat] Toute attaque, quelque soit le camp, qui se déroule sur l'Île de Singapour ou qui est réalisée à travers le Déroit de Johore sur l'île peut inclure un round supplémentaire de combat. Immédiatement après la phase de combat, si des unités en défense occupent toujours l'hexagone de combat, l'attaquant peut déclarer un autre round de combat (et seulement l'attaquant). Ce round spécial de combat respecte toutes les règles normales de combat.

2.75 Les unités motorisées peuvent seulement se déplacer (entrer et sortir) par la route entre les hexagones 1938 et 1939.

2.76 Si, lors de n'importe quelle phase Administrative, des unités japonaises occupent l'hexagone 1939 on jette alors un dé. Sur un résultat de 1-2 la garnison du Commonwealth capitule et Singapour est capturé ce tour. Cela reflète la capture japonaise des réserves de l'île et une reddition britannique pour des raisons humanitaires.

2.8 Mouvement Naval

2.81 Les renforts japonais qui arrivent par la mer sont placés dans le port d'entrée désigné et peuvent se déplacer normalement (avec leur plein potentiel de mouvement) dès leur tour d'arrivée.

2.82 Tous les renforts du Commonwealth arrivent par la mer. Tous doivent entrer via le port de Singapour et peuvent se déplacer normalement dès leur tour d'arrivée.

2.83 Si certaines conditions sont remplies, le Joueur Japonais (uniquement) peut utiliser une forme spéciale de mouvement maritime. Au tour suivant la capture de l'Île de Penang par le japonais, celui-ci peut déplacer un seul régiment d'infanterie par mer à chaque tour (même si l'Île de Penang est reprise ultérieurement). Ce mouvement peut être seulement effectué sur la côte Ouest de la Malaisie entre les hexagones 1015 et 1635. L'unité se déplaçant par mer doit commencer le tour dans un port tenu par le japonais et peut seulement se déplacer dans un autre hexagone de port. Si l'hexagone est occupé par un ennemi, la résolution de l'attaque s'effectue comme un assaut amphibie. Si l'hexagone est inoccupé, les unités japonaises peuvent s'y arrêter, mais sans se déplacer plus loin pour cette phase de mouvement.

2.84 On considère que les unités sont ravitaillées au tour où elles utilisent le mouvement naval. Les règles normales de ravitaillement s'appliquent aux tours suivants.

2.9 Unités aériennes japonaises

2.91 Une seule unité aérienne japonaise est disponible au tour 1. Au fur et à mesure des captures des terrains d'aviation de Malaisie par le japonais, les deux autres unités aériennes entreront en jeu. Quand le japonais contrôle quatre terrains d'aviation pendant la Phase Commune de Remplacement et de Renfort, une deuxième unité aérienne entre en jeu. Quand six terrains d'aviation sont contrôlés par le japonais, la troisième (et dernière) unité aérienne entre en jeu. Si le nombre de terrains contrôlés requis n'est plus respecté lors d'une Phase Commune de Remplacement et de Renfort, les unités aériennes japonaises en trop sont enlevées (elles reviennent quand le japonais regagne le contrôle d'un nombre requis de terrains d'aviation).

2.92 Les unités aériennes japonaises n'exécutent jamais de missions de soutien défensif, seulement des missions de bombardement et d'appui offensif.

2.93 Chaque unité aérienne japonaise peut générer deux marqueurs d'interdiction, qui peuvent être placés n'importe où.

2.10 Mouvement Motorisé

2.10.1 Les régiments d'infanterie motorisés japonais se déplacent comme des unités motorisées ou non motorisées au gré du Joueur Japonais. Il prend cette décision au début de n'importe quelle phase de mouvement et peut changer aussi souvent qu'il le désire d'un tour à l'autre.

2.92 Le Joueur du Commonwealth a un certain nombre d'unités de camion; chacun peut transporter une brigade d'infanterie du Commonwealth. Les unités de camion sont placées ou enlevées pendant la Phase Commune de Remplacement et de Renfort. Quand elles sont placées sur une unité de Commonwealth elles n'ont aucun autre effet que de convertir la brigade d'infanterie en une unité motorisée pour les résolutions du mouvement. Les unités de camion ne sont jamais perdues de manière permanente; si leur unité « hôte » est détruite, l'unité de camion est toujours disponible dans la Phase Commune de Remplacement et de Renfort suivante. Elles ne comptent pas dans l'empilement.

2.11 Marqueurs de Dissimulation. La valeur réelle des marqueurs de dissimulation est qu'ils empêchent le joueur opposé d'examiner la pile pendant l'interdiction et donc de voir l'unité en haut de la pile.

Le Joueur Japonais reçoit quatre marqueurs de dissimulation, le Joueur du Commonwealth n'en reçoit aucun.

2.12 Attaque d'Effort Maximal. Seul le japonais peut effectuer des attaques d'effort maximal. Le joueur Allié ne peut pas effectuer d'attaques d'effort maximal.

3.0 MISE EN PLACE ALLIÉE

Le Joueur du Commonwealth place ses unités en premier. Toutes les unités débutent à pleine force et ne peuvent pas commencer en réserve.

Unité	Emplacement d'Hexagone
III Corps HQ	1327
6th Indian Brigade	1410
15th Indian Brigade	1411
11th Indian Artillery Brigade	1214
HQ, 11th Indian Division	1214
28th Indian Brigade	1420
8th Indian Brigade	2216
22nd Indian Brigade	2326
9th Indian Artillery Brigade	1327
HQ, 9th Indian Division	1327
22nd Australian Brigade	2234
27th Australian Brigade	1836
8th Australian Artillery Brigade	2235
HQ, 8th Australian Division	2235
12th Indian Brigade	1230
1st Malay Brigade	1940
2nd Malay Brigade	1940
3 Unités de Camion comme voulu	

4.0 RENFORTS ALLIÉS

TOUR 8

45th Indian Brigade

TOUR 10:

53rd Brigade, 18th DIV; 85th Anti Tank Regiment

TOUR 12:

44th Indian Brigade

TOUR 13:

Australian 2/4 Battalion

TOUR 14: le restant de la 18th DIV (4 unités)

5.0 MISE EN PLACE JAPONAISE

Toutes les unités japonaises entrent comme des renforts. Les unités commencent à pleine force.

