

ORDRE DE BATAILLE JAPONAIS

Copyright © 1999, Game Research/Design. All rights reserved.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	1
Scénario d'introduction 'Luçon'	2
Scénario de campagne 'L'invasion des Philippines'	3
Scénario de campagne 'Les Philippines renforcées'	7
Scénario de campagne 'Les Philippines complètement préparées'	7
Scénario de bataille 'Bataan'	7
Abréviations et noms	9
Dispersion/Assemblage	10

INTRODUCTION

Abréviations et conventions

En général, les abréviations utilisées dans ces ordres de bataille (OB) sont indiqués sur la fiche d'identification des unités. Les abréviations suivantes sont aussi utilisées:

ARP	Point de remplacement aérien [Air Replacement Point]
NRP	Point de réparation navale [Naval Repair Point]
RP inf	Point de remplacement d'infanterie [Infantry Replacement Point]
RP bld	Point de remplacement de blindés [Armor Replacement Point]
RP art	Point de remplacement d'artillerie [Artillery Replacement Point]
Pt res	Point de ressource [Resource Point]
Hex	Hexagone

Les conventions suivantes sont utilisées dans ces OB:

Les références cartographiques sont dans le format: (n° de carte):(n° d'hex). Par exemple, G7:1925 indi que l'hex n°1925 de la carte *Glory* n°7. Si l'hex cité contient également un nom de localité, de ville ou d'île, ce nom sera aussi indiqué pour aider à localiser l'hex.

Unités soutenue ou de soutien limité. Elles sont indiquées par un astérisque à la suite du facteur de déplacement de l'unité. Par exemple, 1-2-6* indique une unité soutenue (si elle n'est pas une unité d'artillerie) ou une unité de soutien limité (si elle est une unité d'artillerie).

Unités divisionnaires non soutenues. Elles sont indiquées par un signe degré à la suite du facteur de déplacement de l'unité. Par exemple, 8-12-6° indique une unité divisionnaire 8-12-6 non soutenue.

Cadres. Quand une unité est indiquée à sa valeur de cadre, sa valeur entière est indiquée entre parenthèses pour aider à localiser l'unité correcte. Par exemple, si '1x cadre inf 6-8-6*' (14-18-6*) est indiquée, la valeur entière de l'unité est 14-18-6*. Notez que la taille d'unité de la valeur entière d'un cadre est toujours 'XX' ou '[XX]'.
japonaise (pour les unités aériennes) ou des éléments navals de l'armée impériale japonaise (pour les unités navales).

japonaise (pour les unités aériennes) ou des éléments navals de l'armée impériale japonaise (pour les unités navales).

Marine impériale japonaise:

Toutes les forces sont celles de la marine impériale japonaise (pour les unités navales et les marqueurs de groupe naval), des forces aéronavales impériales japonaise (pour les unités aériennes), ou des éléments terrestres de la marine impériale japonaise (pour les unités terrestres).

Identification et taille des unités

Bien que les identifications exactes des unités soient citées dans les OB, les joueurs peuvent les ignorer dans leur partie. *Exception:* les identifications des unités ne peuvent pas être ignorées quand des unités sont dispersées ou assemblées. Les joueurs peuvent librement substituer des unités ayant la même taille sans tenir compte des crochets. Par exemple, si un II art 2-1-6 est cité, il n'y a pas de différence si un [II] art 2-1-6 est utilisé à la place.

Les crochets autour de la taille d'une unité indiquent soit: 1) l'unité était d'une taille d'un point de vue administratif, mais en terme de jeu, elle fonctionne comme étant d'une autre taille, soit 2) l'unité est un regroupement d'unités indépendantes plus petites. *Exemple 1:* un régiment du génie japonais ne possède que 900 hommes, et ainsi n'est en pratique que l'équivalent d'un bataillon. *Exemple 2:* le bataillon antichar motorisé japonais est un amalgame de quatre compagnies antichar indépendantes.

Éléments de dispersion disponibles

Les éléments de dispersion suivants sont disponibles pour être utilisés dans tous les scénarios de *The Damned Die Hard*. D'autres éléments peuvent être disponibles dans un scénario particulier, comme indiqué dans les OB concernés.

Armée impériale japonaise:

3x II inf lg mtn 2-3-8*/2-3-8	A1, B1, C1
3x II inf lg mtn 2-3-8*/1-2-8	A2, B2, C2
7x II inf lg mtn 1-2-8*/1-2-8	A3, B3, C3, D1, D2, E1, E2
2x II inf lg mtn 1-2-8*/0-1-8	D3, E3
10x II inf lg 1-2-6*/1-2-6	F1, F2, G1, G2, H1, H2, J1, J2, K1, K2
5x II inf lg 1-2-6*/0-1-6	F3, G3, H3, J3, K3
6x II inf 1-2-6*/1-2-6	L1, L2, M1, M2, N1, O1
4x II inf 1-2-6*/0-1-6	L3, M3, N2, O2
2x II inf 0-1-6*/0-1-6	N3, O3
1x II stat 1-5	P1
3x II stat 0-1-5	P2, P3, P4

Marine impériale japonaise:

1x III BL 0-2-4	A
1x II DCA lrd 0-1-4	DCA=1 A
1x II trp nvl 1-2-5	A

Forces

Armée impériale japonaise:

Toutes les forces sont celles de l'armée impériale japonaise (pour les unités terrestres et les marqueurs de QG de corps), des forces aériennes de l'armée impériale

Marqueurs spéciaux

Les marqueurs spéciaux suivants sont disponibles pour être utilisés dans tous les scénarios de *The Damned Die Hard*.

Armée impériale japonaise:

3x QG XXXX inf 14, 16, 19

Marine impériale japonaise:

6x Groupes navals DCF, 3Flt, 1SAF, 2SAF, 3SAF, SF

Japonais (verso)/Américains (recto):

6x marqueurs RP inf [+]-4 A, B, C, D, E, F

‘Luçon’

**Scénario d'introduction
De Déc III 41 à Jan II 42**

INTRODUCTION

Cet ordre de bataille indique les forces aériennes et terrestres japonaises engagées dans la campagne historique de Luçon.

FORCES INITIALES, DÉC III 41**Conditions initiales.**

Territoire sous possession japonaise: la zone Formose, l'île de Batan (G7:2301), et tous les hex sur l'île de Luçon le long de la côte de l'hex G7:2309 à Aparri (G7:2209), à Laoag (G7:1709), à Vigan (G7:1612), à San Fernando (G7:1616) et à l'hex G7:1617, le long de la route d'Aparri à Tuguegarao (G7:2212) et les hex sur ou à l'est de la ligne Mauban (G7:2226) – G7:2528.

ARP accumulés: 2 (IJA), 6 (IJN).

