

THE DAMNED DIE HARD

Copyright © 1999, Game Research/Design.

Glory est une série de jeux qui traite de la Seconde Guerre Mondiale dans le Pacifique et en Asie Orientale. Elle est le pendant de la célèbre série *Europa* qui traite de la Seconde Guerre Mondiale en Europe, en Afrique du Nord et Orientale, et au Moyen et Proche Orient.

The Damned Die Hard, le deuxième jeu de la série *Glory* est un jeu détaillé au niveau opérationnel décrivant le conflit entre les forces japonaises et alliées sur et autour de l'archipel des Philippines de décembre 1941 à mai 1942.

Les autres jeux et modules de la série *Glory* sont:

<i>War of Resistance</i> (Chine, 1937-41)	<i>Glory I</i>
* <i>Samurai Lightning</i> (Malaisie/Java 1941-42)	<i>Glory III</i>
* <i>Vital Flank</i> (Salomons/Nouvelle Guinée)	<i>Glory IV</i>
* <i>A Wet, Green Hell</i> (Birmanie/Inde, 1941-45)	<i>Glory V</i>
* <i>Battle for the Central Pacific</i> (1942-45)	<i>Glory VI</i>
* <i>Return to the Philippines</i> (1944-45)	<i>Glory VII</i>
* <i>Bitter Harvest</i> (Chine 1942-45)	<i>Glory VIII</i>
* <i>The Winds of War</i> (Japon, 1945-46)	<i>Glory IX</i>

(*: ce jeu n'est pas encore publié)

Chaque jeu individuel de la série *Glory* traite en détail d'une campagne spécifique. Quand cela est possible, *Glory* utilise les standards de la série *Europa* pour l'échelle des cartes (26 km par hex), les valeurs des unités, l'échelle de temps (2 semaines par tour) et les règles. Cependant, pour offrir une jouabilité ou une précision historique accrue, les jeux individuels peuvent utiliser des échelles de carte, d'unité ou de temps différentes ainsi que des règles spécialisées.

The Damned Die Hard perpétue cette tradition. Les cartes principales sont à l'échelle standard de *Europa*. (Une carte supplémentaire couvre la péninsule de Bataan à une échelle de 2,6 km par hex.) Les unités navales et aériennes sont à l'échelle standard de *Europa* (bien que chaque unité aérienne représente 20 avions au lieu de la norme de 40 avions de *Europa*). Pour mieux refléter la petite taille des forces impliquées dans cette campagne, les unités terrestres sont décrites au niveau du régiment/bataillon et leurs valeurs sont doublées par rapport à la norme de *Europa*. Le rythme rapide des opérations navales est accommodé en utilisant des tours d'une semaine. Les règles sont une sélection attentive de règles standard de *Europa* et de règles spécialisées qui permettent un examen détaillé de la campagne. (Note: les standards utilisés pour *The Damned Die Hard* sont également prévus pour être utilisés avec *Samurai Lightning*, *Vital Flank*, *Battle for the Central Pacific*, et *Return to the Philippines*. Ainsi, avec l'utilisation d'une carte stratégique à l'échelle de 130 km par hex (incluse dans les jeux suivants), les cinq jeux seront jouables ensembles.)

Crédits du jeu

The Damned Die Hard contient des concepts de la série *Europa* qui ont évolués depuis trente ans et qui ont d'innombrables contributeurs.

Conception: A. E. Goodwin et Eric Pierce.

Développement: A. E. Goodwin.

Production/conception graphique: Winston Hamilton.

Cartographie: A. E. Goodwin et Darla Hamilton.

Recherches de l'ordre de bataille: A. E. Goodwin et Eric Pierce.

Assistance spéciale: James Broshot, Jonathan (Jack) Ford, David Hughes, John Gordon, Jason Long, Carl Tuisku et Frank Watson.

Traduction en français

Le principe utilisé par cette traduction en français est de traduire tous les termes en français, mais de garder les abréviations et acronymes originaux. De plus, quand cela est utile dans les règles, le terme original est rappelé entre crochets. *Exemple*: on parle de points de mouvement [Movement Point] et on utilise l'acronyme 'MP'.

Tous les errata connus sont intégrés dans la traduction. Les changements par rapport au texte original des règles est signalé soit par un trait barrant un ~~texte supprimé~~, soit par un double soulignement pour un texte ajouté ou changé. Quand cela est possible, la source de l'errata est mentionnée dans la marge.

Dans l'entête de chaque page, la date indiquée est la date de publication de la version que vous tenez entre vos mains.

Traduction: Arnaud Delaunay (alias Digenvéz), sur la base des traductions de *Second Front* et de *War in the Desert* de Noël Haubry (alias Léon).

Relectures: Antoine Thevenon (alias Antoine), Noël Haubry (alias Léon), etc... [ici le nom des futurs relecteurs].

Assistance spéciale: Christophe Bretonneau (alias nhawks) et tous les utilisateurs du forum du Club Europa France (<http://test.omahabeach-bedford.com/>).

NOTE IMPORTANTE: cette version est une version de travail (d'où la mention 'Beta' dans les en-têtes). La traduction des termes peut encore radicalement changer.

Toponymie

Les cartes des séries *Europa*, *Glory* et *The Great War*, utilisent la toponymie utilisée par les pays anglophones à l'époque représentée par les jeux. Cette toponymie est souvent différente de celle utilisée par les pays francophones, ainsi que de celle utilisée de nos jours. Une liste de différents noms de lieux que l'on trouve dans *The Damned Die Hard* se trouve à la fin des règles.

Note: *Europa*, *Glory* et *The Great War: World War I on all Fronts* sont des marques déposées de Game Research/Design.

TABLE DES MATIÈRES

Règle 1—Introduction	3	Règle 15—Dispersion [Breakdowns] et assemblages [Assemblies].....	18	B. Plages.....	43
Règle 2—Matériel	3	A. Listes de dispersion et fiches de jeu.....	18	Règle 31—Transport naval	43
Règle 3—Concepts de base	3	B. Procédure.....	18	A. Coûts de transport.....	43
A. Unités et marqueurs (les pions)	3	C. Combinaisons de dispersion.....	18	B. Considérations spéciales.....	44
B. Géographie (les cartes)	4	Règle 16—Renforts terrestres.....	18	Règle 32—Débarquements amphibies [Amphibious Landings].....	44
C. Camps [Sides].....	4	A. Renforts [Reinforcements].....	18	A. Désorganisation [Disruption].....	44
D. Mécanismes de jeu.....	5	B. Remplacements [Replacements].....	19	B. Opérations à terre.....	44
Règle 4—Séquence de jeu	5	C. Considérations spéciales.....	20	C. Planification et préparation.....	45
A. Séquence du tour de joueur.....	5	Règle 17—Introduction aux règles aériennes.....	20	D. Réaction ennemie.....	45
B. En phase [Phasing].....	5	A. Unités Aériennes.....	20	Règle 33—Interaction navale/terrestre	45
C. Restrictions.....	5	B. Concepts.....	21	A. Soutien d'artillerie navale [Naval Gunfire Support].....	45
Règle 5—Zones de contrôle.....	5	C. Activités aériennes en phase.....	21	B. Défenses côtières [Coast Defenses].....	45
A. Zones de contrôle.....	5	D. Séquence des opérations aériennes.....	22	Règle 34—Règles navales spéciales	46
B. Possession [Ownership].....	5	Règle 18—Bases aériennes [Airbases].....	23	A. Mouvement naval.....	46
Règle 6—Mouvement terrestre	6	A. Capacité.....	23	B. Ravitaillement naval.....	47
A. Pendant la phase de mouvement.....	6	B. Fuite des unités aériennes.....	23	C. Sabordage [Scuttling].....	47
B. Pendant la phase d'exploitation.....	6	C. Capture de base aérienne.....	23	D. Mines.....	47
Règle 7—Lignes de transport.....	6	D. Dégâts des bases aériennes.....	23	E. Capacités de transport.....	48
A. Voies ferrées [Railroads].....	6	Règle 19—Mouvement des unités aériennes.....	23	F. Lignes navales de ravitaillement.....	49
B. Routes [Roads].....	7	Règle 20—Missions aériennes.....	24	G. Porte-aéronefs et unités aériennes.....	49
C. Pistes [Trails].....	7	A. Transfert.....	24	Règle 35—Renforts navals	50
Règle 8—Empilement [Stacking].....	7	B. Escorte.....	24	A. Renforts [Reinforcements].....	50
A. Limite d'empilement.....	7	C. Interception.....	24	B. Remplacement et réparation [Replacement and Repair].....	50
B. Effets.....	8	D. Attaque de patrouille [Patrol Attack].....	24	C. Transferts [Transfers].....	50
C. Marqueurs de corps.....	8	E. Patrouille de combat aérien [Combat Air Patrol] (CAP).....	25	Règle 36—Météo [Weather].....	50
Règle 9—Combat	8	F. Transport.....	25	A. Définitions.....	50
A. Procédure.....	8	G. Bombardement [Bombing].....	26	B. Conditions météo [Weather Conditions].....	51
B. Restrictions générales.....	8	Règle 21—Combat aérien [Air Combat]	29	C. Conditions de mer [Sea Conditions].....	51
C. Résultats des combats.....	9	A. Préparation.....	29	D. Règles météo spéciales.....	51
D. Pertes.....	9	B. Résolution.....	29	Règle 37—Règles spéciales	51
E. Cadres.....	9	C. Attaques de patrouille.....	30	A. Terrain.....	51
F. Mouvement après combat.....	9	Règle 22—Tir de DCA [Antiaircraft Fire].....	31	B. Fortifications.....	52
G. Unités à valeur nulle [Zero Strength Units].....	10	A. Capacités.....	31	C. Zones hors carte [Off-Map Holding Boxes].....	52
H. Effets du terrain.....	10	B. Résolution.....	31	D. Unités aériennes en caisse [Crated Air Units].....	53
I. Retraite avant combat.....	10	Règle 23—Règles aériennes spéciales.....	31	E. Pilonnage [Bombardment].....	53
J. Pertes obligatoires.....	10	A. Capacités des chasseurs.....	31	Règle 38—Nations	54
K. Combat à l'intérieur d'un hex [In-Hex Combat].....	10	B. Capacités des bombardiers.....	32	A. Japon.....	54
Règle 10—Effets blindés et antichars.....	10	C. Redéploiement [Staging].....	32	B. Nations alliées.....	54
A. Catégories.....	10	D. Portée étendue [Extended Range].....	32	Règle 39—La guérilla [Guerrilla Warfare].....	55
B. Valeurs.....	10	E. Portée raccourcie [Short Range].....	32	Règle 40—La préparation d'une partie.....	55
C. Proportions.....	11	F. Opérations aériennes de nuit.....	32	A. Déploiement initial.....	55
D. Effets cumulatifs.....	11	G. Codes des unités aériennes.....	33	B. Le scénario 'Luçon'.....	56
E. Demi capacité.....	11	Règle 24—Débarquements aéroportés [Airborne Landings].....	33	C. Le scénario 'Invasion des Philippines'.....	56
F. Restrictions sur les neutres.....	11	A. Désorganisation [Disruption].....	33	D. Le scénario 'Les Philippines renforcées'.....	56
G. Terrain.....	11	B. Opérations terrestres.....	34	E. Le scénario 'Les Philippines complètement préparées'.....	56
H. Pertes obligatoires.....	11	C. Planification et préparation.....	34	F. Le scénario 'Bataan'.....	57
Règle 11—Soutien [Support].....	11	Règle 25—Renforts aériens.....	34	Règle 41—Victoire	57
A. Effet sur la valeur de combat.....	11	A. Renforts [Reinforcements].....	34	Règle 42—Règles avancées.....	58
B. Effet sur les ZOC.....	12	B. Remplacements et réparations.....	34	A. Mécanismes terrestres avancés.....	58
Règle 12—Ravitaillement.....	12	C. Regroupement [Regrouping].....	35	B. Mécanismes aériens avancés.....	59
A. Lignes de ravitaillement.....	12	D. Conversions.....	35	C. Mécanismes navals avancés.....	59
B. Tracer le ravitaillement.....	12	E. Transferts [Transfers].....	35	Règle 43—Règles optionnelles	59
C. Sources de ravitaillement.....	13	Règle 26—La guerre aérienne stratégique.....	35	A. Mécanismes terrestres optionnels.....	59
D. Effets du ravitaillement.....	13	Règle 27—Introduction aux règles navales.....	35	B. Mécanismes aériens optionnels.....	60
E. Points de ressource [Resource Points].....	14	A. Unités navales.....	35	C. Mécanismes navals optionnels.....	61
F. Caractéristiques communes du ravitaillement et des ressources.....	14	B. Concepts.....	36	Toponymie.....	62
Règle 13—Débordements [Overruns].....	14	C. Activités navales en phase.....	37	Annexe A—Table de victoire.....	63
Règle 14—Règles terrestres spéciales	14	D. Séquence de mouvement naval.....	37	Annexe B—Séquence de jeu détaillée.....	64
A. Génie.....	14	Règle 28—Mouvement naval	37		
B. Artillerie.....	16	A. Généralités.....	37		
C. Unités combinées.....	16	B. Mouvement de réaction.....	38		
D. Unités à déplacement restreint.....	16	C. Mouvement et combat.....	38		
E. Pions de transport [Movement Counters].....	17	Règle 29—Combat naval	39		
F. Expertise en terrain difficile [Adverse Terrain Expertise].....	17	A. Combat naval de surface.....	39		
G. Désorganisation [Disruption].....	17	B. Combat naval sous-marin.....	41		
		C. Désengagement [Disengagement].....	42		
		Règle 30—Ports et plages	42		
		A. Ports.....	42		