TOUR 1 :

À Singora (1707): 5th Division HQ Unit, 11th Infantry Regiment, 41st Infantry Regiment, 5th Reconnaissance Regiment, 3rd Heavy Artillery Regiment, 1st Tank Regiment

À Patani (1910): 42nd Infantry Regiment

À Kota Bharu (2215): 18th Division HQ Unit, 56th Infantry Regiment

CASE AERIENNE PRETE [*Ready*] : 7th Air Brigade

TOUR 3: Singora: 5th Artillery Regiment, 6th Tank Regiment

TOUR 4: Hex 1506: Imperial Guards Division (six unités)

TOUR 6: Singora: 21st Infantry Regiment; Kota Bharu: 55th Infantry Regiment

TOUR 12: Singora: 18th Heavy Artillery Regiment, 3rd Mountain Artillery Regiment, 3/5/14 Mortar Regiment, 14th Tank Regiment, 114th Infantry Regiment, 18th Heavy Artillery Regiment, 22nd Reconnaissance Regiment

6.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire pour le Joueur Japonais est basée sur les résultats historiques du Général Yamashita. Il n'y a aucun niveau de victoire. Le Joueur Japonais gagne si tous les hexagones de l'Île de Singapour sont capturés à un moment du jeu. Le Joueur du Commonwealth gagne si aucune unité japonaise n'est sur l'Île de Singapour à la fin du tour 17. Un autre résultat donne une égalité.

STRUGGLE ON BATAAN

(Affrontement sur Bataan)

1.0 INTRODUCTION

2.0 RÈGLES SPÉCIALES

3.0 MISE EN PLACE ALLIÉE

4.0 MISE EN PLACE JAPONAISE

5.0 RENFORTS JAPONAIS

6.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

1.0 INTRODUCTION

Struggle on Bataan est une simulation de la défense désespérée des américains et des philippins de la Péninsule de Bataan entre le 9 janvier et le 9 avril 1942. Quoique mal équipé et mal ravitaillé, les défenseurs ont stoppé l'attaque japonaise. Pour achever leur conquête des Philippines, les japonais ont été contraint d'envoyer des renforts massifs avant le lancement de leur assaut final en avril. La défense de Bataan, bien qu'elle fut perdue d'avance, a constitué la seule entorse sérieuse à la série de victoires japonaises pendant les six premiers mois de la guerre.

1.1 Échelle de Jeu

Chaque tour correspond à cinq jours (à part le dernier tour, qui constitue sept jours); chaque hexagone représente approximativement 1 mile de long (1,6 kms).

1.2 Abréviations d'Unité

Japonais : N = Nagano Détachement (les éléments de 21st Division d'Infanterie japonaise)

Etats-Unis :

C = Philippine Constabulary,

CA = Coast Artillery,

COMP = composite (plusieurs unités du Génie Philippins regroupées pour les besoins du jeu),

H = heavy field artillery,

P = Philippine Division,

PAC = Provisional Air Corps Regiment (le personnel du Corps Aérien se battant comme de l'infanterie),

SPM = self-propelled mounts Canons Autopropulsés (half-tracks avec des canons de 75mm)

USN = United States Navy (des marins sans bateaux).

1.4 Premier Joueur

Si vous n'utilisez pas la règle de l'initiative (4.0), alors le Joueur Japonais est toujours le premier joueur.

2.0 RÈGLES SPÉCIALES

2.1 Empilement

2.11 Japonais : trois unités de n'importe quel type ou taille peuvent s'empiler dans un seul hexagone. De plus, une unité de char, une unité d'artillerie et un quartier général peuvent être ajoutés à n'importe quelle pile.

2.12 Alliés : un régiment (III)(ou trois bataillons (II) de n'importe quel type d'unité peut s'empiler dans le même hexagone. De plus, n'importe quelle unité de char, une unité d'artillerie et un quartier général peuvent être ajoutés à n'importe quelle pile.

2.2 Remplacements

En plus des remplacements normaux reçus, le japonais reçoit aussi des remplacements spéciaux. Au tour 12, le Joueur Japonais reçoit sept pas qui peuvent être utilisés seulement pour la 65ème Brigade et sept autres pas qui peuvent être utilisés seulement pour la 16ème Division. Ces pas peuvent seulement être utilisés sur les unités de non-artillerie de leurs unités respectives. Quand ils sont utilisés, l'unité japonaise qui les reçoit ne peut pas se déplacer ou attaquer durant ce tour.

2.3 Rayon de Commandement des Quartiers Généraux et Activation des Réserves

2.31 Le rayon de Commandement pour chaque unité japonaise de quartier général est égal à deux fois sa valeur de Commandement.

2.32 Le rayon de Commandement pour chaque unité (non philippine) américaine de quartier général est égal à deux fois sa valeur de Commandement. Pour le quartier général philippin, son rayon de Commandement est égal à sa valeur de Commandement.

2.33 Les corps américain/philippin de quartier général peuvent utiliser leur valeur de Commandement pour créer ou activer des réserves avec n'importe quelle unité américaine/philippine. Chaque autre unité de quartier général peut seulement créer ou activer des réserves avec des unités subordonnées à cette unité de quartier général ou avec des unités sans quartier général supérieur.

2.4 Ravitaillement

2.41 Portée du Ravitaillement :

(1) **Allié** : pour des unités américaines et philippines, la portée de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement peut être d'un maximum de 7 hexagones.

(2) **japonais** : pour des unités japonaises, la portée de ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement peut être d'un maximum de 7 hexagones.