Armée impériale japonaise:

14ème armée. Force du nord de Luçon: Tuguegarao (G7:2212), Aparri (G7:2209), Laoag (G7:1709), ou Vigan (G7:1612):

1x II inf lg mtn 1-2-8* A3

Force du Golfe de Lingayen: hex G7:1615, San Fernando (G7:1616), et/ou hex G7:1617:

1x III inf lg mtn 6-8-8* 48-1For

1x III inf lg mtn 4-6-8* 48-47

2x II inf lg mtn 2-3-8* A1, A2

1x III inf lg 4-6-6* 16-9

1x [II] char 2-8 7r

1x [II] char lg amph 1-8 4r

2x [II] gen 1-2-6 3Dr, 21Dr

1x III art 4-2-8 1YJ

1x [II] art 2-1-6 8YJr

1x II art 2-1-6 7r

1x [II] AC mot 1-8 A

1x II DCA lrd mot 0-1-8 DCA=1 40Y

3x II DCA lrd 0-1-8 DCA=1 45Y, 47Y, 48Y

3 pt res

Force de la Baie de Lamon: Mauban (G7:2226), hex G7:2327, et/ou Lopez (G7:2427):

2x III inf lg 4-6-6* 16-20, 16-33

1x II mort mtn 2-1-8 15

1x [III] char lg 1-8 A

1x II DCA lrd 0-1-6 DCA=1 60Y

1 pt res

5ème division aérienne. N'importe quelles bases aériennes sous possession japonaise:

4x Ki-27b 3F4 0/12

1x Ki-21-1c 3B4 2-3/U/21

1x Ki-30 1LB3 1/13

1x Ki-48-1 2NLB3 1/22

1x Ki-51 2D2 2/10

1x Ki-57-1 0T2 0/23

Divers. Cas de dispersion appropriées:

1x XX inf lg mtn 18-22-8* 48

1x XX inf lg 14-18-6 16

Case de dispersion du III inf lg mtn "A":

1x III inf lg mtn 6-8-8* 48-2For

Éléments de dispersion disponibles: ajoutez:

1x III art mtn 1-3-8* 48-48

1x III art 2-3-6 16-22

Marine impériale japonaise:

San Fernando (G7:1616):

1x III BL 0-2-0 A

11ème flotte aérienne. Zone Formose:

3x A6M2 7F5 0/23

3x A6M2 7F5 0/17

1x A5M4 4F3 0/12

2x G3M2-22 3NB2 2-3/VU/32

3x G4M1-11 4NB2 2-3/VU/45

PRODUCTION

Il n'y a pas de production japonaise dans ce scénario.

RENFORTS CONDITIONNELS

Il n'y a pas de renforts conditionnels dans ce scénario.

**RENFORTS RÉGULIERS
DÉC IV 41****Armée impériale japonaise:**

N'importe quels ports sous possession japonaise (jusqu'à la limite de capacité):

2x X stat 2-4-4 16HC, 48HC

1x [III] pion 1-2-5 A

1x PT mot 8 1 RE C

3 pt res

JAN I 42**Armée impériale japonaise:**

N'importe quels ports sous possession japonaise (jusqu'à la limite de capacité):

1x [XX] inf 8-12-6* 65R

2x X stat 2-4-4 61HC, 63HC

1x III gen fer 0-1-6 8

1x II mort 2-6 2C

1 pt res

Éléments de dispersion disponibles: ajoutez:

3x III inf 3-5-6*/2-4-6 65R-122, 65R-141, 65R-42

‘L’invasion des Philippines’

Scénario de campagne

De Déc II 41 à Mai II 42

INTRODUCTION

Cet ordre de bataille indique les forces japonaises engagées dans la campagne historique des Philippines.

FORCES INITIALES, DÉC II 41

Conditions initiales.

Territoire sous possession japonaise: les zones Japon, Okinawa, Formose, Chine Centrale, Chine Méridionale, Hai-nan, Tonkin, Cochinchine, Palaos, Yap et Mariannes

ARP accumulés: 6 (IJA), 10 (IJN).

Armée impériale japonaise:

14ème armée. Zone Okinawa:

1x III inf lg 4-6-6*	16-20
1x X stat 2-4-4	16HC
1x II mort mtn 2-1-8	15
1x II DCA lrd 0-1-6	DCA=1 60Y
2 pt res	

Zone Formose:

1x XX inf lg mtn 18-22-8*	48
1x III inf lg 4-6-6*	16-9
1x X stat 2-4-4	48HC
1x [II] char 2-8	7r
1x [II] char lg amph 1-8	4r
1x [II] char lg 1-8	A
2x [II] gen 1-2-6	3Dr, 21Dr
1x [III] pion 1-2-5	A
1x III gen fer 0-1-6	8
1x III art 4-2-8	1YJ
1x [II] art 2-1-6	8YJr
1x II art 2-1-6	9YJ
1x [II] AC mot 1-8	A
1x II DCA lrd mot 0-1-8	DCA=1 40Y
3x II DCA lrd 0-1-8	DCA=1 45Y, 47Y, 48Y
1x PT mot 8	1 RE C
8 pt res	
Maru-1, Maru-2	0/TA/2 1-0/E2/5
Dai-1, Dai-2	0/LC/G 0/E/2

Zone Palaos:

1x III inf lg 4-6-6*	16-33
1x [II] gen 1-2-6	24Dr
2 pt res	
Maru-10, Maru-11	0/TA/2 1-0/E2/5
Dai-10, Dai-11	0/LC/G 0/E/2

16ème armée. Zone Japon:

1x XX inf lg 14-18-6	2
1x X stat 2-4-4	43HC
1x [III] pion 1-2-5	B

Zone Palaos:

1x III inf lg mtn 4-6-8*	56-146
1x X stat 2-4-4	56HC
1x [II] gen 1-2-6	2Dr
1x II DCA lrd 0-1-8	DCA=1 44Y

5ème division aérienne. Zone Formose:

4x <u>Ki-27b</u>	3F4	0/12
1x <u>Ki-21-1c</u>	3B4	2-3/U/21
1x <u>Ki-30</u>	1LB3	1/13
1x <u>Ki-48-1</u>	2NLB3	1/22

1x <u>Ki-51</u>	2D2	2/10
1x <u>Ki-57-1</u>	0T2	0/23

Divers. Case de dispersion de la 16ème XX:

1x XX inf lg 14-18-6	16
----------------------	----

Éléments de dispersion disponibles: ajoutez:

2x III inf lg mtn 6-8-8*/5-7-8	48-1For, 48-2For
1x III inf lg mtn 4-6-8*/3-5-8	48-47
3x III inf lg 4-6-6*/3-5-6	2-4, 2-16, 2-19
1x III art mtn 1-3-8*	48-48
2x III art 2-3-6	2-2, 16-22

Marine impériale japonaise:

3ème flotte. Zone Okinawa:

1x II SNLF 2-3-6		1Sas
Sendai	5/DC/1	0-2/M/9
Kage-1	17/DD/A	6-16/9
Maru-12	0/TR/2	0-0/E2/4

Zone Formose:

1x X BL 2-5-4	DCA=1	31
1x II SNLF 2-3-6		2Sas
1x II para 1-5		3Yok
S.Maru	5/VS/2	1-0/F/7
1x <u>F1M2</u>	3F2	1/SF/7
Ashigara	19/CA/3	2-4/8
Maya	19/CA/3	2-2/9
Kuma, Naka, Naton	5/DC/1	0-2/M/9
Asas-1	17/DD/A	6-16/9
Shirat-1	14/DD/B	5-16/9
Muts-1	10/DD/C	3-12/M/8
Kami-1	10/DD/C	3-6/8
W7-1, W13-1	9/DM/E	3-0/M/5
Waka-1	7/DP/D	2-4/7
Tomo-1	7/DT/E	2-2/7
Maru-13	0/TR/2	0-0/E2/4

Zone Hai-nan:

1x II para 1-2-5		1Yok
1x <u>G3M2-L</u>	1T2	0/55*

Zone Palaos:

1x X BL 2-5-4	DCA=1	32
1x III SNLF 5-6-6		Kure
Ryujo	3/VL/2	2-0/C2/7
1x <u>A5M4</u>	4F3	0/C/12
1x <u>B5N2</u>	2LB2	2-1/VC/17
Chitose	2/VS/2	1-0/F/7
1x <u>E13A1</u>	1A2	1/SF/14
Mizuho	2/VS/2	2-0/F/6
1x <u>E13A1</u>	1A2	1/SF/14
Haguro, Myoko, Nachi	19/CA/3	2-4/8
Jintsu	5/DC/1	0-2/M/9
Kage-2	17/DD/A	6-16/9
Maru-1	5/DG/E	1-0/4
ISY-1	6/DM/C	1-0/M6/4
3 pt mines		
Maru-16	0/TR/2	0-0/E2/4

11ème flotte aérienne. Zone Formose:

3x <u>A6M2</u>	7F5	0/23
3x <u>A6M2</u>	7F5	0/17
1x <u>A5M4</u>	4F3	0/12
2x <u>G3M2-22</u>	3NB2	2-3/VU/32
4x <u>G4M1-11</u>	4NB2	2-3/VU/45
1x <u>H6K4</u>	2B2	3-4/VB/53*

Divers. Case de dispersion du III SNLF Sas:

1x III SNLF 5-6-6	Sas
-------------------	-----

Éléments de dispersion disponibles: ajoutez:

2x II SNLF 2-3-6	1Kure, 2Kure
------------------	--------------

PRODUCTION

Points de ressource. Le joueur japonais reçoit 1 pt res les tours I et III de chaque mois dans la zone Formose.

Autres productions. Le joueur japonais ne reçoit pas d'autre production régulière. Des ARP et RP inf arrivent via les renforts réguliers. Néanmoins, des productions supplémentaires peuvent être achetées en dépensant des points de victoire comme indiqué sur la table de victoire.

RENFORTS CONDITIONNELS

1) Force de couverture distante:

Le Japon dispose d'unités navales lourdes en Mer de Chine Méridionale, en attente au cas où les forces navales de surface alliées menaceraient les principaux débarquements en Malaisie ou aux Philippines. Le joueur japonais peut utiliser ces forces comme suit. Notez que le joueur japonais paye une pénalité en points de victoire (selon la table de victoire) s'il requiert ces forces.

N'IMPORTE QUEL TOUR DE DÉC III 41 À JAN II 42

Marine impériale japonaise:

N'importe quels hex de mer sur le bord ouest des cartes G7 ou G8:

Haruna, Kongo	43/BC/4	2-0/8
Atago, Takao	19/CA/3	2-4/8
Chokai	19/CA/3	2-2/9
Akats-1	17/DD/B	5-18/M/9
Kage-3	17/DD/A	6-16/9

À LA FIN DU TOUR DE LA REQUÊTE

Marine impériale japonaise:

Retrait:

Les unités navales précédemment requises

2) Le génie japonais:

Les unités du génie japonais étaient entraînées et équipées pour les opérations amphibies, en plus de leurs fonctions normales du génie. Pour refléter cela, les [II] du génie japonais sont imprimés au verso de leur pion en [II] du génie amphibie et le joueur japonais peut convertir ces unités entre leurs deux incarnations comme suit.

N'IMPORTE QUEL TOUR PENDANT LEQUEL L'UNITÉ INDIQUÉE EST EMPILÉE AVEC UNE UNITÉ NAVALE DE BARGE OU DE CHALAND DE DÉBARQUEMENT SOUS POSSESSION AMIE ; UNE UNITÉ NAVALE DOIT ÊTRE PRÉSENTE POUR CHAQUE UNITÉ TERRESTRE À CONVERTIR

Armée impériale japonaise:

Conversion: chaque [II] gen 1-2-6 en:

1x [II] gen amph 2-1-W

Conversion: chaque [II] gen amph 2-1-W en:

1x [II] gen 1-2-6

Unités auxquelles cela s'applique:

5x [II] gen 1-2-6/[II] gen amph 2-1-W
2Dr, 3Dr, 21Dr, 23Dr, 24Dr

3) Les parachutistes de la SNLF:

Certaines unités de la SNLF (celles ayant 'Yok' dans leur identification) étaient entraînées comme force navale spéciale de débarquement et aussi comme parachutistes. Pour refléter cela, les pions de ces unités sont imprimés au recto en tant que SNLF et au verso en

tant que parachutistes. Le joueur japonais peut convertir ces unités entre leurs deux incarnations comme suit.

N'IMPORTE QUEL TOUR PENDANT LEQUEL L'UNITÉ INDIQUÉE EST SOUS RAVITAILLEMENT GÉNÉRAL

Armée impériale japonaise:

Conversion: chaque III SNLF 5-6-6 (ou para 5-6-5) en:

1x III para 5-6-5 (ou SNLF 5-6-6)

Conversion: chaque II SNLF 1-2-6 (ou para 1-2-5) en:

1x II para 1-2-5 (ou SNLF 1-2-6)

Conversion: chaque II SNLF 1-6 (ou para 1-5) en:

1x II para 1-5 (ou SNLF 1-6)

Unités auxquelles cela s'applique:

1x III SNLF 5-6-6/III para 5-6-5	Yok
2x II SNLF 1-2-6/II para 1-2-5	1Yok, 2Yok
2x II SNLF 1-6/II para 1-5	3Yok, 4Yok

4) La garnison de Davao:

Les Japonais formèrent une unité pour la garnison de Davao à partir de plusieurs centaines de citoyens japonais qui y furent internés au début de la guerre. (Note: de nombreux récits écrits pendant et juste après la guerre affirment que cette unités fut formée par des citoyens philippins traîtres d'ascendance japonaise., mais les enquêtes d'après guerre ne révèlent aucune preuve soutenant cette allégation.)

DAVAO SOUS POSSESSION JAPONAISE +1

Armée impériale japonaise:

Davao (G8:3822):

1x [II] stat 0-1-4 Davao

5) Les garnisons indépendantes:

Le haut commandement japonais dépêcha diverses unités aux Philippines en réponse à la capture d'objectifs spécifiques. (En règle générale, ces unités étaient nommée 'unités de garnison indépendantes' et servaient à la garnison des positions clefs.) Le joueur japonais reçoit ces unités comme suit.