Règle 1—Introduction

The Damned Die Hard (les putains de durs à cuire) est un jeu détaillé au niveau opérationnel qui recrée la campagne historique de 1941-42 aux Philippines.

Le jeu est conçu pour deux joueurs (mais d'autres joueurs peuvent facilement être ajoutés; par exemple, un camp peut avoir des commandants distincts pour les forces terrestres, aériennes et navales et/ou des commandants de forces terrestres multiples). Le joueur allié contrôle le commandement des forces de l'Extrême Orient de l'US Army et la flotte asiatique de l'US Navy. Le joueur japonais contrôle les 14ème et 16ème armées de l'Armée Impériale Japonaise (IJA) et la 3ème flotte de la Marine Impériale Japonaise (IJN). Le joueur allié doit gêner l'avance japonaise, en infligeant des pertes inacceptables à son adversaire et en l'empêchant d'utiliser les ports et bases aériennes philippins le plus longtemps possible. Le joueur japonais doit conquérir rapidement les Philippines, pour permettre à ses forces d'être redéployés pour les campagnes à venir dans les Indes Néerlandaises, les Salomons et la Nouvelle Guinée. Les deux joueurs manœuvrent leurs forces terrestres, aériennes et navales et mènent des combats pour accomplir ces objectifs.

Le jeu comporte cinq scénarios.

- *Luçon* est un scénario d'introduction conçu pour familiariser les joueurs avec les principales règles terrestres et aériennes. Aucune unité ou règle navale n'est utilisée et ce scénario ne dure que 4 tours. La partie commence avec la principale force d'invasion japonaise déjà débarquée sur l'île de Luçon.
- *L'invasion des Philippines* recrée la campagne historique des Philippines.
- *Les Philippines renforcées* explore comment une garnison américaine renforcée de manière substantielle (basé sur une accélération du planning des livraisons d'armes d'environ 1 ou 2 mois) aurait pu contenir l'assaut japonais.
- *Les Philippines complètement préparées* pousse l'accélération du planning des livraisons d'armes d'environ 6 mois, permettant à une armée du Commonwealth Philippin à pleine puissance de s'opposer aux Japonais.
- *Bataan* recrée la campagne pour la péninsule de Bataan et pour l'île de Corregidor en utilisant une carte spéciale à une échelle de 2,6 km par hex et au niveau du bataillon, plutôt qu'au niveau du régiment.

Règle 2—Matériel

The Damned Die Hard contient le matériel suivant:

- Ce livret de règles.
- Deux livrets d'ordre de bataille; l'ordre de bataille japonais et l'ordre de bataille allié.
- Neuf cartes *Glory* (G7:NE, G7:NW, G7:SE, G7:SW, G8:NE, G8:NW, G8:SE, G8:SW et G9).
- Trois planches de pions (G-9, G-10, et une planche de marqueurs universels *Europa*), pour un total de 840 pions.
- Un ensemble de dix fiches nécessaires au jeu:
Fiches pour *Glory*:
Légende du terrain *Glory*

Fiche des effets du terrain-2 (recto verso)
Fiche des marqueurs de corps/escadre/
groupe naval

Fiches spécifiques à *The Damned Die Hard*:

Fiche météo/calendrier de jeu
Fiche d'identification des unités (recto verso)
Fiche de jeu terrestre/fiche de jeu aérien
(recto verso)
Fiche de jeu naval - 1/2 (recto verso)
Fiche des zones hors carte
Fiche de jeu allié
Fiche de jeu japonaise

- Deux dés

Note: Les joueurs peuvent photocopier le matériel de jeu pour leur utilisation personnelle.

Règle 3—Concepts de base

A. Unités et marqueurs (les pions)

Les pions sont divisés en deux catégories comme indiqué sur la fiche d'identification des unités: les unités et les marqueurs. Les unités représentent les formations militaires tandis que les marqueurs sont des aides de jeu. Les joueurs peuvent fabriquer des marqueurs supplémentaires s'ils le désirent.

Le terme *unité*, lorsqu'il est utilisé seul, se réfère uniquement aux unités terrestres et n'inclut pas les unités aériennes ou navales. Le terme *force* se réfère collectivement aux unités terrestres, aériennes et navales.

Les unités sont définies par leur taille, type, et capacités. Normalement, une unité a une taille d'unité, un type d'unité et une valeur [strength] de combat (ou des valeurs d'attaque et de défense séparées), un facteur [rating] de mouvement, et une identification d'unité. La fiche d'identification des unités décrit la disposition de ces symboles et facteurs, ainsi que tous les symboles et facteurs spécialisés utilisés dans le jeu.

Certaines définitions générales s'appliquent aux unités:

1. Taille. Les termes 'division', 'brigade', 'régiment' et 'bataillon' incluent également les groupements respectifs. Par exemple, le terme 'division' concerne aussi bien les divisions que les groupements divisionnaires. *Note:* un groupement est une formation militaire qui en pratique était de la taille indiquée entre les crochets sur le pion, mais qui était officiellement désignée par une autre taille.

Certaines règles font la distinction entre les divisions et les unités non divisionnaires. Une unité non divisionnaire est toute unité plus petite qu'une division: brigade, régiment, cadre ou bataillon.

2. Classe. Les unités sont divisées en trois classes générales, basées sur leurs types:

- **Non motorisé [Non-Motorized].** Tous les types d'unité indiqués comme étant non motorisés sur la fiche d'identification des unités. Par exemple, une unité d'infanterie est non motorisée.
- **Artillerie.** Tous les types d'unité étant indiqués comme étant de l'artillerie sur la fiche d'identification des unités. Par exemple, un régiment d'artillerie de montagne est une unité d'artillerie. Notez que dans le contexte du jeu, les unités antichars et de DCA ne sont pas considérées comme des unités d'artillerie.
- **Mécanique [Combat/Motorized].** Tous les types d'unité étant indiqués comme étant mécaniques

sur la fiche d'identification des unités. Par exemple, une unité de chars est mécanique. De plus, tout type d'unité possédant le symbole de motorisation (deux roues sous le symbole du type de l'unité) est mécanique. Par exemple, un bataillon de DCA lourde possédant le symbole de motorisation est mécanique.

Note: 'mécanique' est abrégé 'c/m' dans les règles. 'non c/m' se réfère aux unités qui ne sont pas mécaniques (toutes les unités de classe non motorisée et toutes les unités de classe artillerie qui ne sont pas mécaniques).

3. Equivalents régimentaires. Un équivalent régimentaire (RE) mesure la taille d'une unité. Les RE sont aussi utilisés pour tous élément ayant besoin de voir sa taille spécifiée. Les tailles en RE sont indiquées dans le résumé des tailles en RE (sur la fiche de jeu terrestre). Par exemple, une brigade a une taille de 2 RE.

Une distinction est faite entre 'petit bataillon' et 'bataillon régulier' vis à vis de la taille en RE. Un petit bataillon est tout bataillon 0-1-X ou 1-X sans équipement lourd, ou tout bataillon parachutiste 1-2-X sans équipement lourd. Tous les autres bataillons sont des bataillons réguliers.

Notez que le résumé indique que les unités c/m et de cavalerie voient leur taille en RE doublée pour certaines règles de transport: mouvement ferroviaire (règle 7A) et transport naval (règle 31). Par exemple, un bataillon de chars (0,5 RE) qui se déplace par rail ou par mer compte pour 1 RE pour les règles de transport.

4. Équipement lourd [Heavy Equipment]. Certaines règles font une distinction entre les unités possédant ou non de l'équipement lourd (HE). La fiche d'identification des unités indique quels types d'unité ont de l'équipement lourd. De plus, tous les pions de transport de montagne, blindés ou motorisés, ainsi que les unités possédant des armes de soutien (règle 11) ont de l'équipement lourd.

B. Géographie (les cartes)

Les cartes représentent l'archipel des Philippines tel qu'il existait pendant la Seconde Guerre Mondiale (1937-45).

Chaque carte a été découpée en quatre sections pour qu'elle puisse être placée dans une boîte sans être pliée et pour permettre à certains scénarios d'être joués sur une surface réduite. Chaque section a un code d'identification dans un coin. Par exemple, la carte Glory n°7 est composée des sections G7:NW, G7:NE, G7:SW et G7:SE. Notez que chaque section déborde d'un hex sur ses voisins. (Un guide d'assemblage ainsi que des instructions détaillées, peuvent être trouvés dans la règle 40, préparation du jeu.)

Les hexagones (hex) sur les cartes sont numérotés. Quand un hex spécifique est indiqué dans les règles, il est identifié par un numéro de carte et un numéro d'hex; de plus, si l'hex contient aussi un nom de ville ou d'île, ce nom est indiqué pour aider à localiser l'hex. Par exemple, Manille (G7:1925) indique l'hex n°1925 de la carte G7 (hex qui contient la ville de Manille).

1. Terrain. Chaque hex a un type de terrain et peut avoir une ou plusieurs caractéristiques présentes. Ces types de terrain et caractéristiques d'hex sont illustrés sur la légende du terrain Glory. Le terrain affecte le mouvement et le combat comme indiqué sur la fiche des effets du terrain.

2. Zones hors carte [Off-map Holding Boxes]. Diverses zones hors carte, importantes pour le déroulement du jeu, sont décrites sous la forme de cases. Ces zones

sont indiquées sur la fiche des zones hors carte. La règle 37C détaille l'utilisation de ces zones.

3. Termes. Divers termes géographiques ont une signification précise dans le jeu, comme décrits ci-dessous.

- Le **Bornéo Britannique** comprend la masse de terre dans le coin sud-ouest de la carte G8, les îles du voisinage ayant la mention 'Br. Bor.', ainsi que les zones hors carte Serawak, Brunei et Bornéo Septentrional.
- Les **Indes Néerlandaises (NEI)** comprennent les îles le long du bord sud de la carte G8 ayant la mention 'NEI', ainsi que les zones hors carte Bornéo Nord-est, Bornéo Oriental, Célèbes Septentrionales, Moluques Septentrionales, Bornéo Sud-ouest, Bornéo Méridional, Célèbes Sud-ouest, Célèbes Sud-est, Moluques Centrales, Sumatra Méridional, Java Occidental, Java Oriental, Bali, Timor et Moluques Méridionales.
- Les **Philippines** comprennent toute l'étendue des cartes G7 et G8, à l'exception des Indes Néerlandaises et du Bornéo Britannique.