2.42 Sources de ravitaillement : toutes les unités de quartier général sont des sources de ravitaillement potentiel.

(1) **Allié**. Pour qu'un quartier général Allié puisse être une source de ravitaillement valable, il doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur jusqu'à Mariveles ou à Cabcaben.

(2) **Japonais**. Les quartiers généraux japonais doivent être capable de tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à n'importe quel hexagone du bord Nord de la carte ou jusqu'à l'hexagone 1008 pour être une source de ravitaillement valable.

2.43 Une unité peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à n'importe quelle unité amie de quartier général, et non pas uniquement jusqu'au quartier général de formation de l'unité.

2.5 Bonus d'Intégrité de Formation

Les formations suivantes ont droit au bonus d'intégrité :

(1) **Japanese**-9th and 20th Infantry Regiments, 16th Infantry Division; 8th, 37th and 61st Infantry Regiments, 4th Infantry Division; 62nd Infantry Regiment, Nagano Detachment.

(2) **Allied**-31st, 45th, and 57th Infantry Regiments, Philippine Division.

2.6 Attrition

Suite à un manque général de ravitaillements (particulièrement de provisions), les unités Alliés peuvent subir de l'attrition. Dès le tour 1 pendant la Phase Commune de Remplacement et de Renfort, le joueur Allié jette un dé et consulte la Table d'Attrition. Croiser le résultat du dé avec le mois approprié pour obtenir le nombre de pas que le joueur Allié doit immédiatement enlever. Quand un tour de jeu contient des jours sur deux mois différents, utilisez le mois le plus tard sur la Table d'Attrition. Quelque soit le tour durant lequel le japonais contrôle à la fois Cabcaben et Mariveles, les Alliés jettent un dé pour l'attrition sur la colonne d'Avril. Lorsqu'on enlève des pas, aucune unité ne peut être éliminée avant que chaque unité en jeu n'aie subi une perte de pas. Les pertes de pas dues à l'attrition ne sont pas comptabilisées lors du calcul des remplacements pour le tour suivant. Les unités éliminées par l'attrition sont placées dans la Case des Unités Détruites, pas dans la Case des Unités Détruites de façon Permanente.

2.7 Mouvement Naval

Le Joueur Japonais peut utiliser le mouvement naval. Le joueur Allié ne le peut pas.

2.71 Pour le jeu entier, le Joueur Japonais peut déplacer un total de trois bataillons d'infanterie (uniquement) par mer (c'est-à-dire trois unités pour le jeu entier, pas par tour). Il peut s'en servir comme simple mouvement maritime ou comme mouvement amphibie selon n'importe quelle combinaison; cependant, seul un bataillon peut être déplacé par tour.

2.72 Quand il utilise le mouvement naval, le Joueur Japonais peut utiliser n'importe quel hexagone côtier comme hexagone cible. Si l'hexagone cible contient une unité ennemie, l'unité se déplaçant par mer doit effectuer une attaque amphibie.

2.73 On considère que les Unités sont ravitaillées au tour où elles utilisent le mouvement naval. Une fois à terre, les règles normales de ravitaillement s'appliquent.

2.8 Attaques d'Effort Maximal

Seul le japonais peut effectuer des attaques d'effort maximal. Le joueur Allié ne peut pas effectuer des attaques d'effort maximal.

2.9 Marqueurs de Dissimulation

Chaque joueur reçoit quatre marqueurs de dissimulation.

2.10 Tableau des Effets du Terrain (TEC)

Les unités motorisées ne peuvent pas entrer dans des hexagones de jungle autrement que par une route/piste [road/trail], en dépensant les coûts normaux des mouvements sur routes/pistes.

3.0 MISE EN PLACE ALLIÉE

Le joueur allié place ses unités en premier. Toutes les unités commencent à pleine force.

II Corps HQ Unit - hex 3309

51st Division (4 unités) – dans un rayon de trois hexagones autour de 2507

41st Division (5 unités) - dans un rayon de trois hexagones autour de 2906

21st Division (5 unités) - dans un rayon de un hexagone autour de 2909

57th Regiment, Philippine Division (3 unités) - dans un rayon de deux hexagones autour de 3105

11th Division (4 unités) - dans un rayon de un hexagone autour de 3109

52nd Regiment, 51st Division - dans un rayon de cinq hexagones autour de 3513

Le reste de la **Philippine Division** (10 unités) - dans un rayon de un hexagone autour de 3214

I Corps HQ Unit - hex 2014

31st Division (5 unités) - dans un rayon de cinq hexagones autour de 2014

1st Regiment, 1st Division - dans un rayon de deux hexagones autour de 1310

Le reste de la **1st Division** (2 unités) - dans un rayon de un hexagone autour de 2012

26th Cavalry Regiment - dans un rayon de un hexagone autour de 2213

91st Division (4 unités) et la **71st Division** (3 unités) - dans un rayon de deux hexagones autour de 2314

Service Command area:

2nd Division (4 unités) - dans un rayon de huit hexagones autour de 3624

USN Battalion - hex 2826

Pour les 11 unités restantes, une est placée dans un rayon de un hexagone de n'importe quelle unité de quartier général déjà mise en place.

Le joueur peut placer autant d'unités en réserve qu'il le souhaite avant le début du jeu.

4.0 MISE EN PLACE JAPONAISE

Le joueur Japonais place ses unités en second. Toutes les unités commencent à pleine force. Le Joueur Japonais a l'initiative au tour 1; sautez la phase de Détermination de l'Initiative. Il peut faire autant d'attaques qu'il désire.

Dans un rayon de deux hexagones autour de 2601 :

65th Infantry Brigade (7 unités)

9th Infantry Regiment (3 unités)

First Battalion, 48th Mountain Artillery Regiment

16th Engineer Regiment, 7th Tank Regiment

1st Field Heavy Artillery Regiment

8th Field Heavy Artillery Regiment

9th Independent Heavy Artillery Battalion

Les deux unités du **5th Air Group** sont disponibles au Début du Jeu.