TOUTES LES VILLES DE LUÇON SOUS POSSESSION JAPONAISE +12

Armée impériale japonaise:

Zone Formose (arrivée depuis le Japon):

1x III stat 2-4-5 10DS

TOUTES LES VILLES DE VISAYAS SOUS POSSESSION JAPONAISE +12

Armée impériale japonaise:

Zone Formose (arrivée depuis le Japon):

1x III stat 2-4-5 11DS

TOUTES LES VILLES DE MINDANAO ET LA LOCALITÉ DE CAGAYAN (G8:3715) SOUS POSSESSION JAPONAISE +12

Armée impériale japonaise:

Zone Formose (arrivée depuis le Japon):

1x III stat 2-4-5 17DS

6) Le cabotage:

Quasiment un million de tonnes de caboteurs était disponible aux Philippines. Les deux joueurs peuvent utiliser ces transports comme suit. Utilisez le côté rouge sur blanc de ces unités navales quand elles sont utilisées par le joueur japonais.

N'IMPORTE QUEL TOUR, TANT QUE LA VILLE INDIQUÉE A ÉTÉ SOUS POSSESSION AMIE PENDANT LES QUATRE DERNIERS TOURS, ET QUE L'UNITÉ NAVALE INDIQUÉE N'A PAS ÉTÉ PRÉCÉDAMMENT COULÉE

Japonais/Américains:

Disponible pour réquisition à Manille (G7:1925):

Manila-1, Manila-2, Manila-3 0/LB/F 0/E/2

Disponible pour réquisition à Ilo-ilo (G8:2507):

Iloilo-1, Iloilo-2 0/LB/F 0/E/2

Disponible pour réquisition à Cebu City (G8:3109):

Cebu-1, Cebu-2 0/LB/F 0/E/2

Disponible pour réquisition à Zamboanga (G8:2323):

Zambo-1 0/LB/F 0/E/2

À LA FIN DU TOUR DE RÉQUISITION

Japonais/Américains:

Retrait:

Toute unité navale de cabotage réquisitionnée

7) Améliorer les unités:

Certaines unités envoyées aux Philippines manquaient de personnel et/ou d'équipement et n'étaient donc pas aussi préparées au combat qu'elles auraient dû l'être. Le joueur japonais peut dépenser des points de remplacement pour améliorer ces unités comme suit:

N'IMPORTE QUELS TOURS

Armée impériale japonaise:

OPTION A:

Amélioration: 1x [XX] inf 8-12-6° [65R] (3 RP art) en:

1x XX inf 11-15-6 65

Éléments de dispersion disponibles: ajoutez:

1x III art 2-3-6 65-65

OPTION B:

Amélioration: 1x XX inf 11-15-6 [4] (3 RP inf) en:

1x XX inf 14-18-6 4

Éléments de dispersion disponibles: substituez à: 3x III inf 3-5-6/2-4-6 [4-8, 4-37, 4-61]:*

3x III inf 4-6-6*/3-5-6 4-8, 4-37, 4-61

OPTION C:

Amélioration: 1x [II] art 2-1-6 [8YJr] (2 RP art) en:

1x III art 4-2-6 8YJ

8) La réserve stratégique du grand QG impérial japonais:

Le Japon disposait de forces supplémentaires à engager aux Philippines si le besoin s'en était fait sentir. Le joueur japonais peut faire appel à ces forces à n'importe quel moment, mais paye une pénalité en points de victoire (selon la table de victoire) pour chaque RE des forces requises.

N'IMPORTE QUELS TOURS

Armée impériale japonaise:

Disponibles dans la zone Japon:

1x III inf lg mtn 5-7-8 52-69

2x III inf lg mtn 3-5-8 52-107, 52-150

6x III inf lg 3-5-6 53-119, 53-128, 53-151, 54-111, 54-121, 54-154

1x III art mtn 1-3-8* 52-16

2x III art 2-3-6 53-53, 54-54

Disponible pour assemblage:

1x XX inf lg mtn 16-20-8 52

2x XX inf lg 14-18-6 53, 54

Marine impériale japonaise:

Disponibles dans la zone Japon:

2x A6M2 7F5 0/23

Disponibles dans la zone Haï-nan:

1x II para 1-2-5 2Yok

1x II para 1-5 4Yok

Disponible pour assemblage:

1x III para 5-6-5 Yok

**RENFORTS RÉGULIERS
DÉC II 41**

Marine impériale japonaise:

Transfert vers l'Ouest (Aile ouest de l'armée du sud):

1x G4M1-11 4NB2 2-3/VU/45

Transfert vers l'Est (Île de Wake):

Chitose 2/VS/2 1-0/F/7

1x E13A1 1A2 1/SF/14

DÉC III 41

Armée impériale japonaise:

Zone Formose (Arrivés du Japon):

Sh. Maru 2/LS/1 1-0/E/5

Maru-3 à Maru-9 0/TA/2 1-0/E2/5

Dai-3 à Dai-9 0/LC/G 0/E/2

Marine impériale japonaise:

Zone Formose (Arrivés du Japon):

Maru-14, Maru-15 0/TR/2 0-0/E2/4

Maru-17, Maru-18 0/TS/2 0-0/E2/3

DÉC IV 41

Progrès de l'aile ouest de l'armée du sud: la zone Brunei est maintenant sous possession japonaise.

Armée impériale japonaise:

Zone Formose (Arrivés du Japon):

1x [XX] inf 8-12-6° 65R

2x X stat 2-4-4 61HC, 63HC

1x II mort 2-6 2C

Zone Brunei (Arrivé de l'aile ouest de l'armée du sud):

1x II inf lg 1-2-6* K3

Éléments de dispersion disponibles: ajoutez:

3x III inf 3-5-6*/2-4-6 65R-122, 65R-141, 65R-142

Marine impériale japonaise:

Zone Palaos (Retour de l'île de Wake):

Chitose 2/VS/2 1-0/F/7

1x E13A1 1A2 1/SF/14

JAN I 42

Progrès de l'aile ouest de l'armée du sud: les zones Hong-kong et Serawak sont maintenant sous possession japonaise.

Armée impériale japonaise:

Zone Hong-kong (Arrivés de la 23ème armée):

1x XX inf 14-18-6 38

1x [II] art sg 4-2-6 1DJr+

1x [II] art mtn 0-1-8* 20D

1x PT mtn 8 1 RE B

2x Ki-27b 3F4 0/12

1x Ki-36 1A2 1/10

1x Ki-48-1 2NLB3 1/22

Disponible pour assemblage:

1x [XX] art 15-10-6 DCA=1 1HS

Éléments de dispersion disponibles: ajoutez:

3x III inf 4-6-6*/3-5-6 38-228, 38-229, 38-230

1x III art mtn 1-3-8* 38-38

JAN II 42

Marine impériale japonaise:

Transfert vers l'Ouest (Aile ouest de l'armée du sud):

Ryujō	3/VL/2	2-0/C2/7
1x <u>A5M4</u>	4F3	0/C/12
1x <u>B5N2</u>	2LB2	2-1/VC/17
Ashigara	19/CA/3	2-4/8
Maya	19/CA/3	2-2/9
Naka, Naton	5/DC/1	0-2/M/9
Asas-1	17/DD/A	6-16/9
Shirat-1	14/DD/B	5-16/9
Muts-1	10/DD/C	3-12/M/8