4. Villes. Les références aux *villes* impliquent toutes les villes: l'hex entièrement urbanisé [Full City Hex] de Manille (G7:1925), la ville moyenne [Dot City] de Cebu City (G8:3109) et les diverses petites villes [Reference City] sur la carte. *Notez que le terme 'ville' ne s'applique pas aux localités [Town].*

C. Camps [Sides]

Le jeu est organisé pour être joué par deux camps.

Chaque camp comprend deux contingents ou plus. Chaque contingent comprend une force armée ou plus, comme indiqué ci-dessous. Notez que les pions de chaque force armée possèdent leur propre code de couleur comme indiqué dans la table des couleurs des unités (sur la fiche d'identification des unités).

1. Alliés. Le camp allié contrôle toutes les forces des contingents américains, britanniques et néerlandais.

Le *contingent américain* (ou *Américains*) comprend toutes les forces des Etats-Unis d'Amérique et de ses dépendances: US Army [armée de terre], US Army Air Force [force aérienne de l'armée de terre], Commonwealth Philippin, US Navy [marine] (unités terrestres, aériennes et navales) et US Marine Corps [corps des marines]. Certaines règles font la distinction entre les forces des Etats-Unis et les forces philippines. Le terme '*philippin*' se réfère uniquement aux forces du Commonwealth Philippin. Le terme '*Etats-Unis*' (ou '*US*') se réfère à toutes les forces américaines à l'exception des forces du Commonwealth Philippin.

Le *contingent britannique* (ou *Britanniques*) comprend toutes les forces de l'Empire et du Commonwealth Britannique: unités coloniales britanniques.

Le *contingent néerlandais* (ou *Néerlandais*) comprend toutes les forces des Pays-Bas: armée régulière néerlandaise et unités coloniales des Indes Néerlandaises.

2. Japonais. Le camp japonais contrôle toutes les forces des contingents de l'armée impériale japonaise et de la marine impériale japonaise.

Le *contingent de l'armée impériale japonaise* (ou *IJA*) comprend toutes les forces de l'armée impériale japonaise (terrestre, aérienne et navale).

Le *contingent de la marine impériale japonaise* (ou *IJN*) comprend toutes les forces de la marine impériale japonaise (terrestre, aérienne et navale).

D. Mécanismes de jeu.

1. Fractions. A moins que le contraire ne soit indiqué, conservez toujours les fractions. Par exemple, la moitié de 7 est 3,5.

2. Effets cumulatifs. A moins que le contraire ne soit indiqué, tous les effets concernant la valeur d'une unité et tous les modificateurs aux jets de dés sont cumulatifs. Par exemple, une unité dont la valeur est réduite de moitié deux fois de suite voit sa valeur divisée par quatre.

3. Jets de dés. Tous les jets nécessitant deux dés sont identifiés en tant que tels dans les règles. Tous les autres jets ne nécessitent qu'un seul dé.

4. Accumulation. Les joueurs reçoivent diverses capacités sur une base de tour par tour. Un joueur ne peut pas accumuler ces capacités d'un tour à l'autre à moins que ce ne soit spécifiquement autorisé par la règle. Par exemple, le camp possédant la ville de Ilo-ilo peut déplacer jusqu'à 1 RE d'unités par rail par tour (selon la règle 7A) sur le réseau ferroviaire de Panay. Le joueur ne peut pas accumuler cette capacité d'un tour sur l'autre. Si le joueur ne déplace aucune unité par rail pendant un tour, il ne pourra pas en déplacer 2 RE au tour suivant.

Règle 4—Séquence de jeu

Le jeu est joué en une série de tours de jeu, chacun représentant un quart de mois (environ une semaine). Chaque tour de jeu est composé d'un tour de joueur japonais suivi d'un tour de joueur allié.

A. Séquence du tour de joueur.

Chaque tour de joueur est composé des phases suivantes.

1. Phase initiale. Le joueur en phase reçoit ses renforts et accomplit ses remplacements, réparations et d'autres activités. Les deux joueurs déterminent le statut de ravitaillement de leurs unités, hex et zones hors carte. Les deux joueurs peuvent engager des missions aériennes.

2. Phase de mouvement. Le joueur en phase déplace ses unités navales et l'autre joueur peut déplacer ses unités navales en réaction. Le joueur en phase déplace ses unités terrestres. Les deux joueurs peuvent engager des missions aériennes.

3. Phase de combat. Les deux joueurs peuvent engager des missions aériennes. Le joueur en phase résout les attaques faites par ses unités.

4. Phase d'exploitation. Le joueur en phase déplace ses unités navales et l'autre joueur peut déplacer ses unités navales en réaction. Le joueur en phase déplace les unités terrestres ayant une capacité de mouvement pendant la phase d'exploitation. Les deux joueurs peuvent engager des missions aériennes.

La séquence de jeu détaillée (à la dernière page de ce livret) reprend la séquence de jeu en détail.

B. En phase [Phasing].

Pendant le tour de joueur japonais, le joueur japonais est le joueur en phase et le joueur allié est le joueur hors phase. Pendant le tour de joueur allié, les rôles sont inversés.

Une unité, unité aérienne ou unité navale en phase est toute unité du joueur en phase. Les forces du joueur hors phase sont elle-même hors phase.

C. Restrictions.

A moins que le contraire ne soit indiqué, les joueurs ne peuvent pas accomplir les activités ci-dessus en dehors de cette séquence. Les activités mentionnées ci-dessus sont expliquées dans les règles suivantes.

Règle 5—Zones de contrôle

A. Zones de contrôle.

La zone de contrôle [Zone of control] (ZOC) d'une unité représente le contrôle qu'exerce une unité sur le terrain environnant. Les ZOC affectent beaucoup d'activités du jeu, comme expliqué dans les règles appropriées.

Les unités exercent une ZOC comme suit:

- Toutes les unités exercent une ZOC dans l'hex qu'elles occupent.
- Toutes les divisions exercent une ZOC dans les hex adjacents.
- Toutes les brigades ou régiments (à l'exception des brigades ou régiments d'artillerie ou de DCA lourde) ayant une valeur d'attaque de trois ou plus exercent une ZOC dans les hex adjacents.

Une unité exerce une ZOC dans les hex adjacents à travers les six côtés de l'hex qu'elle occupe. Une unité n'ayant pas le droit d'entrer dans un type de terrain spécifique ou de traverser un côté d'hex spécifique n'exerce pas de ZOC dans cet hex ou à travers ce côté d'hex. Par exemple, une unité n'ayant pas le droit d'entrer dans un hex de jungle n'exerce pas de ZOC dans les hex de jungle. (La règle 6 explique en détail les terrains interdits).

Sous certaines conditions, les unités avec des ZOC peuvent avoir des ZOC réduites. Par exemple une unité avec une ZOC qui n'est pas soutenue (selon la règle 11B) a une ZOC réduite. Les ZOC réduites sont identiques aux ZOC standard, à l'exception de leur effet sur le mouvement des unités ennemies (règle 6).

Une unité avec une ZOC peut la perdre temporairement, selon les activités qu'elle entreprend. Par exemple, une unité qui utilise le mouvement ferroviaire (règle 7B) perd sa ZOC. Lorsqu'une unité entreprend une telle activité, elle perd sa ZOC comme indiqué dans la règle. Une unité qui perd sa ZOC n'a plus de ZOC pour aucune fonction du jeu jusqu'à ce qu'elle la regagne.

B. Possession [Ownership].

Un joueur possède un hex si au moins une de ses unités:

- 1) exerce une ZOC incontestée dans l'hex, ou
- 2) était la dernière à exercer une ZOC incontestée dans l'hex.

Une unité exerce une ZOC incontestée dans un hex si:

- a) l'unité exerçant la ZOC occupe elle-même l'hex (sans tenir compte de la présence de ZOC ennemie), ou
- b) si aucune unité du camp adverse n'exerce une ZOC dans l'hex.

En général (à moins d'une indication contraire dans une règle), quand un joueur gagne la possession d'un hex, il possède immédiatement l'hex pour toutes les fonctions du jeu. Par exemple, si une unité parachutiste japonaise est

larguée dans un hex sous possession ennemie et contenant une base aérienne, et que cette unité gagne la possession de cet hex, la base aérienne s'y trouvant est maintenant possédée par le joueur japonais et les forces japonaises peuvent l'utiliser immédiatement.

Règle 6—Mouvement terrestre

A. Pendant la phase de mouvement.

Toutes les unités du joueur en phase peuvent bouger pendant la phase de mouvement. Le joueur en phase peut déplacer toutes, quelques unes ou aucune de ses unités lors de cette phase, mais il n'est jamais obligé de déplacer une unité.

Le facteur de mouvement d'une unité est le nombre de points de mouvement [Movement Point] (MP) que l'unité peut normalement dépenser pendant une phase de mouvement. Une unité peut se déplacer dans la limite de son facteur de mouvement, selon les restrictions de la météo, du terrain, des ZOC et du ravitaillement. Une unité dépense des MP lorsqu'elle se déplace d'un hex à l'autre. Pour chaque hex traversé, l'unité dépense un certain nombre de MP, selon le type du terrain se trouvant dans l'hex où elle se rend. La fiche des effets du terrain liste l'effet des hex sur le mouvement. A moins d'une indication contraire sur la fiche, les effets sur le mouvement d'un type de terrain affectent toutes les unités. Certains types de terrain affectent les unités selon leur classe ou leur type, comme indiqué sur la fiche: les unités c/m et les unités d'artillerie utilisent une colonne de coûts, les autres unités utilisent une seconde colonne de coûts, et les exceptions sont montrées dans une troisième colonne. *Exemple:* des unités entrant dans un hex de montagne par temps dégagé [clear] devraient dépenser: 6 MP pour une unité c/m ou pour une unité d'artillerie, 3 MP pour une unité d'infanterie, et 2 MP pour une unité de montagne.

Une unité doit dépenser des MP pour traverser les côtés d'hex qui ont un coût en MP indiqué sur la fiche des effets du terrain. Le coût en MP pour traverser le côté d'hex est ajouté au coût d'entrée de l'hex, comme indiqué par le signe plus (+) devant le coût. Par exemple, il coûte 2 MP à une unité le fait de traverser un côté d'hex de détroit non gelé, en plus du coût de l'hex dans lequel elle entre.

Une unité ne peut pas entrer dans un hex interdit ou traverser un côté d'hex interdit. Les terrains interdits (tout terrain dans lequel une unité n'a pas le droit d'entrer) sont indiqués sur la fiche des effets du terrain. Par exemple, aucune unité ne peut traverser un côté d'hex de mer et un tel côté d'hex est un terrain interdit pour toutes les unités.

En général, une unité ne peut pas entrer dans un hex contenant une unité ennemie. Les exceptions à ceci sont expliquées dans les règles appropriées.

Une unité peut toujours se déplacer d'un seul hex (sauf dans ou à travers un terrain interdit) dans une phase pendant laquelle elle peut se déplacer. Pour ce faire, l'unité dépense tous ses MP et entre dans l'hex adjacent, même si le coût d'entrée dans l'hex dépasse le nombre de MP disponibles de cette unité pour cette phase. Elle peut se déplacer à travers les ZOC ennemies lorsqu'elle utilise cette capacité de mouvement d'un hex. Une unité ne peut pas dépenser de MP pour faire autre chose (comme rompre une voie ferrée) lorsqu'elle utilise cette capacité.

Lorsqu'une unité sort d'un hex qui se trouve en ZOC ennemie, elle doit dépenser un nombre de MP

supplémentaires pour quitter l'hex, en plus du coût du terrain. Les coûts des ZOC sont donnés dans la table des coûts de mouvement des ZOC (sur la fiche de jeu terrestre).