Le joueur peut placer autant d'unités en réserve qu'il le souhaite avant le début de jeu.

5.0 RENFORTS JAPONAIS

Ces unités peuvent entrer dans n'importe quel hexagone du bord Nord de la carte, ou par l'hexagone de route 1008, ou en utilisant le mouvement maritime. Toutes entrent à pleine force.

TOUR 2

2nd et 3rd Battalions, 20th Infantry Regiment
2nd Battalion, 48th Mountain Artillery Regiment
Headquarters Unit, 16th Infantry Division

TOUR 3

1st Battalion, 20th Infantry Regiment

TOUR 6

1st et 2nd Battalions, 33rd Infantry Regiment
3rd Battalion, 48th Mountain Artillery Regiment

TOUR 10

Nagano Detachment (5 unités)
3rd Independent Mountain Artillery Regiment
3rd Mortar Battalion

TOUR 13

2nd Independent Mortar Battalion
20th Independent Mountain Artillery Battalion
21st Field Heavy Artillery Battalion

TOUR 14

4th Infantry Division (12 unités)
Les 4 unités aériennes restantes

TOUR 17

1st Field Heavy Artillery Regiment
14th Independent Mortar Battalion

6.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le jeu se termine après la phase Administrative du tour 18 ou chaque fois qu'il n'y a plus aucune unité Alliée sur la carte après une phase Administrative, peu n'importe ce qui arrive en premier. Chaque joueur a une condition de victoire différente; si aucune n'est réalisée, le jeu aboutit à une égalité.

Victoire japonaise :

- (1) Marginale : toutes les unités Alliées sont éliminées de la carte avant ou à la fin du tour 18.
- (2) Tactique : toutes les unités Alliées sont éliminées de la carte avant ou à la fin du tour 15.
- (3) Décisive : tous les unités Alliées sont éliminées de la carte avant ou à la fin du tour 12.

Victoire alliée :

- (1) Marginale : avoir 1 pas sur Bataan, ravitaillé, à la fin du tour 18.
- (2) Tactique : avoir 2 à 10 pas d'unités sur Bataan, ravitaillés, à la fin du tour 18.
- (3) Décisive : avoir 11 ou + de pas d'unités sur Bataan, ravitaillés, à la fin du tour 18.

TABLE d'ATTRITION de BATAAN

Dé	Janvier	Février	Mars	Avril
1	0	0	1	1
2	0	0	1	2
3	0	0	2	3
4	0	0	2	4
5	0	1	3	5
6	1	1	3	6

TURNING POINT: GUADALCANAL

1.0 INTRODUCTION

2.0 RÈGLES SPÉCIALES

3.0 MISE EN PLACE ALLIÉE

4.0 RENFORTS ALLIÉS

5.0 MISE EN PLACE JAPONAISE

6.0 RENFORTS JAPONAIS

7.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

1.0 INTRODUCTION

Turning Point: Guadalcanal est une simulation de l'affrontement entre les Etats-Unis et le Japon pour la possession de l'île de Guadalcanal au sud de l'archipel des Salomons. La bataille a commencé en août 1942 et s'est terminée au début du mois de février 1943 et s'est soldée par une défaite stratégique pour le Japon. Les adversaires sur Guadalcanal étaient de force approximativement égale et le contrôle des mers autour de l'île restait indécis ; Guadalcanal fut la dernière opération amphibie américaine de la guerre qui aurait pu être une défaite totale. La victoire des Etats-Unis a constitué leur première victoire offensive et a marqué la fin du début de la guerre dans le Pacifique. Guadalcanal ouvra finalement la route vers Tokyo.

Turning Point: Guadalcanal couvre la période la plus critique de la bataille pour l'île : les mois de septembre, octobre et novembre. Lors de ces mois le japonais a lancé deux attaques principales pour reprendre les terrains d'aviation, véritables clefs de l'île. Elles furent des défaites toutes les deux. Une autre tentative fut avortée par une victoire navale américaine.

1.1 Échelle de Jeu

Chaque tour correspond à cinq jours (à part le dernier tour, qui constitue six jours); chaque hexagone représente approximativement 1000 yards de long (900 m).

1.2 Abréviations des Unités

Etats-Unis :

A = AMTRAC (U.S. Tracteurs Amphibies américains)

AM = AMERICAL Division

C = Composite (plusieurs unités plus petites du même type groupées ensemble pour les besoins du jeu)

CB = Construction Battalion ("SEABEES")

DB = Defense Battalion

MAW = Marine Air Wing

P = Pioneer; 1R, 2R- First/Second Raider Battalion

SW = Special Weapons (Marine Heavy Weapons Battalion)

USAAF = U.S. Army Air Force.

Japon :

CU = Construction unit

GD = Guard

H = Field Heavy Artillery

K = KUMA ("Bear") Battalion

M = Maizuru Special Naval Landing Force

Y = Yokosuka Special Naval Landing Force

1.4 Premier Joueur

Si vous n'utilisez pas la règle de l'initiative (4.0), alors le Joueur Japonais est toujours le premier joueur lors des tours 1 à 15 ; puis à partir du tour 16 c'est le joueur US.

2.0 RÈGLES SPÉCIALES

2.1 Empilement

Les deux joueurs peuvent empiler deux unités de n'importe quel type ou taille dans un seul hexagone. De plus, un char, une artillerie et une unité de quartier général peuvent être ajoutés librement sur n'importe quelle pile.

2.2 Remplacements Spéciaux

En plus des remplacements normaux, qui sont régulièrement reçus chaque tour, les deux joueurs reçoivent aussi des remplacements spéciaux. Au tour 14 le Joueur américain reçoit quatre pas qui doivent être utilisés avec n'importe quel bataillon d'infanterie de Marine. Si la règle optionnelle de convoi est utilisée, le Joueur Japonais reçoit un grand nombre de pas de remplacement au tour 16 (voir 2.11). À la différence des remplacements normaux, les remplacements spéciaux peuvent être conservés d'un tour à l'autre jusqu'à ce qu'ils soient dépensés.