JAN III 42

Armée impériale japonaise:

Transfert vers le Sud:

2x XX inf lg 14-18-6	2, 38
1x III inf lg mtn 4-6-8*	56-146
1x [II] char lg amph 1-8	4r
1x [II] gen 1-2-6	3Dr
Sh. Maru	2/LS/1 1-0/E/5
Maru-4 à Maru-11	0/TA/2 1-0/E2/5
Dai-4 à Dai-11	0/LC/G 0/E/2

Éléments de dispersion disponibles: enlevez:

3x III inf lg 4-6-6*/3-5-6	2-4, 2-16, 2-19
3x III inf 4-6-6*/3-5-6	38-228, 38-229, 38-230
1x III art mtn 1-3-8*	38-38
1x III art 2-3-6	2-2

Marine impériale japonaise:

Transfert vers le Sud:

2x III SNLF 5-6-6	Kure, Sas
1x II para 1-2-5	1Yok
1x II para 1-5	3Yok
S. Maru	5/VS/2 1-0/F/7
1x <u>F1M2</u>	3F2 1/SF/7
Chitose	2/VS/2 1-0/F/7
1x <u>E13A1</u>	1A2 1/SF/14
Mizuho	2/VS/2 2-0/F/6
1x <u>E13A1</u>	1A2 1/SF/14
Haguro, Myoko, Nachi	19/CA/3 2-4/8
Jintsu, Sendai	5/DC/1 0-2/M/9
Kage-1, Kage-2	17/DD/A 6-16/9
Kami-1	10/DD/C 3-6/8
W7-1, W13-1	9/DM/E 3-0/M/5
ISY-1	6/DM/C 1-0/M6/4
3x <u>A6M2</u>	7F5 0/23
3x <u>A6M2</u>	7F5 0/17
1x <u>A5M4</u>	4F3 0/12
2x <u>G3M2-22</u>	3NB2 2-3/VU/32
1x <u>G3M2-L</u>	1T2 0/55*
3x <u>G4M1-11</u>	4NB2 2-3/VU/45
1x <u>H6K4</u>	2B2 3-4/VB/53*
8 ARP	

Éléments de dispersion disponibles: enlevez:

4x II SNLF 2-3-6 1Kure, 2Kure, 1Sas, 2Sas

JAN IV 42

Progrès de la 16ème armée: les zones Bornéo Septentrional, Bornéo Nord-ouest, Célèbes Septentrionales, Moluques Septentrionales, Bornéo oriental et Célèbes Sud-est sont maintenant (si elles ne l'étaient pas déjà) sous possession japonaise.

Armée impériale japonaise:

Transfert vers le Sud:

1x XX inf lg mtn 18-22-8*	48
1x [II] char lg 1-8	A
1x [II] AC mot 1-8	A
1x II DCA lrd mot 0-1-8	DCA=1 40Y
2x II DCA lrd 0-1-8	DCA=1 44Y, 48Y
1x PT mot 8	1 RE C
4x <u>Ki-27b</u>	3F4 0/12
1x <u>Ki-21-1c</u>	3B4 2-3/U/21
1x <u>Ki-30</u>	1LB3 1/13
1x <u>Ki-48-1</u>	2NLB3 1/22
1x <u>Ki-51</u>	2D2 2/10
1x <u>Ki-57-1</u>	0T2 0/23
4 ARP	

Éléments de dispersion disponibles: enlevez:

2x III inf lg mtn 6-8-8*/5-7-8	48-1For, 48-2For
1x III inf lg mtn 4-6-8*/3-5-8	48-47
1x III art mtn 1-3-8*	48-48

Marine impériale japonaise:

Transfert vers le Sud:

Maru-14 à Maru-16	0/TR/2	0-0/E2/4
Maru-18	0/TS/2	0-0/E2/3

FÉV I 42

Progrès de l'aile ouest de l'armée du sud: la zone Bornéo Sud-ouest est maintenant sous possession japonaise.

Armée impériale japonaise:

Transfert vers le Sud:

3x X stat 2-4-4	43HC, 48HC, 56HC
1x [III] pion 1-2-5	B

Transfert vers l'Est (Rabaul):

2x II DCA lrd 0-1-8	DCA=1 45Y, 47Y
---------------------	----------------

FÉV II 42

Progrès de la 16ème armée: les zones Célèbes Sud-ouest et Moluques Centrales sont maintenant sous possession japonaise.

Armée impériale japonaise:

Zone Chine Centrale (Arrivés de la réserve stratégique du théâtre chinois):

1x XX inf 11-15-6	4
1x PT ped 6	1 RE A

Éléments de dispersion disponibles: ajoutez:

3x III inf 3-5-6*/2-4-6	4-8, 4-37, 4-61
1x III art 3-6	4-4

FÉV III 42

Progrès de l'aile ouest de l'armée du sud: la zone Singapour est maintenant sous possession japonaise.

Progrès de la 16ème armée: la zone Bornéo Méridional est maintenant sous possession japonaise.

Armée impériale japonaise:

Conversion: 1x Ki-36 (1A2 1/10) en:

1x <u>Ki-51</u>	2D2	2/10
-----------------	-----	------

FÉV IV 42

Progrès de l'aile ouest de l'armée du sud: la zone Sumatra Méridional est maintenant sous possession japonaise.

Progrès de la 16ème armée: les zones Bali et Timor sont maintenant sous possession japonaise.

Armée impériale japonaise:

Zone Tonkin (Libérés de la garnison):

1x III inf lg mtn 5-7-8	21-62
1x III art mtn 1-3-8*	21-51

MAR I 42**Armée impériale japonaise:**

Zone Singapour (Arrivés de l'aile ouest de l'armée du sud):

1x [II] char 2-8	2r
1x [II] gen 1-2-6	23Dr
1x III art mtn 1-2-8*	3D
1x II mort mtn 2-1-8	3
1x II mort sg 2-1-6	14DJ
2 pt res	

MAR II 42

Progrès de la 16ème armée: la zone Java Occidental est maintenant sous possession japonaise.

Armée impériale japonaise:

Zone Formose (Arrivés du Japon):

2x <u>Ki-21-1b</u>	3B3	2-3/U/17
1x <u>Ki-21-1c</u>	3B4	2-3/U/21
2 ARP		

Marine impériale japonaise:

Zone Singapour (Arrivés de l'aile ouest de l'armée du sud):

1x <u>A6M2</u>	7F5	0/17
2x <u>G3M2-22</u>	3NB2	2-3/VU/32
1x <u>G4M1-11</u>	4NB2	2-3/VU/45
1x <u>B5N2</u>	2LB2	2-1/VC/17
2 ARP		

Note: réutilisez les pions de G4M1-11 et de B5N2 transférés vers l'Ouest en DÉC II 41 et JAN II 42

MAR III 42

Progrès de la 16ème armée: la zone Java Oriental est maintenant sous possession japonaise.