Les débordements (règle 13) peuvent se produire pendant le mouvement. Les formes spéciales de mouvement telles que le mouvement ferroviaire sont expliquées dans des règles séparées.

La météo affecte le mouvement, selon la règle 36 et la fiche des effets du terrain.

B. Pendant la phase d'exploitation.

Seules les unités suivantes ont une capacité de mouvement pendant la phase d'exploitation.

- Les unités c/m ont une capacité de mouvement pendant la phase d'exploitation égale à la moitié de leur facteur de mouvement imprimée.
- Les unités non c/m ayant un facteur de mouvement imprimé de 8, ainsi que les unités d'infanterie légère ayant un facteur de mouvement imprimé de 6, ont une capacité de mouvement pendant la phase d'exploitation égale à 2.
- Les unités non c/m ayant un facteur de mouvement imprimé de 6, à l'exception des unités d'infanterie légère, ont une capacité de mouvement pendant la phase d'exploitation égale à 1.

La capacité de mouvement pendant la phase d'exploitation d'une unité est le nombre de MP qu'elle peut dépenser pendant la phase d'exploitation. Une unité sans capacité de mouvement pendant la phase d'exploitation ne peut pas se déplacer pendant la phase d'exploitation.

Le mouvement pendant la phase d'exploitation est effectué de la même manière que le mouvement pendant la phase de mouvement, à l'exception du mouvement ferroviaire qui ne peut pas être utilisé et des MP qui ne peuvent pas être utilisés pour des fonctions de construction (règle 14A).

Règle 7—Lignes de transport

Il y a trois types de lignes de transport: les voies ferrées, les routes et les pistes. Une unité peut utiliser une ligne de transport uniquement lorsqu'elle se déplace d'un hex à un autre directement relié par la ligne.

A. Voies ferrées [Railroads].

Les unités du joueur en phase peuvent utiliser le mouvement ferroviaire uniquement pendant la phase de mouvement. Une unité se déplaçant par rail se déplace à une vitesse accélérée, et ignore le coût normal du terrain. Pour utiliser le mouvement ferroviaire, une unité doit se trouver sur une voie ferrée.

Une unité peut utiliser le mouvement ferroviaire, en bougeant de plusieurs hex pour chaque MP dépensé, comme indiqué sur la table des taux de mouvement ferroviaire (sur la fiche de jeu terrestre). L'unité peut mélanger le mouvement ferroviaire et le mouvement régulier pendant la même phase de mouvement. Par exemple, une unité pourrait se déplacer normalement jusqu'à une voie ferrée, effectuer un déplacement en train, puis continuer son mouvement normal.

Lorsqu'elle utilise le mouvement ferroviaire, une unité est soumise aux restrictions suivantes:

- Elle ne peut entrer ou sortir d'un hex en ZOC ennemie. Par contre, une ZOC ennemie dans un hex est annulée pour la règle de mouvement ferroviaire (uniquement) si une unité amie avec une force de défense supérieure à zéro occupe l'hex pendant toute la durée de la phase de mouvement. Cette unité doit commencer la phase dans l'hex et ne doit pas le quitter pendant la phase de mouvement.
- Elle peut se déplacer par rail uniquement dans les hex de rails sous possession amie et uniquement si une ligne d'hex de rails sous possession amie peut être tracée depuis l'unité jusqu'à une gare de triage sous possession amie (voir ci-dessous).
- Si elle a une ZOC, elle perd sa ZOC à partir du moment où elle prend le train jusqu'à la fin de son mouvement ferroviaire.

1. Réseaux ferroviaires. Le résumé des capacités des réseaux ferroviaires (sur la fiche de jeu terrestre) indique les différents réseaux ferroviaires, les gares de triage de chacun des réseaux et la capacité ferroviaire en RE assignée à chaque gare de triage. *Note:* chaque réseau ferroviaire comprend tous les hex de rails de l'île spécifiée. Par exemple, le réseau ferroviaire de Luçon comprend tous les hex de rails de l'île de Luçon.

La capacité ferroviaire d'un joueur pour un réseau ferroviaire spécifique est égale à la somme des capacités des diverses gares de triage qu'il contrôle sur ce réseau. La capacité ferroviaire d'un joueur pour un réseau est le nombre maximum de RE qui peuvent se déplacer par rail en un tour sur ce réseau. La cavalerie et les unités c/m doublent leur taille en RE lorsqu'elles utilisent la capacité ferroviaire. Par exemple, un bataillon d'infanterie prenant le train compterait comme 0,5 RE, alors qu'un bataillon de chars compterait comme 1 RE.

La capacité ferroviaire peut être temporairement réduite par le bombardement des gares de triage (règle 20G1a).

La capacité sur un réseau ferroviaire peut être gagnée ou perdue à travers la capture des gares de triage. Lorsque le joueur ennemi capture (ou se capture) une gare de triage, le joueur qui la possédait précédemment perd sa valeur dans la capacité du réseau de la gare capturée et le joueur qui l'a capturée gagne sa valeur en RE pour la capacité de ce réseau ferroviaire.

Lorsqu'une gare de triage est capturée, la capacité capturée ne peut pas être utilisée par le joueur capturant pendant ce tour de joueur; elle peut être utilisée pendant les tours de joueurs amis suivants.

2. Rupture des voies ferrées [Rail Break]. Une unité peut rompre une voie ferrée dans un hex en dépensant 4 MP dans l'hex. Le bombardement (règle 20G) peut également rompre les voies ferrées. Une unité ne peut pas utiliser le mouvement ferroviaire pour entrer ou sortir d'un hex dans lequel la voie est rompue. Les ruptures peuvent être réparées (règle 14A), et une voie peut être utilisée le tour où elle est réparée.

Utilisez les marqueurs de dégâts pour indiquer les voies rompues dans chaque hex.

B. Routes [Roads].

Une unité se déplaçant le long d'une route paye le coût en PM du terrain dégagé [clear] pour chaque hex traversé;

les coûts réels du terrain des hex et des côtés d'hex traversés sont ignorés.

Le mouvement routier a les mêmes limitations que le mouvement régulier. Par exemple, une unité se déplaçant sur route doit dépenser des MP supplémentaires pour sortir d'un hex en ZOC ennemie.

Une unité peut toujours utiliser une route. Les routes peuvent être utilisées pendant la phase de mouvement et d'exploitation.

En plus des routes imprimées sur la carte, chaque voie ferrée est également une route. Même lorsqu'une unité ne peut pas utiliser la voie ferrée dans un hex, elle peut toujours utiliser cette voie comme une route.

Note: les routes ne peuvent pas être rompues.

C. Pistes [Trails].

Une unité se déplaçant le long d'une piste paye pour chaque hex traversé la plus élevée des deux valeurs suivante: la moitié du coût en PM du terrain traversé, ou le coût du terrain dégagé [clear]; les coûts réels du terrain des hex et des côtés d'hex traversés sont ignorés. *Exception:* les unités se déplaçant le long d'une piste payent le coût normal pour traverser les côtés d'hex de rivière, de canal et de fleuve.

Une unité ne peut utiliser une piste que par temps dégagé [clear] ou pluvieux [rain]. Notez que les pistes ne peuvent pas être utilisées par temps boueux [mud] ou de typhon [typhoon]. Les pistes peuvent être utilisées pendant la phase de mouvement et d'exploitation.

Exemple: par temps pluvieux, une unité d'infanterie légère se déplace le long d'une piste, traversant un hex de jungle et traversant un côté d'hex de rivière pour entrer dans un hex de jungle montagneuse. L'unité paye 2 MP pour entrer dans l'hex de jungle (le coût normal est de 3 MP, ce qui divisé par deux donne 1,5 MP, mais comme ce total est inférieur au coût de 2 MP d'un terrain dégagé, l'unité paye le coût du terrain dégagé), paye le coût normal de 1 MP pour traverser la rivière, et paye 2,5 MP pour entrer dans l'hex de jungle montagneuse (la moitié du coût normal de 5 MP), pour un total de 5,5 MP. Notez que si le temps avait été boueux ou de typhon, la piste n'aurait pas pu être utilisée et l'unité aurait dû dépenser 9 MP pour faire le même chemin.

Note: les pistes ne peuvent pas être rompues.

Règle 8—Empilement [Stacking]

Seul un nombre limité d'unités peut être empilé dans un hex.

A. Limite d'empilement.

1. Régulier [Regular]. La limite d'empilement régulier pour un hex est:

- 3 unités de n'importe quelle taille et type, plus
- 3 RE d'unités non divisionnaires de n'importe quel type, plus
- 3 RE d'unités d'artillerie.

Exemples: chacune des combinaisons suivantes peut être empilée dans un hex: a) trois divisions, trois brigades, et trois régiments d'artillerie; b) deux divisions, quatre brigades, et trois régiments d'artillerie; c) une division, un cadre, trois brigades, deux bataillons, et une division d'artillerie.

2. Réduit [Reduced]. Les hex suivants ont un empilement réduit: montagne, jungle et jungle accidentée. La limite d'empilement pour un tel hex est:

- 2 unités de n'importe quelle taille et type, plus
- 2 RE d'unités non divisionnaires de n'importe quel type, plus
- 2 RE d'unités d'artillerie.

3. Limité [Limited]. Les hex suivants ont un empilement limité: jungle montagneuse, jungle marécageuse et atoll/petite île. La limite d'empilement pour un tel hex est:

- 1 unité de n'importe quelle taille et type, plus
- 1 RE d'unités non divisionnaires de n'importe quel type, plus
- 1 RE d'unités d'artillerie.

4. Spécial. En plus de ce qui est indiqué ci-dessus, un nombre illimité d'unités à déplacement nul (unités ayant un facteur de mouvement égal à zéro) et de pions de transport peut être empilé dans un hex.

B. Effets.

La limite d'empilement s'applique à la fin de chaque phase de mouvement, combat et exploitation. Un joueur ne peut pas déplacer ses unités de façon à violer les limites d'empilement à la fin d'une de ces phases. Si, après le résultat d'un combat, une unité doit retraiter en violation des limites d'empilement, elle doit continuer à retraiter jusqu'à ce que la limite d'empilement ne soit plus violée. Si elle ne peut pas le faire, elle est éliminée.

La limite d'empilement d'un hex est aussi la limite du nombre d'unités pouvant attaquer ou déborder cet hex depuis un hex adjacent. *Exemple:* des unités dans deux hex de terrain dégagé [clear] attaquent des unités ennemies dans un hex de montagne. Comme l'hex attaqué est un hex de montagne, seul un nombre limité d'unités égal à la limite d'empilement de montagne pourra attaquer à partir de chaque hex de terrain clair, même si ces hex peuvent contenir plus d'unités.

Notez que la limite d'empilement n'est pas appliquée au début de la phase initiale, lorsque les renforts et les remplacements entrent en jeu. Les renforts et remplacements peuvent entrer en jeu en violation des limites d'empilement pendant la phase initiale, mais seulement si la limite d'empilement n'est plus violée à la fin de la phase de mouvement suivante.

C. Marqueurs de corps.

Certains contingents ont des marqueurs de corps (comme indiqué dans la section 'Marqueurs spéciaux' de l'introduction de leur ordre de bataille respectif), et les joueurs peuvent utiliser ces marqueurs pour améliorer l'empilement dans les portions encombrées de la carte. Pour utiliser un marqueur de corps, placez-en un dans l'hex, placez les unités qui s'y trouvaient dans une des cases d'une copie de la feuille de marqueurs de corps/escadre/groupe naval, et notez l'identification du marqueur dans la case. Toutes les unités dans la case d'un marqueur de corps sont traitées, pour toutes les règles du jeu, comme se trouvant dans l'hex occupé par le marqueur.

Note: les joueurs devraient faire de multiples copies de la feuille des marqueurs de corps/escadre/groupe naval pour leur utilisation en cours de jeu. L'original devra être mis de côté, car les feuilles contiendront des notes manuscrites après utilisation.