2.3 Rayon de Commandement des Quartiers Généraux et Activation des Réserves

2.31 Le rayon de Commandement pour le quartier général japonais est égal à sa valeur de Commandement.

2.32 Le rayon de Commandement pour le quartier général américain est égal à sa valeur de Commandement.

2.33 Le quartier général américain de la 1st Marine Division peut utiliser sa valeur de Commandement pour créer ou activer des réserves avec n'importe quelle unité américaine. Chaque autre unité de quartier général peut seulement créer ou activer des réserves avec des unités subordonnées à cette unité de quartier général ou avec des unités sans quartier général supérieur.

2.4 Ravitaillement

2.41 Portée du Ravitaillement

(1) **Allié** : Pour les unités américaines, la portée du ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement peut être d'un maximum de cinq hexagones.

(2) **Japonais** : Pour les unités japonaises, la portée du ravitaillement jusqu'à une source de ravitaillement peut être d'un maximum de cinq hexagones.

2.42 Source de ravitaillement américaine. Toutes les unités de quartier général sont des sources potentiels de ravitaillement. Pour qu'un quartier général puisse être une source valable de ravitaillement, il doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement de n'importe quelle longueur jusqu'au quartier général de la 1st Marine Division. On considère que la 1st Marine Division est une source valable de ravitaillement lors de n'importe quel tour tant que les trois hexagones du Henderson Field sont contrôlés par les américains. Sinon, toutes les unités américaines sont non ravitaillées.

2.43 Source de ravitaillement japonaise. Toute unité de quartier général est une source valable de ravitaillement si elle peut tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à un hexagone côtier non occupé par une unité américaine ou dans une ZOC ennemie. Si aucun hexagone côtier n'est disponible, le ravitaillement peut être tracé depuis n'importe quel hexagone du bord Est ou Ouest de la carte.

2.44 Les unités japonaises et américaines peuvent tracer leur ligne de ravitaillement jusqu'à n'importe quelle unité de quartier général amie, et pas uniquement au quartier général de formation de l'unité, tant qu'elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à une source valable de ravitaillement.

2.5 Bonus d'Intégrité de Formation

Les formations suivantes ont droit au bonus d'intégrité :

(1) **Japonaises** - 4th, 16th, 29th, 124th, 228th Infantry Regiments.

(2) **Alliées** - 1st, 2nd, 5th, 7th, and 8th Marine Regiments.

2.6 Attrition

Lors de cette bataille, il y a eu beaucoup plus de pertes humaines causées par la maladie que par des attaques ennemies. Dans le jeu, les deux côtés peuvent subir de l'attrition.

2.61 Dès le tour 1 pendant la Phase Commune de Remplacement et de Renfort, les deux joueurs jettent un dé et consultent la Table d'Attrition. En croisant le résultat du dé avec le mois approprié on trouvera le nombre de pas qui doivent immédiatement être éliminés. Quand un tour de jeu contient des jours sur deux mois différents, utilisez le mois le plus tard sur la Table d'Attrition. Lors de n'importe quel tour durant lequel le Joueur Japonais tient n'importe quel hexagone de Henderson Field, les jets du joueur américains pour l'attrition s'effectuent sur la colonne Spéciale.

2.62 Lorsqu'on enlève des pas, aucune unité ne peut être éliminée avant que chaque unité en jeu n'ait subi une perte de pas. Les unités éliminées par l'attrition sont placées dans la Case des Unités Détruites, pas dans la Case des Unités Détruites de façon Permanente. Pour le joueur américain, les pertes de pas dues à l'attrition sont utilisées dans le calcul des remplacements pour le tour suivant; le Joueur Japonais ne peut pas utiliser les pertes d'attrition pour calculer ses remplacements au tour suivant.

2.7 Mouvement Naval

2.71 Les renforts japonais arrivent par mouvement maritime. Le Joueur Japonais doit désigner préalablement (par écrit sur une feuille) le tour d'arrivée d'une unité ainsi que son hexagone d'arrivée. Le Joueur Japonais peut désigner n'importe quel hexagone côtier sur Guadalcanal comme un hexagone d'arrivée possible. Lors de la Phase de mouvement (phase normale seulement, pas celle de réserve) le renfort est placé sur l'hexagone d'arrivée désigné. Si elle arrive dans un rayon de deux hexagones autour de n'importe quelle unité américaine, l'unité peut subir de l'attrition comme décrit ci-dessous :

Jet de dé	Résultat
1	Unité détruite
2,3	L'unité perd un pas
4,5,6	Aucun effet

Les pas perdus en raison de cette table ne sont pas utilisés dans le calcul des remplacements. Une fois l'attrition subie, une unité peut se déplacer à la moitié de son potentiel de mouvement ou, si elle a débarqué sur un hexagone contenant une unité ennemie, elle doit exécuter un assaut amphibie.

2.72 Le Joueur Japonais peut annuler le mouvement maritime planifié au début de sa phase de mouvement. Dans ce cas, les hexagones d'arrivées sont redéfinis secrètement pour le tour suivant. Les renforts peuvent être retardés d'autant de tours de cette manière.

2.73 Les unités japonaises déjà en jeu ne peuvent pas utiliser le mouvement maritime.

2.74 Tous les renforts américains entrent aussi par voie maritime (la capacité américaine de mouvement naval est égale au nombre de renforts pour le tour). La même procédure est utilisée pour le mouvement maritime japonais, mais aucun jet n'est lancé pour l'attrition de mouvement naval. Les renforts américains ne peuvent pas être retardés. De plus, lors de tours sans renforts américains prévus pour entrer, les Etats-Unis peuvent déplacer une seule infanterie ou un seul bataillon d'infanterie de Marine en utilisant le mouvement maritime.

2.75 On considère que les unités sont ravitaillées au tour où elles utilisent le mouvement naval. Aux tours suivants à terre, les règles normales de ravitaillement s'appliquent.