Armée impériale japonaise:

Zone Formose (Arrivés du Japon):

8 RP inf

Zone Brunei (Arrivés de l'aile ouest de l'armée du sud):

2x II inf lg 1-2-6*	K1, K2
---------------------	--------

Case de dispersion 'K':

1x III inf lg 4-6-6*	124
----------------------	-----

MAR IV 42

Progrès de la 16ème armée: la zone Moluques Méridionales est maintenant sous possession japonaise.

Armée impériale japonaise:

Zone Singapour (Arrivés de l'aile ouest de l'armée du sud):

1x III inf lg 4-6-6*	41
----------------------	----

'Les Philippines renforcées'
Scénario de campagne
De Déc II 41 à Mai II 42

INTRODUCTION

Utilisez l'ordre de bataille du scénario de campagne 'L'invasion des Philippines' avec les modifications suivantes.

1) Production: le joueur japonais reçoit 1 pt res à chaque tour, ainsi que 1 ARP et 1 RP inf les tours I et III de chaque mois, le tout dans la zone Formose.

Des productions supplémentaires peuvent être achetées en dépensant des points de victoire comme indiqué sur la table de victoire.

2) Renforts conditionnels: dans ce scénario, le joueur japonais peut utiliser les forces indiquées au renfort conditionnel n°8 (La réserve stratégique du grand QG impérial japonais) à la moitié du coût normal en points de victoire (les fractions ne sont pas arrondies).

'Les Philippines complètement préparées'
Scénario de campagne
De Déc II 41 à Mai II 42

INTRODUCTION

Utilisez l'ordre de bataille du scénario de campagne 'L'invasion des Philippines' avec les modifications suivantes.

1) Production: le joueur japonais reçoit 1 ARP, 1 pt res et 1 RP inf à chaque tour, ainsi que soit 0,5 RP bld, soit 0,5 RP art, les tours I et III de chaque mois, le tout dans la zone Formose.

Des productions supplémentaires peuvent être achetées en dépensant des points de victoire comme indiqué sur la table de victoire.

2) Renforts conditionnels: dans ce scénario, le joueur japonais peut utiliser les forces indiquées au renfort conditionnel n°8 (La réserve stratégique du grand QG impérial japonais) sans coût en points de victoire.

'Bataan'
Scénario de bataille
De Jan III 42 à Mai II 42

INTRODUCTION

Ce scénario couvre la campagne historique pour la péninsule de Bataan et l'île de Corregidor.

FORCES INITIALES, JAN III 42
Conditions initiales.

Territoire sous possession japonaise: la zone Clark Field, tous les hex de la péninsule de Bataan sur ou au nord de la ligne Bayandati (G9:3415) - G9:3414 - G9:3314 - G9:3310 - G9:3209 - G9:3208 - G9:3108 - G9:3105, et tous les hex qui ne sont pas des îles dans un rayon de 2 hex de Calumpan (G9:5001).

Armée impériale japonaise:

Force à l'ouest de Bataan: Bayandati (G9:3415), hex G9:3414 et/ou hex G9:3314:

1x III inf lg 4-6-6*	16-20
1x III inf 2-4-6	65R-122
1x II mort mtn 2-1-8	15
1x [II] art mtn 0-1-8*	20D
1x PT mtn 8	1 RE B
1 pt res	

Force à l'est de Bataan: hex G9:3209, G9:3208, G9:3108, G9:3107, G9:3106 et/ou G9:3105:

1x III inf lg 4-6-6*	16-9
2x III inf 2-4-6	65R-141, 65R-42
1x [II] char 2-8	7r
1x III art 4-2-8	1YJ
1x [II] art 2-1-6	8YJr
1x II art 2-1-6	9YJ
1x II mort 2-6	2C
3 pt res	

Olongapo (G9:2916):

1x [II] gen 1-2-6	21Dr
Dai-1, Dai-2	0/LC/G 0/E/2

Dans un rayon de 1 hex de Calumpan (G9:5001):

1x III inf lg 4-6-6*	16-33
----------------------	-------

Zone Clark Field:

2x <u>Ki-27b</u>	3F4	0/12
1x <u>Ki-36</u>	1A2	1/10
1x <u>Ki-48-1</u>	2NLB3	1/22

Case de dispersion de la 16ème XX:

1x XX inf lg 14-18-6	16
----------------------	----

Case de dispersion de la 65ème XX:

1x [XX] inf 8-12-6°	65R
---------------------	-----

Disponible pour assemblage:

1x [XX] art 15-10-6	DCA=1	1HS
---------------------	-------	-----

Éléments de dispersion disponibles: ajoutez:

1x III art 2-3-6	16-22
------------------	-------

Marine impériale japonaise:

Olongapo (G9:2916):

Maru-1	5/DG/E	1-0/4
--------	--------	-------

PRODUCTION

Points de ressource. Le joueur japonais reçoit 1 pt res les tours II et IV de chaque mois à Dinalupihan (G9:2708) ou à Layac (G9:2707).

Autres productions. Le joueur japonais ne reçoit pas d'autre production régulière. (Des ARP et RP inf arrivent via les renforts réguliers.) Néanmoins, des productions supplémentaires peuvent être achetées en dépensant des points de victoire comme indiqué sur la table de victoire.

RENFORTS CONDITIONNELS

Utilisez le renfort conditionnel n°2 (Le génie japo nais) du scénario 'L'invasion des Philippines'.

RENFORTS RÉGULIERS**JAN IV 42****Armée impériale japonaise:**

Dinalupihan (G9:2708) ou Layac (G9:2707).

2x X stat 2-4-4	61HC, 63HC
1x [III] pion 1-2-5	A
1x [II] art sg 4-2-6	1DJr+

FÉV III 42**Armée impériale japonaise:**

Conversion: 1x Ki-36 (1A2 1/10) en:

1x <u>Ki-51</u>	2D2	2/10
-----------------	-----	------

FÉV IV 42**Armée impériale japonaise:**

Dinalupihan (G9:2708) ou Layac (G9:2707).

1x III inf lg mtn 5-7-8	21-62
1x III art mtn 1-3-8*	21-51

MAR I 42**Armée impériale japonaise:**

Dinalupihan (G9:2708) ou Layac (G9:2707).

1x III inf 2-4-6	4-8
1x III art 3-6	4-4

MAR II 42**Armée impériale japonaise:**

Dinalupihan (G9:2708) ou Layac (G9:2707).

1x [II] char 2-8	2r
1x [II] gen 1-2-6	23Dr
1x III art mtn 1-2-8*	3D
1x II mort mtn 2-1-8	3
1x II mort sg 2-1-6	14DJ
2 pt res	

Zone Clark Field:

2x <u>Ki-21-1b</u>	3B3	2-3/U/17
1x <u>Ki-21-1c</u>	3B4	2-3/U/21
2 ARP		

Marine impériale japonaise:

Zone Clark Field:

1x <u>A6M2</u>	7F5	0/17
2x <u>G3M2-22</u>	3NB2	2-3/VU/32
1x <u>G4M1-11</u>	4NB2	2-3/VU/45
1x <u>B5N2</u>	2LB2	2-1/VC/17
2 ARP		

MAR III 42**Armée impériale japonaise:**

Dinalupihan (G9:2708) ou Layac (G9:2707).