Règle 9—Combat

Pendant la phase de combat, les unités du joueur en phase peuvent attaquer les unités ennemies adjacentes. Pendant cette phase, le joueur en phase est l'attaquant, le joueur hors phase est le défenseur.

A. Procédure.

Une attaque est définie comme suit: une ou plusieurs unités en phase attaquent un hex contenant des unités ennemies. Pendant une phase de combat, le joueur attaquant peut faire une série d'attaques l'une après l'autre, dans n'importe quel ordre. L'attaque est volontaire, les unités ne sont jamais obligées d'attaquer. L'attaquant n'a pas à annoncer toutes ses attaques avant de les résoudre.

Pour chaque attaque, suivez cette procédure:

- 1) Totalisez les valeurs d'attaque modifiées de toutes les unités attaquant un hex adjacent occupé par l'ennemi. Le terrain, le ravitaillement, et le soutien, comme expliqué ultérieurement dans les règles, peuvent modifier les valeurs d'attaque des unités. A ce total, ajoutez la valeur d'attaque de tout bombardement de soutien offensif ou de tout soutien d'artillerie navale offensif dans l'hex.
- 2) Totalisez les valeurs de défense modifiées de toutes les unités dans l'hex attaqué. Le terrain, le ravitaillement et le soutien peuvent modifier les valeurs de défense. A ce total, ajoutez la valeur de défense de tout bombardement de soutien défensif et de tout soutien d'artillerie navale défensif dans l'hex.
- 3) Calculez le rapport de forces. Comparez le total de la valeur d'attaque au total de la valeur de défense sous la forme attaquant:défenseur. Arrondissez ce rapport en faveur du défenseur de façon à correspondre à un des rapports de force de la table des résultats de combat terrestre (sur la fiche de jeu terrestre). Par exemple, une valeur d'attaque de 34 attaquant une valeur de défense de 9 donne 34:9, qui est arrondi à 3:1.
- 4) Déterminez le résultat du combat. Lancez un dé, et modifiez le résultat par tous les modificateurs appropriés (terrain, effet blindés/antichars, génie, expertise en terrain difficile et autres). A l'intersection du dé modifié et de la colonne du rapport de force se trouve le résultat. Le résultat du combat affecte les unités impliquées dans le combat. Appliquez-le immédiatement.

B. Restrictions générales.

Les restrictions générales suivantes s'appliquent au combat:

- Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par phase de combat.
- Aucune unité ne peut attaquer dans un hex de terrain interdit ou à travers un côté d'hex de terrain interdit.
- Toutes les unités en défense dans un hex doivent être attaquées collectivement, avec leurs valeurs de défense combinées. Les unités dans

un hex ne peuvent pas être attaquées individuellement.

- Chaque attaque doit être dirigée contre les occupants d'un seul hex. Deux hex ou plus occupés par l'ennemi ne peuvent pas être attaqués ensemble en une seule attaque. Notez que des unités dans le même hex peuvent attaquer dans différents hex, mais même dans ce cas, chaque hex attaqué nécessite une attaque séparée.
- Une unité ne peut pas diviser sa valeur d'attaque de façon à attaquer plusieurs hex.
- La limite d'empilement de l'hex attaqué est la limite au nombre d'unités pouvant attaquer à partir de chaque hex adjacent (voir règle 8B).
- Toute attaque avec un rapport de force supérieur à 9:1 est résolue à 9:1. Toute attaque résolue à un rapport inférieur à 1:4 donne un résultat AE (attaquant éliminé) automatique.

C. Résultats des combats.

Les résultats des combats peuvent affecter les unités de l'attaquant, les unités du défenseur, les deux camps, ou aucun d'entre eux. Lorsqu'un résultat de combat se produit, les possesseurs des unités impliquées l'appliquent immédiatement à leurs unités respectives.

AE: Attaquant éliminé/DE: Défenseur éliminé.

Éliminez toutes les unités affectées: réduisez toute unité avec un cadre à sa valeur de cadre; retirez du jeu toutes les autres unités. Retraitez les unités réduites en cadres.

AH: Attaquant à moitié éliminé/DH: Défenseur à moitié éliminé.

Éliminez des unités de façon à ce qu'au moins la moitié de la valeur totale (valeur d'attaque pour l'attaquant, valeur de défense pour le défenseur) des unités affectées soit éliminée. Toutes les unités survivantes affectées doivent retraiter.

AR: Attaquant retraite/DR: Défenseur retraite.

Retraitez toutes les unités affectées.

AS: Attaquant stoppé.

L'attaque n'aboutit pas, aucun camp ne subit de pertes ni ne retraite.

HX: Demi-échange.

Éliminez le camp avec la plus faible valeur de combat imprimée (ou le défenseur en cas d'égalité). Retraitez les unités réduites en cadres suite à ce résultat. Pour l'autre camp, éliminez autant d'unités de façon à ce que le total de valeur perdue soit au moins égal à la moitié de la valeur perdue par le camp éliminé. *Exemple:* un combat avec une attaque de 15 contre une défense de 6 donne un résultat HX. Le défenseur, étant le camp le plus faible, élimine ses 6 points de valeur. L'attaquant doit donc éliminer au moins 3 points de valeur.

EX: Échange.

Éliminez le camp avec la plus faible valeur de combat imprimée (ou le défenseur en cas d'égalité). Retraitez les unités réduites en cadres suite à ce résultat. Pour l'autre camp, éliminez autant d'unités de façon à ce que le total de valeur perdue soit au moins égal à celui de la valeur éliminée. *Exemple:* un combat avec une valeur d'attaque de 15 contre une valeur de défense de 6 donne un résultat EX. le défenseur, étant le camp le plus faible, élimine ses 6 points

de valeur. L'attaquant doit donc éliminer au moins 6 points de valeur.

D. Pertes.

Calculez toutes les pertes de combat en utilisant les valeurs imprimées des unités impliquées. Le terrain, le ravitaillement, et le soutien peuvent modifier les valeurs pour la résolution du combat, mais ces facteurs ne sont pas considérés pour les pertes. Lors de la détermination des pertes, utilisez toujours la valeur d'attaque pour l'attaquant, et la valeur de défense du défenseur.

Les unités aériennes et les unités navales peuvent aider les unités lors des combats (règles 20G et 33A). Par contre, les valeurs de bombardement des unités aériennes et les valeurs d'artillerie des unités navales ne sont pas comptées lors de la détermination des pertes. Les unités aériennes et navales ne sont jamais éliminées à cause de la résolution d'un combat terrestre.

E. Cadres.

Diverses unités divisionnaires peuvent prendre des pertes en combat et rester en jeu à valeur réduite. Ces unités ont des cadres imprimés au verso de leurs pions. Lorsqu'une telle unité est éliminée en combat, elle est retournée sur son côté cadre au lieu d'être retirée du jeu. Lors du calcul de la valeur totale perdue en combat, la valeur d'une division réduite en cadre est comptée entièrement. *Exemple:* une division avec 12 points de valeur réduite en cadre à 5 points de valeur est comptée comme une perte de valeur de 12 points et non pas de 7.

F. Mouvement après combat.

1. Retraites. Lorsqu'une unité doit retraiter, le joueur qui la possède doit la bouger d'un hex depuis l'hex qu'elle occupait au moment du combat, en accord avec les priorités suivantes:

- 1) vers un hex qui ne se trouve ni en ZOC ennemie ni en violation de l'empilement.
- 2) vers un hex qui ne se trouve pas en ZOC ennemie mais en violation de l'empilement.
- 3) vers un hex qui se trouve en ZOC ennemie (quel que soit l'empilement). Une unité qui retraite dans un hex en ZOC ennemie est réduite en cadre, si elle en a un. Si elle ne possède pas de cadre (ou si elle en était déjà un) elle est éliminée.

Lorsqu'une unité en retraite viole les limites d'empilement, elle doit continuer à retraiter, selon les priorités ci-dessus, jusqu'à ce qu'elle atteigne un hex où elle ne viole plus les limites d'empilement. Si elle ne peut pas le faire, elle est éliminée.

Une unité sans route de retraite sauf dans ou à travers un terrain interdit ou dans un hex occupé par l'ennemi est totalement éliminée, même si elle a un cadre.

Les unités en défense qui retraitent dans un hex occupé par des unités amies qui est ensuite attaqué lors de la même phase de combat ne contribuent pas à la défense de cet hex: leurs valeurs de défense (ou de combat) sont ignorées pendant l'attaque et pour les calculs d'échanges, et sont ignorées pour les effets blindés/antichars, du soutien, de la DCA, ou quoi que ce soit ayant un rapport avec l'attaque. Ces unités doivent, par contre, subir tous les résultats néfastes de l'attaque.

2. Avances. Les unités attaquantes peuvent avancer après combat dans l'hex attaqué, dans les limites d'empilement, si l'attaque a vidé l'hex des unités ennemies. L'avance après combat est volontaire. Les unités doivent avancer immédiatement après la résolution du combat, avant que toute autre attaque ne soit résolue. Si aucune unité attaquante n'avance après combat pour occuper l'hex, alors n'importe quel nombre d'unités en défense ayant retraité de l'hex peut y revenir.

Si les unités attaquantes doivent retraiter, alors les unités en défense peuvent avancer après combat dans l'hex quitté par les unités attaquantes, dans les limites d'empilement. Si aucune unité en défense n'avance après combat pour occuper l'hex, alors n'importe quel nombre d'unités attaquantes ayant retraité de l'hex peut y revenir.

Pour toutes les fonctions du jeu, les hex réoccupés de cette manière sont considérés comme n'ayant jamais été évacués. Par exemple, la construction d'un fort (règle 14A) dans un hex évacué ne sera pas interrompue si la ou les unités qui le construisent réoccupent l'hex.

G. Unités à valeur nulle [Zero Strength Units].

Une unité avec une valeur d'attaque de 0 ne peut pas attaquer seule. Elle peut participer à une attaque faite par d'autres unités, et elle sera affectée par les résultats de l'attaque et pourra avancer après combat.

H. Effets du terrain.

Le terrain de l'hex du défenseur et le terrain des côtés d'hex à travers lesquels est menée l'attaque peut affecter la résolution du combat. La colonne des *effets sur le combat* de la fiche des effets du terrain résume ces effets. L'AEC se réfère aux capacités blindés, comme expliqué dans la règle 10. En général, le terrain peut affecter le combat en divisant par 2 ou par 4 toutes ou quelques unes des unités attaquantes ou en appliquant des modifications (comme -1) au jet de dé utilisé pour résoudre le combat.

I. Retraite avant combat.

The Damned Die Hard ne contient aucune unité ayant cette capacité.

J. Pertes obligatoires.

Certaines unités avec des capacités de combat spéciales sont obligées de subir des pertes selon certaines circonstances si leurs capacités spéciales sont utilisées. (Les capacités spéciales et le fait de subir des pertes obligatoires sont couverts plus loin dans les règles). Si de telles unités utilisent leurs capacités spéciales au combat et que le résultat implique des pertes pour leur camp, au moins la moitié de toutes les pertes doivent être subies par ces unités, si possible.

Exemple: pendant une attaque contre un hex contenant un fort, l'attaquant a utilisé des unités du génie pour modifier le jet de dé et a obtenu un EX. Le défenseur perd 4 points de valeur; l'attaquant doit en perdre autant. Comme des pertes obligatoires sont nécessaires lors de l'utilisation du génie (règle 14A2), la moitié des pertes (2 points de valeur) doit être subie par les unités du génie ayant participé au combat, si cela est possible.