2.8 Terrains Spéciaux

Les unités motorisées peuvent seulement traverser la Rivière Matanikau par le côté d'hexagone traversé par la route.

2.9 Marqueurs de Dissimulation

Chaque joueur reçoit huit marqueurs de dissimulation.

2.10 Unité Navale américaine (US Naval Unit)

La disponibilité de cette unité est incertaine d'un tour à l'autre. Pendant la Phase Commune de Remplacement et de Renfort, chaque joueur jette un dé. Si le jet américain est plus haut, l'unité navale est disponible ce tour. En cas d'égalité on rejette le dé. L'unité navale américaine ne peut pas tirer pendant le tour du Joueur Japonais.

2.11 Convoi japonais de novembre

Le point d'orgue de la Campagne de Guadalcanal fut la tentative japonaise de renforcer l'île avec un grand convoi à la mi-novembre. Après deux actions navales nocturnes qui ont préservé Henderson Field du bombardement par des cuirassés japonais, l'aviation américaine détruisit le convoi et enterra l'espoir japonais de reprendre l'offensive. Les joueurs peuvent vouloir utiliser le résultat historique du convoi de Novembre ou essayer une variante qui suppose que le convoi a atteint l'île intacte. Jetez un dé au début du tour 16. Les résultats sont :

1-2 Variante Historique : les quatre unités prévues pour arriver au tour 16 arrivent avec une perte de pas. Cette variante est seulement effective si le joueur américain tient tous les hexagones du Henderson Field; sinon, le convoi arrive comme décrit ci-dessous.

3-4 Convoi à pleine force : toutes les unités arrivent à pleine force. Le Joueur Japonais reçoit aussi 8 points de remplacement spéciaux d'infanterie et 2 pour points pour le génie. De plus, au tour de son choix, celui-ci ou après, toutes les unités d'artillerie japonaises peuvent doubler leur force de combat.

5-6 Convoi détruit/demi-tour : aucunes unités n'arrivent.

3.0 MISE EN PLACE AMERICAINE

Le joueur américain place ses unités en premier. Toutes les unités commencent à pleine force et peuvent commencer en réserve si désiré.

Les unités suivantes sont placées dans un rayon de six hexagones autour du Henderson Field :

1st Marine Regiment (4 unités)

5th Marine Regiment (4 unités)

2nd, 3rd, 5th Battalions, 11th Marine Artillery Regiment

1st Marine Division HQ Unit

1st Special Weapons Battalion

1st Engineer Battalion

A, B, C Companies, 1st Tank Battalion

1st AMTRAC Battalion

3rd Defense Battalion

1st Pioneer Battalion

6th Construction Battalion

1st MAW Ground Element (doit commencer sur le Henderson Field hex)

1st MAW Air Element (doit commencer dans la Case Prêt - ready box)

Le joueur U.S. peut placer 8 marqueurs de fortification.

4.0 RENFORTS AMERICAINS

TOUR 1 :

1st Raider Battalion

1st Parachute Battalion*

*Entre par le Mouvement Naval (aucun parachutage n'est permis dans le scenario)

TOUR 4:

3rd Battalion, 2nd Marine Regiment

7th Marine Regiment (4 unités)

1st Battalion, 11th Marine Artillery Regiment

Retirer le 1st Parachute Battalion du jeu (sans tenir compte de l'emplacement; si réduit, la plupart perdent un pas de remplacement supplémentaire ce tour; si éliminé, perdez deux pas de remplacement ce tour)

TOUR 9:

164th Infantry Regiment (4 unités)

TOUR 10:

3rd Battalion, 10th Marine Artillery Regiment

TOUR 13:

2nd Marine Regiment (3 unités)
8th Marine Regiment (4 unités)
1st Battalion, 10th Marine Artillery Regiment
Composite Artillery Battalion

TOUR 15:

182nd Infantry Regiment (3 units, no 3rd Battalion)
245th Artillery Battalion
USAAF Air Unit

TOUR 18:

147th Infantry Regiment (4 unités)
2nd Raider Battalion
2nd Battalion, 10th Marine Artillery Regiment
57th Engineer Battalion

5.0 MISE EN PLACE JAPONAISE

Le joueur Japonais place ses unités en second. Toutes les unités doivent être mises en place à au moins huit hexagones du Henderson Field. Aucune unité ne peut commencer le jeu en réserve ou dans une position fortifiée. Toutes les unités commencent à pleine force.

1st and 3rd Battalions, 124th Regiment
Kuma Battalion
Yokosuka SNLF
11th and 13th Construction units
81st Guard Unit
HQ Unit 35th Brigade
HQ Unit 124th Regiment

6.0 RENFORTS JAPONAIS**TOUR 1 :**

2nd Battalion and HQ Unit, 4th Regiment
6th Shipping Engineer Regiment
Composite Engineer Battalion
HQ Unit, 2nd Infantry Division

TOUR 2:

2nd Battalion, 124th Regiment
3rd Shipping Engineer Regiment

TOUR 3:

3rd Battalion, 4th Regiment

TOUR 4:

1st Battalion, 4th Regiment

TOUR 6:

2nd Engineer Regiment

TOUR 7:

29th Infantry Regiment (4 unités)
20th Mountain Gun Regiment
1st Shipping Engineer Regiment

TOUR 8:

10th Mountain Gun Regiment
2nd and 6th Anti Tank Gun Battalions

TOUR 9:

Maizuru SNLF

2nd Artillery Regiment

9th Anti Tank Gun Battalion

38th Anti Aircraft Battalion

1st and 3rd Light Mortar Battalions

39th Construction Unit

21st Artillery Regiment

TOUR 10:

16th Infantry Regiment (4 unités)

1st and 3rd Battalions, 230th Infantry Regiment

1st Tank Company

45th/47th Anti Aircraft Battalion

38th Engineer Regiment

38th Mountain Gun Regiment

4th Artillery Regiment

7th Artillery Regiment

HQ Unit 38th Division

HQ Unit 230th Regiment

TOUR 12:

1st Battalion and HQ Unit, 228th Infantry Regiment

TOUR 14:

2nd and 3rd Battalions, 228th Infantry Regiment

TOUR 16:

1st Battalion and HQ Unit, 229th Infantry Regiment

2nd Battalion, 230th Infantry Regiment

2nd Shipping Engineer Regiment

(Voir 2.11)

7.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

La victoire est centrée autour de la possession du Henderson Field.