2x III inf 2-4-6	4-37, 4-61
1x marqueur RP inf [+]-4 (8 RP inf) n'importe lequel	
1x PT ped 6	1 RE A

Case de dispersion de la 4ème XX:

1x XX inf 11-15-6	4
-------------------	---

MAR IV 42**Armée impériale japonaise:**

Dinalupihan (G9:2708) ou Layac (G9:2707).

1x marqueur RP inf [+]-4 (8 RP inf) n'importe lequel	
--	--

ABRÉVIATIONS ET NOMS

Japonais:

Armée impériale japonaise:

Note: les mots pour infanterie et artillerie en japonais, quand ils sont translittérés, s'écrivent de la même manière ('hohei') mais n'ont pas les mêmes marques diacritiques.

+	[indique un pion qui a quelque chose de plus que son identité laisse paraître. Voir la section des notes de l'OB pour en savoir plus]
A, B, etc	[si l'identité de l'unité ne contient qu'une lettre et que sa taille est entre crochets, alors l'unité représente la 1ère, 2ème, etc unité composite de moyens indépendants de ce type du niveau de la compagnie ou de la batterie. Si l'identité de l'unité comprend une lettre suivie d'un <u>chiffre</u> , alors l'unité est un élément de dispersion générique. Dans tous les autres cas, voir ci-dessous]
C	Chu [moyen]
D	Dokoritsu [indépendant]
Dan	[groupe]
Davao	[ville des Philippines possédant une importante communauté japonaise]
DJ	Dokoritsu Juhohei [artillerie lourde indépendante]
DJr	Dokoritsu Juhohei Rentai [régiment d'artillerie lourde indépendant]
Dr	Dokoritsu Rentai [régiment indépendant]
DS	Dokoritsu Shubitai [unité de garnison indépendante]
For	Formose [nom occidental de l'île de Taiwan ('Grande baie') annexée par le Japon en 1898]
HC	Heitan Chikutai [unité de secteur de ligne de communication]
HS	Hohei Shireibu [quartier général d'artillerie]
R	Ryodan [brigade]
r	Rentai [régiment]
Y	Yasen [campagne]
YJ	Yasen Juhohei [artillerie lourde de campagne, c.a.d. artillerie moyenne]
YJr	Yasen Juhohei Rentai [régiment d'artillerie lourde de campagne]

Forces aériennes de l'armée impériale japonaise:

Note: les désignations courtes des avions de l'armée japonaise étaient du format: Kitai-[n°]-[n° de modèle] [version de production]. *Exemple:* Ki-21-1b indiquerait la seconde version du premier modèle de l'avion Ki-21.

Ki	Kitai [numéro de cellule]
Ki-21	[nom de code allié 'Sally']
Ki-27	[nom de code allié 'Nate']
Ki-30	[nom de code allié 'Ann']
Ki-36	[nom de code allié 'Ida']
Ki-48	[nom de code allié 'Lilly']
Ki-51	[nom de code allié 'Sonja']
Ki-57	[nom de code allié 'Topsy']

Marine impériale japonaise:

Note: de nombreux noms de navire étant poétiques ; la traduction littérale ne permet pas de transmettre le sens originel du terme japonais.

Akats	Akatsuki [Aube surgissante]
Asas	Asashio [Marée du matin]
Ashigara	[baptisé d'après une rivière]
Atago	[baptisé d'après une rivière]
Chitose	[millénaire]
Chokai	[baptisé d'après une rivière]
Dai	Daihatsu [?]
DCF	Distant Covering Force [force de couverture distante]
Flt	Fleet [flotte]
Haguro	[baptisé d'après une rivière]
Haruna	[baptisé d'après une montagne]
ISY	Itsukushima [île établie], Yaeyama [double montagne] et Shirataka [?]
Jintsu	[baptisé d'après une rivière]
Kage	Kagero [brume de chaleur]
Kami	Kamikaze [vent divin]

Kongo	[baptisé d'après une montagne]
Kuma	[baptisé d'après une rivière]
Maru	[navire, indique dans la marine japonaise un navire converti à partir d'un navire marchand]
Maya	[baptisé d'après une rivière]
Mizuho	[roc d'eau ; le nom de la plupart des petits porte-avions japonais possède le suffixe 'ho', qui se traduit par 'un oiseau géant de légende']
Muts	Mutsuki [premier mois du calendrier lunaire japonais ; chaque navire de cette classe était baptisé selon un mois différent]
Myoko	[baptisé d'après une rivière]
Nachi	[baptisé d'après une rivière]
Naka	[baptisé d'après une rivière]
Natori	[baptisé d'après une rivière]
Ryujo	[château dragon]
SAF	Surprise Attack Force [force d'attaque surprise]
Sendai	[baptisé d'après une rivière]
SF	Southern Force [force méridionale]
Shirat	Shiratsuyu [rosée étincelante]
Sh.Maru	Shinshu Maru [?; premier navire de débarquement conçu au monde]
S.Maru	Sanyo Maru [navire numéro 3] et Sanuki Maru [navire numéro 13]
Takao	[baptisé d'après une rivière]
Tomo	Tomozuru [?]
W	[préfixe standard des numéros des dragueurs de mine japonais]
Waka	Wakatake [jeune bambou]

Forces aéronavales impériales japonaises:

Note: les désignations courtes des avions de l'aéronavale japonaise étaient du format: lettre/numéro/lettre/numéro, la première lettre indiquant la fonction principale de l'avion (A = chasseur sur porte-avion, B = bombardier d'attaque sur porte-avion, E = hydravion de reconnaissance, F = hydravion d'observation, G = bombardier d'attaque, H = hydravion à coque), le premier numéro indiquant le type, la seconde lettre indiquant la compagnie responsable de la conception de l'avion (A = Aichi, K = Kawasaki, M = Mitsubishi, N = Nakajima) et le second numéro indiquant le modèle de production. *Exemple:* A5M4 indiquerait le cinquième type de chasseur sur porte-avion à entrer en service, qu'il a été conçu par Mitsubishi et qu'il s'agit de la quatrième version de l'avion à entrer en production. Les sous modèles et les variantes d'une version de production sont indiqués par des extensions à la désignation principale.