K. Combat à l'intérieur d'un hex [In-Hex Combat].

Selon certaines circonstances (couvertes plus loin dans les règles), des unités amies et ennemies peuvent occuper le même hex au début d'une phase de combat. (Généralement à la suite d'un largage aérien (règle 24) ou d'un débarquement amphibie (règle 32).) Dans de telles circonstances, les unités amies de l'hex doivent attaquer les unités ennemies s'y trouvant. Notez qu'elles peuvent effectuer l'attaque en conjonction avec des unités amies situées dans d'autres hex. Ce combat à l'intérieur de l'hex est résolu selon les règles de combat standard avec les modifications suivantes:

- S'il n'y a pas d'unité terrestre attaquante ayant une valeur d'attaque modifiée supérieure à 0, les unités attaquantes sont automatiquement éliminées (notez que cela se produit même si les unités attaquantes bénéficient d'un bombardement de soutien offensif ou d'un soutien d'artillerie navale).
- Sur un résultat d'AS, les unités dans l'hex occupé par l'ennemi considèrent le résultat comme un AR. Toutes les autres unités appliquent l'AS.
- Les unités qui retraitent sont soumises aux effets de toutes les ZOC qu'elles traversent, y compris les ZOC des unités ennemies dans l'hex qu'elles évacuent. *Exemple:* un régiment japonais d'infanterie légère 4-6-6* occupe le même hex qu'un régiment américain d'infanterie 3-4-6* au début d'une phase de combat japonaise. L'unité d'infanterie légère est obligée d'attaquer pendant cette phase et le résultat de ce combat l'oblige à retraiter. Puisque tous les hex vers lesquels l'unité peut retraiter se situent dans la ZOC de l'unité d'infanterie américaine, l'unité d'infanterie légère est éliminée.

Règle 10—Effets blindés et antichars

Divers types d'unités possèdent des capacités blindés et antichars comme indiqué dans le tableau d'identification des unités.

A. Catégories.

Les catégories sont:

1. AECA: Capacité d'effets blindés en attaque. L'AECA exprime la capacité d'une unité attaquante à utiliser les blindés.

2. AECD: Capacité d'effets blindés en défense. L'AECD exprime la capacité d'une unité en défense à utiliser les blindés.

3. ATEC: Capacité d'effets antichars. L'ATEC exprime la capacité d'une unité en défense à utiliser des armes antichars lorsque l'attaquant dispose de blindés.

B. Valeurs.

Les effets blindés et antichars sont calculés sur une base proportionnelle, en utilisant les équivalents régimentaires. Pour calculer la proportion, un joueur doit connaître la valeur de chacun des RE impliqués. Une unité peut avoir une des quatre valeurs possibles.

1. Entier [Full]. Chaque RE de l'unité est compté comme étant pleinement capable. Par exemple, un bataillon de chars a 0,5 RE d'AECA.

2. Demi [Half]. Chaque RE de l'unité est compté comme étant à moitié capable. Par exemple, un cadre de blindés légers (1 RE) est compté comme 0,5 RE d'AECD; le 0,5 RE restant est compté comme n'ayant pas d'AECD.

3. Neutre [Neutral]. Les RE de l'unité ne sont pas comptés lors de la détermination de la proportion. Par exemple, le RE d'un régiment d'artillerie n'est pas compté lors de la détermination de l'ATEC.

4. Aucun [None]. Tous les RE de l'unité sont comptés dans la proportion comme n'ayant aucune capacité.

C. Proportions.

Pour calculer la proportion dans une catégorie, totalisez le nombre de RE ayant une capacité. Divisez ce nombre par le nombre de RE non neutres impliqués. Exprimez la proportion résultante sous la forme de fraction. Utilisez cette proportion avec le résumé blindés/antichar (sur le tableau du combat terrestre) pour déterminer le modificateur (s'il doit y en avoir un) au jet de dé du résultat de combat. Notez que si la proportion est inférieure à un septième (1/7), il n'y a pas de modification.

Le défenseur ne peut pas utiliser l'AECD lorsque l'attaquant a (ou est capable de) 1/2 ou plus en AECA. Dans cette situation, le défenseur doit utiliser l'ATEC, pas l'AECD.

L'ATEC est utilisé uniquement lorsque l'attaquant a (ou est capable de) 1/2 ou plus en AECA. Notez que l'ATEC est utilisé si les unités attaquantes sont capables d'1/2 ou plus en AECA, même si les attaquants ne veulent pas (ou ne peuvent pas) utiliser l'AECA.

La météo affecte l'AEC, mais pas l'ATEC, comme indiqué dans le tableau des effets du terrain. Par exemple, il n'y a pas d'AECD du tout par temps boueux ou de typhon, et l'AEC est réduit par temps pluvieux.

Exemple: deux régiments d'infanterie (2 RE au total, pas d'AECA), un bataillon de chars (0,5 RE, AECA entière), et un régiment d'artillerie (1 RE, AECA neutre et donc pas compté) attaquent par temps dégagé, ainsi 0,5 RE sur un total de 2,5 RE a une AECA, soit une proportion de 1/5. En utilisant cette proportion, le résumé blindés/antichar indique que 1 est ajouté au jet de dé (car la proportion est au-dessus de 1/7 et en dessous de 1/2). Notez que si l'attaque avait eu lieu par temps pluvieux (lorsque l'AEC réduite s'applique), il n'y aurait pas eu de modification du jet de dé.

D. Effets cumulatifs.

Dans une attaque où l'attaquant a de l'AECA et le défenseur a de l'AECD ou de l'ATEC, les modificateurs au dé sont cumulatifs. Par exemple, si l'attaquant a une AECA entière (+3) et le défenseur une ATEC entière (-4), le modificateur net est de -1.

E. Demi-capacité.

Toute unité indiquée comme étant demi capable dans une catégorie peut être traitée comme étant neutre dans cette catégorie, au choix du joueur possesseur. *Exemple:* un bataillon de chars (0,5 RE et AECA entière = 0,5 RE d'AECA) et un bataillon de chars légers (0,5 RE et demi AECA = 0,25 RE d'AECA) attaquent ensemble par temps dégagé. En traitant le bataillon de chars légers comme neutre, ses RE ne sont pas comptés. L'attaque a donc 0,5 RE d'AECA sur un total de 0,5 RE pour un modificateur

d'AECA de +3. Sinon, l'attaque aurait eu 0,75 RE d'AECA sur un total de 1 RE, pour un modificateur d'AECA de +2.

F. Restrictions sur les neutres.

Un joueur peut avoir au maximum le double de RE neutres qu'il n'a d'unités entièrement ou à moitié capables. Les unités neutres en excès sont traitées comme n'ayant aucune capacité au lieu d'être neutres.

Exemple: Un bataillon de chars (0,5 RE et AECA entière = 0,5 RE d'AECA), un bataillon antichar motorisé (0,5 RE et neutre), et un régiment d'artillerie (1 RE et neutre) attaquent. Sur un total de 2 RE, 0,5 RE est AECA et les 1,5 RE restants sont neutres. Cependant, seulement 1 RE (2 x 0,5 RE d'AECA) d'entre eux sont comptés comme neutres; le 0,5 RE restant est compté comme n'ayant aucune capacité. Il y a donc 1 RE pour la proportion dont 0,5 RE d'AECA. La proportion est 1/2.

Notez que pour cette règle, tous les RE des unités à moitié capables sont comptés. Par exemple, 2 RE d'unités neutres peuvent être utilisés sans pénalités pour les effets blindés en conjonction avec 1 RE d'unité ayant une demi AECA.

G. Terrain.

Le tableau des effets du terrain indique plusieurs terrains comme n'ayant pas d'AEC. Ceci signifie que l'AECA ne peut pas être utilisé par une unité attaquant dans un tel hex ou à travers un tel côté d'hex; l'AECD ne peut pas être utilisé par des unités en défense dans un tel hex. L'ATEC n'est pas affecté et est utilisé dans un tel hex si les attaquants sont capables de 1/2 ou plus en AECA, bien que l'AECA ne puisse être utilisé à cause du terrain.

Exemple: Un cadre de chars légers japonais (demi AECA) attaque un bataillon antichar allié (ATEC entière) dans un hex de marais. A cause du marais, l'unité attaquante ne peut pas utiliser l'AECA. Comme le cadre de chars légers est capable de 1/2 ou plus en AECA, le défenseur utilise l'ATEC. Le modificateur au dé est de -4, grâce à la capacité entière en ATEC de l'unité en défense.

H. Pertes obligatoires.

Si l'attaquant utilise 1/2 ou plus en AECA lors de l'attaque, au moins la moitié des pertes causées à l'attaquant suite à ce combat doivent être subies par les unités capables d'au moins 1/2 AECA. Si le défenseur a utilisé 1/2 ou plus en AECD ou en ATEC, au moins la moitié des pertes causées par le résultat du combat doivent être subies par les unités capables d'au moins 1/2 en AECD ou ATEC, respectivement.

Règle 11—Soutien [Support]

A. Effet sur la valeur de combat.

Toutes les unités possèdent une capacité de combat intrinsèque indiquée par les valeurs de combat imprimées. Par contre, certaines unités sont incapables d'utiliser seules tout leur potentiel, à cause d'un manque d'armes de soutien.

Les unités suivantes sont soutenues:

- Toutes les divisions à l'exception de celles ayant l'indicateur d'absence de soutien (un cercle) dans le coin supérieur gauche de leur pion.
- Toutes les unités d'artillerie.

- Toutes les unités ayant l'indicateur de soutien (un point noir) dans le coin supérieur gauche de leur pion.

Toutes les autres unités sont non soutenues. Une unité non soutenue voit sa valeur de combat réduite de moitié tant qu'elle n'est pas soutenue. Une unité soutenue fournit du soutien à toutes les unités non soutenues se trouvant dans son hex, à moins que l'unité soutenue n'ait l'indicateur de soutien.

Une unité (à l'exception des unités d'artillerie) ayant l'indicateur de soutien se soutient elle-même mais ne soutient pas les autres unités. (Notez que certaines divisions possèdent un indicateur de soutien et par conséquent ne peuvent pas soutenir d'autres unités.) Une unité d'artillerie ayant l'indicateur de soutien se soutient elle-même et peut soutenir un nombre limité d'unités supplémentaires comme suit:

- Régiment d'artillerie: jusqu'à 3 RE d'unités supplémentaires.
- Bataillon d'artillerie: jusqu'à 1 RE d'unités supplémentaires.

En défense, une unité fournissant du soutien à d'autres unités doit être empilée dans le même hex que les unités qu'elle soutient. En attaque, une unité fournissant le soutien doit participer à la même attaque que les unités qu'elle soutient, et doit être empilée dans le même hex.

Note: Dans les ordres de bataille et dans les règles, un astérisque suivant les valeurs d'une unité indique que cette unité possède l'indicateur de soutien. Par exemple, "régiment d'infanterie 3-8*" signifie un régiment d'infanterie avec une valeur de combat de 3, un facteur de mouvement de 8 et ayant l'indicateur de soutien.

B. Effet sur les ZOC.

Une unité possédant une ZOC voit sa ZOC réduite tant qu'elle est non soutenue. Par exemple, un régiment d'infanterie 3-6 aura une ZOC réduite, tandis qu'un régiment d'infanterie 3-6* ou un régiment d'infanterie 3-6 soutenu par un bataillon d'artillerie empilé avec lui aura une ZOC normale.

Règle 12—Ravitaillement

Le ravitaillement affecte les capacités des unités pour le mouvement et pour le combat. Pour la plupart des fonctions du jeu, les unités opèrent à plein rendement lorsqu'elles sont sous ravitaillement général; elles opèrent moins efficacement lorsqu'elles ne sont pas sous ravitaillement général. De plus, les unités doivent être sous ravitaillement d'attaque pour pouvoir attaquer à pleine puissance.

A. Lignes de ravitaillement.

Les conditions de ravitaillement des unités dépendent du tracé de lignes de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée dans un hex occupé par une unité ennemie, dans un hex en ZOC ennemie à moins que l'hex ne soit occupé par une unité amie, dans un hex de terrain interdit, ou à travers un côté d'hex de terrain interdit.

B. Tracer le ravitaillement.

Les unités peuvent être ou non sous ravitaillement général. Les deux camps vérifient le statut de ravitaillement général de leurs unités pendant la phase initiale de chaque

tour de joueur. Les unités qui ne sont pas sous ravitaillement général à ce moment ne sont pas sous ravitaillement général pendant tout le tour de joueur.