Victoire japonaise :

(1) **Marginale** : le Joueur Japonais tient les trois hexagones du Henderson Field lors de la phase Administrative du tour 18.

(2) **Tactique** : le Joueur Japonais tient les trois hexagones du Henderson Field lors de la phase Administrative de deux tours de jeu consécutifs entre les tours 12 à 17 (lors de cet événement, le jeu aboutit à une victoire japonaise immédiate).

(3) **Décisive** : le Joueur Japonais tient les trois hexagones du Henderson Field lors de la phase Administrative de deux tours consécutifs entre les tours 1 à 11 (lors de cet événement, le jeu aboutit à une victoire japonaise immédiate).

Victoire alliée :

(1) **Marginale** : le joueur américain tient les trois hexagones du Henderson Field lors de la phase Administrative du tour 18.

(2) **Tactique** : le joueur américain tient les trois hexagones du Henderson Field lors de la phase Administrative du tour 18 ET il n'y a aucune unité japonaise dans un rayon de trois hexagones autour de n'importe quel hexagone du Henderson Field.

(3) **Décisive** : le joueur américain tient les trois hexagones du Henderson Field lors de la phase Administrative du tour 18 ET il n'y a aucune unité japonaise dans un rayon de six hexagones autour de n'importe quel hexagone du Henderson Field.

Un autre résultat est une égalité.

TABLE d'ATTRITION de GUADALCANAL

Dé	Septembre	Octobre	Novembre	Spécial
1	0	0	1	1
2	0	1	1	2
3	0	1	1	3
4	0	1	1	4
5	1	1	2	5
6	1	2	2	6

Le tableau de terrain (TEC) est incorrect. Les unités motorisées peuvent traverser des côtés d'hexagone fluviaux pour un coût de 3 PMs. Voir le cas 2.8 pour l'unique exception.

Le tir d'artillerie s'effectue sur une unité, pas sur un hexagone ou sur une pile et encore moins sur plusieurs hexagones.

TABLE DETAILLEE DES REGLES

[1.0] INTRODUCTION page 1

[2.0] ÉQUIPEMENT DE JEU page 1

2.1 Pièces du Jeu

2.12 Types d'Unités de Combat terrestre

2.13 Types d'Unité

2.14 Symboles de taille d'Unité

2.2 Cartes et Tableaux

2.3 Définition des Termes

2.4 Arrondir les Fractions

2.5 Modificateurs au Jet de Dé (DRM)

[3.0] SÉQUENCE DE JEU page 3

3.2 Séquence de Jeu Détaillée

[4.0] L'INITIATIVE page 3

4.1 Détermination de l'initiative

4.2 Avoir l'Initiative

4.3 Impulsion (ou élan)

5.0 REMPLACEMENTS et RENFORTS page 4

5.1 Comment reçoit-on des Remplacements ?

5.2 Comment utilisent-on les Remplacements ?

5.3 Renforts

5.31 Secteur d'Organisation des Renforts [*Reinf. Staging Area*]

[6.0] EMPILEMENT page 5

6.1 Limites d'Empilement

6.2 Quand applique t-on l'empilement ?

[7.0] LES ZONES DE CONTRÔLE page 5

7.1 Quelles sont les unités qui possèdent des ZOCs ?

7.2 Effets des ZOCs sur le Mouvement

7.22 Infiltration

7.3 Effets des ZOCs lors du Combat

7.4 Effets des ZOCs sur le Ravitaillement

[8.0] MOUVEMENT page 6

8.1 Comment Déplacer ses Unités

8.2 Facteurs affectant le Mouvement

8.22 [Mouvement Minimum

8.23 [Mouvement par la Route]

8.3 Mouvement Stratégique

[9.0] UNITÉS EN RÉSERVE page 6

9.1 Comment mettre des unités en Réserve ?

9.2 Maintien du Statut de réserve

9.3 Obligations concernant les Réserves

9.31 Réserves Offensives

9.32 Réserves Défensives.

[10.0] COMBAT page 7

10.1 Restrictions du Combat

10.2 Comment Résoudre un Combat ?

10.3 Modificateurs au Combat

10.31 Terrain.

10.32 Fortifications

10.33 Attaque Concentrique.

10.34 Intégrité de Formation

10.35 Assaut Amphibie. Voir la section 16.32.

10.36 Modifications au jet de dé :

10.361 Efficacité d'une Unité.

10.362 [Bonus Blindé]

10.363 Impulsion / Elan Momentum. Voir 4.32

10.4. Effort Maximal

10.5 Attaques "Banzai" japonaises

10.6 La Table des Résultats du Combat

10.7 Pertes de pas et Priorités de Pertes

10.8 Avance après combat

10.81 Poursuite

[11.0] ARTILLERIE page 10

11.1 Caractéristiques des unités d'artillerie

11.21 Résolution du bombardement.

11.23 Désorganisation.

11.24 Réorganisation.

11.25 Réorganisation Optionnelle.

[12.0] UNITÉS DU GENIE et PIONNEERS page 11

12.1 Ingénieurs

12.2 Ingénieurs et Unités de Construction

[13.0] UNITÉS AÉRIENNES page 11

13.1 Bombardement

13.2 Soutien aérien

13.3 Interdiction

[14.0] UNITÉS DE QUARTIER GÉNÉRAL page 12

14.1 Valeur de Commandement

14.2 Rayon de Commandement

[15.0] RAVITAILLEMENT page 12

15.1 Quand détermine t-on le Ravitaillement ?

15.2 Non ravitaillement [*Out of Supply*]

15.3 Ravitaillement et Unités Détruites

15.4 Sources de Ravitaillement

15.5 Les lignes de Ravitaillement

[16.0] UNITÉS NAVALES et MOUVEMENT NAVAL p. 13

16.1 Caractéristiques des unités navales

16.2 Capacités des unités navales

16.21 Bombardement.

16.23 Interdiction.

16.3 Mouvement Naval

16.31 Mouvement Maritime

16.32 Mouvement Amphibie.

16.4 Ravitaillement

[17.0] BROUILLARD DE GUERRE page 14

17.1 Examen des unités ennemies

17.2 Unités Cachés

[18.0] CONDITIONS DE VICTOIRE page 14

Les scénarii et leurs règles spécifiques

LA CHUTE DE SINGAPOUR (page 16)