A5M	[nom de code allié 'Claude']
A6M	[nom de code allié 'Zeke', populaire sous le nom de 'zéro']
B5N	[nom de code allié 'Kate']
E13A	[nom de code allié 'Jake']
F1M	[nom de code allié 'Pete']
G3M	[nom de code allié 'Nell']
G4M	[nom de code allié 'Betty']
H6K	[nom de code allié 'Mavis']

Éléments terrestres de la marine impériale japonaise:

Kure	[district naval ayant son QG dans la ville du même nom]
Sas	Sasebo [district naval ayant son QG dans la ville du même nom]
Yok	Yokohama [district naval ayant son QG dans la ville du même nom]

DISPERSION/ASSEMBLAGE**Armée impériale japonaise:****[XX] char 12-9-8* [4Dan]**

1x PT mot 8 (1RE)	pas de PT mot	[n'importe]
2x II mort mtn 2-1-8	pas de II mort mtn	[n'importe]
1x II AC mot 1-8	pas de II AC mot	[n'importe]
2x II char 2-8	2x II char 4-2-8*	[n'importe]
2x II char lg 1-8 (**)	2x II char lg 2-8*	[n'importe]

(**) et/ou II char lg amph 1-8

XX inf lg mtn 18-22-8* [48]

1x III art mtn 1-3-8*	pas de III art mtn	[48-48]
1x III inf lg mtn 3-5-8	1x III inf lg mtn 4-6-8*	[48-47]
2x III inf lg mtn 5-7-8	2x III inf lg mtn 6-8-8*	[48-1For, 48-2For]

XX inf lg mtn 16-20-8* [52]

1x III art mtn 1-3-8*	pas de III art mtn	[52-16]
1x III inf lg mtn 5-7-8	1x III inf lg mtn 6-8-8*	[52-69]
2x III inf lg mtn 3-5-8	2x III inf lg mtn 4-6-8*	[52-107, 52-150]

XX inf lg 14-18-6 [2]

1x III art 2-3-6	pas de III art	[2-2]
3x III inf lg 3-5-6	3x III inf lg 4-6-6*	[2-4, 2-16, 2-19]

XX inf lg 14-18-6 [16]

1x III art 2-3-6	pas de III art	[16-22]
3x III inf lg 3-5-6	3x III inf lg 4-6-6*	[16-9, 16-20, 16-33]

XX inf lg 14-18-6 [53]

1x III art 2-3-6	pas de III art	[53-53]
3x III inf lg 3-5-6	3x III inf lg 4-6-6*	[53-119, 53-128, 53-151]

XX inf lg 14-18-6 [54]

1x III art 2-3-6	pas de III art	[54-54]
3x III inf lg 3-5-6	3x III inf lg 4-6-6*	[54-111, 54-121, 54-154]

XX inf 14-18-6 [4]

1x III art 3-6	pas de III art	[4-4]
3x III inf 3-5-6	3x III inf 4-6-6*	[4-8, 4-37, 4-61]

XX inf 14-18-6 [38]

1x III art mtn 1-3-8*	pas de III art mtn	[38-38]
3x III inf 3-5-6	3x III inf 4-6-6*	[38-228, 38-229, 38-230]

XX inf 11-15-6 [4]

1x III art 3-6	pas de III art	[4-4]
3x III inf 2-4-6	3x III inf 3-5-6*	[4-8, 4-37, 4-61]

XX inf 11-15-6 [65]

1x III art 2-3-6	pas de III art	[65-65]
3x III inf 2-4-6	3x III inf 3-5-6*	[65R-122, 65R-141, 65R-142]

[XX] inf 8-12-6° [65R]

3x III inf 2-4-6	[65R-122, 65R-141, 65R-142]
------------------	-----------------------------

[XX] art 15-10-6 (DCA=1) [1HS]

2x III art 4-2-8 et/ou 4-2-6 (**)	[n'importe]
2x III art 2-3-6 et/ou 3-6 (**)	[n'importe]

(**) 2x II art 2-1-8 et/ou 2-1-6 peuvent être substitués pour n'importe quel III art 4-2-8 ou 4-2-6

Cadre char lg 5-4-8* [n'importe]

1x II mort mtn 2-1-8	pas de II mort mtn	[n'importe]
1x II AC mot 1-8	1x II AC mot 1-8	[n'importe]
2x II char lg 1-8 (**)	2x II char lg 2-8*	[n'importe]

(**) et/ou II char lg amph 1-8

Cadre inf lg mtn 8-10-8* [n'importe]

2x II inf lg mtn 2-3-8*	[n'importe]
2x II inf lg mtn 1-2-8*	[n'importe]

Cadre inf lg mtn 7-9-8* [n'importe]

1x II inf lg mtn 2-3-8*	[n'importe]
3x II inf lg mtn 1-2-8*	[n'importe]

Cadre inf lg 6-8-6* [n'importe]

4x II inf lg 1-2-6*	[n'importe]
---------------------	-------------

Cadre inf 6-8-6* [n'importe]

4x II inf 1-2-6*	[n'importe]
------------------	-------------

Cadre inf 5-7-6* [n'importe]

3x II inf 1-2-6*	[n'importe]
1x II inf 0-1-6*	[n'importe]

Cadre inf 3-5-6 [n'importe]

1x II inf 1-2-6	[n'importe]
3x II inf 0-1-6	[n'importe]

III inf lg mtn 6-8-8*/5-7-8 [n'importe]

1x II inf lg mtn 2-3-8*/2-3-8	[A1 (ou B1) (ou C1)]
1x II inf lg mtn 2-3-8*/1-2-8	[A2 (ou B2) (ou C2)]
1x II inf lg mtn 1-2-8*/1-2-8	[A3 (ou B3) (ou C3)]

III inf lg mtn 4-6-8*/3-5-8 [n'importe]

2x II inf lg mtn 1-2-8*/1-2-8	[D1, D2 (ou E1, E2)]
1x II inf lg mtn 1-2-8*/0-1-8	[D3 (ou E3)]

III inf lg 4-6-6*/3-5-6 [n'importe]

2x II inf lg 1-2-6*/1-2-6	[F1, F2 (ou G1, G2)
(ou H1, H2) (ou J1, J2) (ou K1, K2)]	
1x II inf lg 1-2-6*/0-1-6	[F3 (ou G3) (ou H3)
(ou J3) (ou K3)]	

III inf 4-6-6*/3-5-6 [n'importe]

2x II inf 1-2-6*/1-2-6	[L1, L2 (ou M1, M2)]
1x II inf 1-2-6*/0-1-6	[L3 (ou M3)]

III inf 3-5-6*/2-4-6 [n'importe]

1x II inf 1-2-6*/1-2-6	[N1 (ou O1)]
1x II inf 1-2-6*/0-1-6	[N2 (ou O2)]
1x II inf 0-1-6*/0-1-6	[N3 (ou O3)]

III stat 2-4-5 [n'importe]

1x II stat 1-5	[P1]
3x II stat 0-1-5	[P2, P3, P4]

Marine impériale japonaise:**X BL 2-5-4 (DCA=1) [n'importe]**

1x III BL 0-2-4	[A]
1x II DCA lrd 0-1-4 (DCA=1)	[A]
1x II trp nvl 1-2-5	[A]

III SNLF 5-6-6 [Kure]

2x II SNLF 2-3-6	[1Kure, 2Kure]
------------------	----------------

III SNLF 5-6-6 [Sas]

2x II SNLF 2-3-6	[1Sas, 2Sas]
------------------	--------------

III SNLF 5-6-6 (para 5-6-5) [Yok]

2x II SNLF 1-2-6 (para 1-2-5)	[1Yok, 2Yok]
2x II SNLF 1-6 (para 1-5)	[3Yok, 4Yok]

Aucune autre unité japonaise ne peut se disperser.