Pendant la phase de combat, les unités qui attaquent peuvent être ou non sous ravitaillement d'attaque. Le joueur attaquant détermine le statut de ravitaillement des unités attaquantes au début de l'attaque. *Note:* la capacité des unités à tracer une ligne peut changer pendant la phase de combat, le résultat de combats précédents pouvant bloquer ou ouvrir des lignes de ravitaillement. Les unités qui ne sont pas sous ravitaillement d'attaque à ce moment ne sont pas sous ravitaillement d'attaque pendant la résolution de l'attaque.

Une unité est sous ravitaillement général ou d'attaque si une ligne de ravitaillement peut être tracée depuis l'unité jusqu'à une source de ravitaillement appropriée. Une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement général peut avoir jusqu'à quatre éléments: terrestre, routier, ferroviaire et naval. Une ligne de ravitaillement vers une source de ravitaillement d'attaque ne peut avoir qu'un seul élément: l'élément terrestre. Les éléments doivent être tracés dans l'ordre suivant: terrestre, routier et ferroviaire/naval. Un élément naval peut être tracé en n'importe quelle combinaison avec un élément ferroviaire.

Le résumé des lignes de ravitaillement (sur la fiche de jeu terrestre) indique les longueurs maximales, en hex, des différents éléments.

1. Terrestre [Overland]. L'élément terrestre d'une ligne de ravitaillement doit être tracé jusqu'à une piste, une route, une voie ferrée, un port, ou une source de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement terrestre peut être tracée à travers des hex sous possession amie ou ennemie.

2. Routier [Road]. L'élément routier d'une ligne de ravitaillement peut être tracé jusqu'à une voie ferrée, un port, ou une source de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement routière ne peut être tracée que sur des routes ou des pistes dans des hex sous possession amie.

Spécial: chaque hex tracé le long d'une piste compte comme deux hex (et non un seul) pour la longueur maximale de l'élément routier; de plus, un élément routier d'une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracé le long d'une piste par temps boueux ou de typhon.

3. Ferroviaire [Railroad]. L'élément ferroviaire d'une ligne de ravitaillement peut être tracée jusqu'à un port ou une source de ravitaillement. Elle ne peut être tracée qu'à travers des hex sous possession amie, et uniquement le long de voies ferrées qui peuvent être utilisées pour le mouvement ferroviaire par le camp de l'unité. Les ruptures de voie ferrée ne bloquent pas le tracé de l'élément ferroviaire.

4. Naval. L'élément naval d'une ligne de ravitaillement est tracé à travers des cases maritimes et des zones hors carte sous possession amie. Notez qu'il ne peut pas être tracé à travers des zones hors carte sous possession ennemie. Il peut partir de n'importe quel port sous possession amie en fonctionnement et être tracé à travers n'importe quel nombre de case maritime et de zone hors carte jusqu'à n'importe quel autre port sous possession amie en fonctionnement. (Les ports sont couverts dans la règle 30A). Diverses conditions navales peuvent affecter le tracé de l'élément naval d'une ligne de ravitaillement. Ces considérations sont expliquées dans les règles navales, et leurs impacts sur l'élément naval d'une ligne de ravitaillement sont résumés dans la règle 34F.

C. Sources de ravitaillement.

Chaque camp ou contingent possède ses propres sources de ravitaillement. Une source de ravitaillement ne peut être utilisée que par son propre camp ou contingent et uniquement si ce camp ou contingent la possède. Les sources de ravitaillement sont séparées en deux catégories: les sources régulières de ravitaillement et les sources spéciales de ravitaillement. *Note:* certaines règles spécifient que des unités doivent être en "ravitaillement régulier" pour effectuer diverses fonctions. Cela signifie que l'unité doit tirer son ravitaillement d'une source régulière de ravitaillement et non d'une source spéciale de ravitaillement.

1. Sources régulières de ravitaillement. Les sources régulières de ravitaillement sont indiquées dans le résumé des sources de ravitaillement (sur la fiche de jeu terrestre). Par exemple, toute ville des Philippines sous possession amie est une source régulière de ravitaillement pour les unités américaines. N'importe quel nombre d'unités du camp ou du contingent approprié peut utiliser une source régulière de ravitaillement, sans restriction.

Quand un joueur utilise un point de ressource sous possession amie comme source régulière de ravitaillement d'attaque pendant une phase de combat, le point de ressource est dépensé et est retiré de la carte à la fin de cette phase de combat.

G5. Ravitaillement d'attaque [TEM 79]

Q: Les règles du ravitaillement d'attaque sont un peu obscures et dispersées à divers endroits des règles du ravitaillement général. Pour combien de RE un point de ressource fournit du ravitaillement d'attaque ? Toutes les unités qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement terrestre vers le point de ressource ? Cela sans prendre en compte l'exception pour 1 RE.

R: c'est correct, un point de ressource peut fournir du ravitaillement d'attaque à un nombre illimité d'unités amies, si ces dernières peuvent tracer la ligne de ravitaillement adéquate vers le point de ressource, bien entendu.

2. Sources spéciales de ravitaillement. N'importe quel nombre d'unités du camp approprié peut utiliser une source spéciale de ravitaillement, selon les conditions énumérées ci-dessous.

a. Points de ravitaillement général [General Supply Points] (GSP). Les bases aériennes et les ports sous possession amie et sous ravitaillement général régulier ont à disposition un nombre illimité de GSP. Le joueur possédant de tels bases aériennes ou ports peut placer des marqueurs de statut (représentant les GSP) sur les bases aériennes ou ports, à sa discrétion.

Pendant un tour de joueur, les forces du joueur en phase peut livrer ces GSP à d'autres hex en utilisant plusieurs méthodes: les unités aériennes de transport peuvent transporter des GSP vers des bases aériennes, ou larguer des GSP dans des hex (règles 20F1 et 2); les transports navals peuvent livrer des GSP sur des plages ou à des ports (règle 31). Les GSP livrés par de tels moyens constituent une source spéciale de ravitaillement général. Les GSP livrés à un hex par ces méthodes restent sur la carte pendant les deux prochaines phases initiales; ils sont retirés à la fin de la seconde phase initiale. Par exemple, si des transports navals livrent des GSP sur une plage pendant la phase de mouvement du tour du joueur allié de Jan I 42, les GSP restent dans l'hex tout au long du tour du joueur

japonais de Jan II 42 et jusqu'à la fin de la phase initiale du tour du joueur allié de Jan II 42. *Exception:* les GSP se trouvant dans un hex sous ravitaillement général régulier sont retirés au début de chaque phase initiale, quelque soit la durée de leur présence dans cet hex.

Une unité peut utiliser des GSP amis comme une source spéciale de ravitaillement général si elle peut tracer une ligne de ravitaillement terrestre vers eux. Chaque GSP fournit du ravitaillement général pour 1 RE d'unités. Par exemple, 2 GSP dans un hex fournissent du ravitaillement général pour un maximum de 2 RE d'unités.

Si une unité ennemie prend possession d'un hex contenant des GSP amis, ces GSP sont immédiatement éliminés.

b. Points de ressource [Ressource Points]. Un point de ressource sous possession amie est une source spéciale de ravitaillement général pour toutes les unités qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement terrestre vers lui. Un point de ressource utilisé pour fournir du ravitaillement général est dépensé et retiré de la carte à la fin de la phase initiale pendant laquelle il a été utilisé.

Lors de chaque phase de combat amie, le joueur en phase peut avoir jusqu'à un RE d'unités amies qui tire son ravitaillement d'attaque d'un point de ressource sans le dépenser. Toutes les unités concernées doivent tracer une ligne de ravitaillement terrestre vers le même point de ressource; ce point de ressource ne peut pas fournir du ravitaillement d'attaque pour d'autres unités pendant cette phase. Un joueur peut utiliser cette capacité pour un maximum de 1 RE d'unités par phase de combat (et non par point de ressource).

D. Effets du ravitaillement.

1. Sans ravitaillement d'attaque [Out of Attack Supply]. Une unité attaquante sans ravitaillement d'attaque voit sa valeur d'attaque divisée par deux. Notez que les valeurs de défense des unités ne sont jamais affectées par un manque de ravitaillement d'attaque.

2. Sans ravitaillement général [Out of General Supply]. Une unité sans ravitaillement général voit ses capacités réduites, selon le nombre consécutif de tours passés sans ravitaillement général. Un tour sans ravitaillement général consiste de deux tours de joueur consécutifs. (*Exemple:* une unité alliée est jugée sans ravitaillement général lors de la phase initiale du ~~premier~~ tour de joueur allié de Jan I 42, et reste sans ravitaillement général par la suite. Son premier tour sans ravitaillement général comprend le tour du joueur allié de Jan I 42 et le tour du joueur japonais de Jan II 42.) Utilisez les marqueurs de statut de ravitaillement pour indiquer le nombre de tours sans ravitaillement général.

Le premier tour sans ravitaillement général, une unité voit sa valeur d'attaque divisée par deux; et si elle est une unité c/m, elle voit son facteur de mouvement divisé par deux. Les valeurs de défense et de DCA, les capacités blindés et (pour les unités non c/m) le facteur de mouvement ne sont pas affectés.

Le second tour et les tours ultérieurs sans ravitaillement général, une unité voit sa valeur d'attaque, de défense, de DCA et son facteur de mouvement divisés par deux. Une unité ayant une ZOC voit sa ZOC réduite. L'unité n'est plus capable d'utiliser ses effets blindés: elle ne peut plus utiliser les AECA et les AECD.

3. Elimination par manque de ravitaillement général.

Lors de chaque phase initiale à partir du quatrième tour sans ravitaillement général, l'unité est contrôlée pour une éventuelle élimination si elle est toujours sans ravitaillement général à ce moment. Pour chaque unité, le joueur qui ne la possède pas lance un dé et consulte la table de succès (sur la deuxième fiche de jeu naval):

- Un résultat *succès* signifie que l'unité est éliminée.
- N'importe quel résultat *échec* signifie que l'unité survit au contrôle et reste en jeu.

Note: les renforts apparaissant dans un hex qui est isolé et qui a été sans ravitaillement général depuis au moins quatre tours ne sont pas contrôlés pour une éventuelle élimination lors du tour de joueur de leur arrivée.

4. Sources spéciales de ravitaillement général.

L'utilisation de ces sources n'annulent ni ne retardent le nombre de tours pendant lesquels une unité a été sans ravitaillement général. *Exemple:* une unité japonaise a été sans ravitaillement général pendant trois tours, et devrait commencer son quatrième tour sans ravitaillement général. Cependant, l'unité tire son ravitaillement général d'un GSP venant d'être largué dans son hex: elle est sous ravitaillement général pendant le tour de joueur en cours, mais elle a quand même commencé son quatrième tour sans ravitaillement général dans le cadre du ravitaillement régulier.

E. Points de ressource [Ressource Points].

Les points de ressource (pt res) sont utilisés pour différentes fonctions, comme source de ravitaillement d'attaque ou pour la construction des forts et des terrains d'aviation (selon la règle 14A). Un pion de pt res est utilisé comme marqueur pour les pt res. Le joueur qui les possède peut faire librement fusionner ou disperser ses pions de pt res à tout moment, tant que le nombre total de pt res dans chaque hex ne change pas. Par exemple, un joueur peut disperser un pion de 3 pt res en trois pions de 1 pt res.

F. Caractéristiques communes du ravitaillement et des ressources.

Les points de ravitaillement général et les points de ressource sont appelés éléments de ravitaillement pour cette règle.

Un élément de ravitaillement ne compte pas dans l'empilement, n'a pas de valeur de combat, et n'a pas de ZOC. Un tel élément dans un hex est ignoré lorsqu'un combat ou un débordement s'y produit; il n'est jamais éliminé ni évacué suite à un résultat de telles actions.

Le joueur en phase peut volontairement éliminer n'importe quel nombre d'éléments de ravitaillement à n'importe quel moment de son tour de joueur.