1.0 INTRODUCTION	p.16
2.0 RÈGLES SPÉCIALES	p.16
3.0 MISE EN PLACE ALLIÉE	p.19
4.0 RENFORT ALLIÉ	p.19
5.0 RENFORT JAPONAIS	p.19
6.0 CONDITIONS DE VICTOIRE	p.19

1.0 INTRODUCTION

- 1.1 Échelle de Jeu
- 1.2 Abréviations d'Unité
- 1.3 Unités Fractionnées [*Breakdown Units*]
- 1.4 Premier Joueur

2.0 RÈGLES SPÉCIALES

- 2.1 Empilement
- 2.2 Remplacements
- 2.3 Rayon de Commandement des Quartiers Généraux et Activation des Réserves
- 2.4 Les zones de Contrôle
- 2.5 Ravitaillement
 - 2.51 Portée du Ravitaillement :
 - 2.52 Sources de ravitaillement du Commonwealth
 - 2.53 Sources de ravitaillement japonaises
- 2.6 Bonus d'Intégrité d'Unité (10.34)
- 2.7 Île de Singapour
 - 2.72 L'empilement dans l'Île de Singapour est doublé
 - 2.74 [Round Supplémentaire de Combat]
- 2.8 Mouvement Naval
- 2.9 Unités aériennes japonaises
 - 2.91 Une seule unité aérienne japonaise est disponible au tour 1
 - 2.92 Les unités aériennes japonaises n'exécutent jamais de missions de soutien défensif
 - 2.93 Chaque unité aérienne japonaise peut générer deux marqueurs d'interdiction
- 2.10 Mouvement Motorisé
 - 2.11 Marqueurs de Dissimulation.
 - 2.12 Attaque d'Effort Maximal
- 3.0 MISE EN PLACE ALLIÉE
- 4.0 RENFORTS ALLIÉS
- 5.0 MISE EN PLACE JAPONAISE
- 6.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

STRUGGLE ON BATAAN (page 20)

1.0 INTRODUCTION	p.20
2.0 RÈGLES SPÉCIALES	p.20
3.0 MISE EN PLACE ALLIÉE	p.22
4.0 MISE EN PLACE JAPONAISE	p.22
5.0 RENFORTS JAPONAIS	p.23
6.0 CONDITIONS DE VICTOIRE	p.23

1.0 INTRODUCTION

- 1.1 Échelle de Jeu
 - 1.2 Abréviations d'Unité
 - 1.4 Premier Joueur
- ### 2.0 RÈGLES SPÉCIALES
- 2.1 Empilement
 - 2.2 Remplacements
 - 2.3 Rayon de Commandement des Quartiers Généraux et Activation des Réserves

2.4 Ravitaillement

- 2.41 Portée du Ravitaillement :
 - 2.42 Sources de ravitaillement : toutes les unités de quartier général sont des sources de ravitaillement
 - 2.5 Bonus d'Intégrité de Formation
 - 2.6 Attrition
 - 2.7 Mouvement Naval
 - 2.8 Attaques d'Effort Maximal
 - 2.9 Marqueurs de Dissimulation
 - 2.10 Tableau des Effets du Terrain (TEC)
- ### 3.0 MISE EN PLACE ALLIÉE
- ### 4.0 MISE EN PLACE JAPONAISE
- ### 5.0 RENFORTS JAPONAIS
- ### 6.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

TURNING POINT: GUADALCANAL (page 24)

1.0 INTRODUCTION	p.24
2.0 RÈGLES SPÉCIALES	p.25
3.0 MISE EN PLACE ALLIÉE	p.27
4.0 RENFORTS ALLIÉS	p.27
5.0 MISE EN PLACE JAPONAISE	p.28
6.0 RENFORTS JAPONAIS	p.28
7.0 CONDITIONS DE VICTOIRE	p.29

1.0 INTRODUCTION

- 1.1 Échelle de Jeu
 - 1. Abréviations d'Unité
 - 1.4 Premier Joueur
- ### 2.0 RÈGLES SPÉCIALES
- 2.1 Empilement
 - 2.2 Remplacements Spéciaux
 - 2.3 Rayon de Commandement des Quartiers Généraux et Activation des Réserves
 - 2.4 Ravitaillement
 - 2.41 Portée du Ravitaillement
 - 2.42 Source de ravitaillement américaine. Toutes les unités de quartier général sont des sources potentiels de
 - 2.43 Source de ravitaillement japonaise. Toute unité de quartier général est une source valable de
 - 2.5 Bonus d'Intégrité de Formation
 - 2.6 Attrition
 - 2.7 Mouvement Naval
 - 2.8 Terrains Spéciaux
 - 2.9 Marqueurs de Dissimulation
 - 2.10 Unité Navale américaine (*US Naval Unit*)
 - 2.11 Convoi japonais de novembre
- ### 3.0 MISE EN PLACE AMERICAINE
- ### 4.0 RENFORTS AMERICAINS
- ### 5.0 MISE EN PLACE JAPONAISE
- ### 6.0 RENFORTS JAPONAIS
- ### 7.0 CONDITIONS DE VICTOIRE