Les éléments de ravitaillement sous possession amie présents dans un hex capturé par le joueur ennemi peuvent soit être détruits, soit capturés. Le joueur qui capture l'hex lance un dé pour chaque élément de ravitaillement/ressource présent dans l'hex et consulte la table de succès (sur la deuxième fiche de jeu naval):

- Un résultat *succès* signifie que l'élément est capturé.
- N'importe quel résultat *échec* signifie que l'élément est détruit (éliminé).

Un élément de ravitaillement peut se déplacer tout seul par voie ferrée, et dans ce cas il peut se déplacer d'un

maximum de 40 hex en utilisant le mouvement ferroviaire. Il n'a pas de capacité de mouvement terrestre intrinsèque. Néanmoins, un élément de ravitaillement peut être déplacé par transport naval ou aérien (selon les règles 20F et 31).

Règle 13—Débordements [Overruns]

Les unités en phase peuvent déborder les unités ennemies pendant les phases de mouvement et d'exploitation. Le joueur en phase effectue un débordement en déplaçant des unités dans un seul hex adjacent aux unités ennemies à déborder; les unités qui débordent ne peuvent pas dépasser la limite d'empilement de l'hex. Toutes les unités qui débordent doivent être capables d'entrer dans l'hex débordé. Les unités qui débordent doivent avoir un total de valeur d'attaque suffisant pour obtenir un rapport d'au moins 10:1 contre les unités ennemies. Les rapports de débordement sont calculés de la même façon que les rapports de combat, en prenant en compte toutes les modifications dues au terrain, au ravitaillement, à l'empilement et au soutien. *Exception:* une unité est automatiquement sous ravitaillement d'attaque dans le cadre d'un débordement si elle est sous ravitaillement général.

Les unités débordées perdent leurs ZOC au moment du débordement. Chaque unité qui déborde doit ensuite dépenser suffisamment de MP pour entrer dans l'hex débordé, en payant tous les coûts de terrain, de ZOC, et de débordement. (Notez que les coûts de ZOC ne sont pas payés à cause des unités dans l'hex débordé, mais à cause des unités ennemies dans les hex adjacents). Chaque unité qui déborde doit payer un coût de débordement, comme indiqué sur la table des coûts de mouvement de débordement (sur la fiche de jeu terrestre). Une unité qui n'a pas assez de MP pour payer le coût total du débordement ne peut pas y participer, même si elle ne s'est pas du tout déplacée pendant cette phase.

Les unités qui débordent peuvent utiliser le coût de mouvement sur route ou sur piste lorsqu'elles exécutent un débordement si toutes les autres conditions pour le mouvement sur route ou sur piste sont remplies.

Les unités dans l'hex débordé sont complètement éliminées et retirées du jeu (même si elles ont des cadres), et les unités qui débordent peuvent avancer dans l'hex. Cette avance est optionnelle, mais chaque unité qui déborde doit dépenser les MP nécessaires pour entrer dans l'hex, même si elle n'avance pas. Après avoir exécuté un débordement, les unités peuvent continuer de bouger s'il leur reste suffisamment de MP.

Règle 14—Règles terrestres spéciales

A. Génie

1. Pionniers [Construction Engineers]. Les pionniers et les autres unités de construction ont différentes capacités de construction, comme expliqué ci-dessous et comme indiqué sur le sommaire de construction (sur la fiche de jeu terrestre).

- **Forts.** Une unité de construction peut construire un fort dans n'importe quel hex à l'exception des terrains interdits ou d'un hex contenant déjà n'importe quelle sorte de fortification. (Les fortifications sont traitées dans la règle 37C et dans la table des effets des fortifications.) L'unité

commence la construction d'un fort pendant sa phase initiale et doit être sous ravitaillement. (Placez un marqueur de fort en construction sur l'unité pour indiquer la construction). Il faut 2 tours de jeu pour construire un fort en terrain dégagé [clear] ou accidenté [rough] et 4 tours de jeu dans tous les autres terrains. Par exemple, si un fort dans un hex de terrain dégagé est commencé pendant la phase initiale alliée du tour Jan I 42, alors il sera terminé pendant la phase initiale alliée du tour Jan III 42. (Lorsqu'il est terminé, retournez le marqueur de fort sur son côté terminé). Si l'unité de construction quitte l'hex avant que le fort ne soit construit, le marqueur de fort est retiré de la carte.

- **Terrains d'aviation [Airfields].** Une unité de construction peut construire un *terrain d'aviation permanent* d'une capacité de 3 dans n'importe quel hex, à l'exception des terrains extrêmes (accidenté boisé, montagne, forêt, marais boisés, rizières, loess étendus, jungle, jungle accidentée, jungle montagneuse ou jungle marécageuse), des terrains interdits, ou dans un hex contenant déjà un terrain d'aviation permanent (la règle 18 traite des terrains d'aviation en détail). Le terrain d'aviation est construit de la même manière qu'un fort, en prenant 1 tour de jeu pour être construit dans un hex de terrain dégagé ou accidenté, et 2 tours de jeu dans n'importe quel autre terrain.

Pendant la phase de mouvement, une unité de construction peut construire un *terrain d'aviation temporaire* dans n'importe quel hex où un terrain d'aviation permanent peut être construit, à l'exception des hex contenant déjà un terrain d'aviation permanent ou temporaire. L'unité doit être ravitaillée, et l'aéroport coûte 2 MP pour être construit dans un terrain dégagé ou accidenté; et 4 MP dans un autre terrain. Une fois construit, un terrain d'aviation temporaire reste sur la carte seulement si une unité de construction maintient le terrain d'aviation en restant à tout moment dans son hex. (L'unité n'a pas besoin d'être celle qui a construit le terrain d'aviation, et elle ne dépense pas de MP pour la maintenance du terrain d'aviation, et peut dépenser des MP pour accomplir d'autres tâches dans l'hex). S'il n'y a plus d'unité de construction dans l'hex, le terrain d'aviation est retiré du jeu. Notez qu'un terrain d'aviation permanent peut être construit dans un hex contenant un terrain d'aviation temporaire. Dans ce cas, le terrain d'aviation temporaire est retiré de la carte lorsque la construction du terrain d'aviation permanent est terminée.

- **Démolitions.** Une unité de construction peut démolir la capacité d'un port en dépensant des MP dans l'hex du port. Pour chaque 4 MP dépensés par l'unité, un point de dégâts [hit of damage] est appliqué au port.
- **Réparation.** Une unité de construction peut réparer les ports, les bases aériennes et les voies ferrées endommagés. Dans tous les cas, la procédure générale est la même: l'unité doit dépenser un certain nombre de MP dans l'hex de

l'élément à réparer. Il coûte à une unité de construction 2 MP pour retirer un point de dégâts [hit] d'une base aérienne, 8 MP pour retirer un point de dégâts d'un port, et 8MP pour retirer le point de dégâts d'une voie ferrée rompue.

a. Coût en point de ressource. Le possesseur de l'unité de construction doit dépenser un point de ressource pour chaque fort qu'il construit, et pour chaque terrain d'aviation permanent de capacité 3 construit. Pour commencer la construction, le joueur doit tracer une ligne de ravitaillement terrestre depuis l'unité de construction jusqu'au point de ressource utilisé pour la construction. Le point de ressource est dépensé lorsque l'unité commence la construction. Si la construction n'est pas terminée, quelle qu'en soit la raison, le point de ressource n'est pas récupéré.

b. Météo. Le mauvais temps [poor weather] (pluie, boue et typhon) dans une zone météo affecte les capacités de construction dans toute cette zone météo. Tous les coûts de constructions en MP sont doublés. Par exemple, il faut 4 MP pour réparer un point de dégâts sur une base aérienne par mauvais temps. Tous les coûts de constructions basés sur des tours sont doublés. Par exemple, il faut 2 tours pour construire un terrain d'aviation permanent sur un terrain dégagé par mauvais temps.

Les terrains d'aviation temporaires ne peuvent pas être construits ou réparés dans une zone météo où règne un mauvais temps.

c. Bataillons. Tous les coûts de construction en MP ou en tours sont doublés quand l'unité de construction est un bataillon. Par exemple, un bataillon de pionniers paye 4 MP par beau temps [good weather] et 8 MP par mauvais temps pour réparer un point de dégâts sur une base aérienne.

d. Construction rapide [Quick Construction]. Un joueur peut utiliser deux unités de construction ensemble pour accélérer une construction. Les unités de construction doivent être empilées ensemble au moment où leurs capacités de construction doivent être utilisées ensemble. Dans ce cas, chaque unité de construction paye la moitié du coût de construction. Par exemple, lorsque deux bataillons de pionniers sont utilisés pour réparer un point de dégâts sur une base aérienne, chacune dépense 2 MP (la moitié de 4) par beau temps, et 4 MP (la moitié de 8) par mauvais temps. Lorsque deux unités de construction sont utilisées pour construire un objet nécessitant un tour de jeu de construction, alors chaque unité dépense la moitié de sa capacité de mouvement pour la construction. Par exemple, si deux régiments de pionniers 1-2-5 sont utilisés pour construire un terrain d'aviation dans un hex de terrain accidenté par temps dégagé, alors chaque unité dépensera 2,5 MP pour la construction.

Les coûts de construction ne peuvent pas être plus diminués, même si le joueur utilise 3 unités de construction ou plus en même temps.

Note: La construction des forts et des terrains d'aviation permanents doit toujours commencer pendant la phase initiale, même si la construction rapide est utilisée.

2. Génie [Combat Engineers]. Les unités du génie sont aussi des unités de construction. *Note:* le terme "génie" comprend aussi le génie amphibie Le génie a aussi les capacités suivantes.

Une unité du génie est automatiquement soutenue quand elle attaque ou défend un hex contenant une grande ville ou n'importe quelle fortification. (Les fortifications sont traitées

dans la règle 37C et dans la table des effets des fortifications.)

Lorsqu'au moins 1/7 des RE attaquant un hex contenant une grande ville ou n'importe quelle fortification sont des unités du génie, le dé de résolution de combat est modifié par +1. Les RE de l'artillerie attaquante ne sont pas comptés dans ce calcul. Si cette capacité spéciale est utilisée, alors les pertes obligatoires (règle 9J) sont subies par le génie.

3. Bases logistiques [Baseforces]. Les bases logistiques sont des unités de construction. Une base logistique peut démolir ou réparer la capacité d'un port de la même manière qu'une unité de pionniers excepté pour le coût en MP qui est divisé par deux. Lorsque la construction rapide est utilisée, la réduction du coût en MP s'applique, même si une seule unité est une base logistique.

4. Génie ferroviaire [Railroad Engineers]. Une unité du génie ferroviaire peut réparer ou rompre une voie ferrée de la même manière qu'une unité de construction excepté pour le coût en MP qui est divisé par deux. Lorsque la construction rapide est utilisée, la réduction du coût en MP s'applique, même si une seule unité est une unité de génie ferroviaire.

Une unité du génie ferroviaire n'a pas d'autres capacités de construction.

B. Artillerie.

1. En défense. Les unités d'artillerie ne se défendent pas avec leur valeur complète à moins que le nombre de RE qui ne sont pas de l'artillerie dans l'hex soit au moins égal au nombre de RE d'artillerie. Toutes les unités d'artillerie qui dépassent ce nombre se défendent avec une valeur de défense totale égale au plus bas des montants suivants:

- 1, ou
- le total des valeurs de défense modifiées (selon le ravitaillement, le terrain, etc.) des unités d'artillerie en excès (voir la règle 9A).

Exemple 1: Un joueur a trois régiments d'artillerie 2-3-6 et un régiment d'infanterie 2-4-6 en défense dans un hex. Comme il n'y a qu'un RE qui ne soit pas de l'artillerie dans l'hex, un seul régiment d'artillerie peut se défendre avec sa valeur totale. Les deux autres unités d'artillerie, qui devraient se défendre normalement avec une valeur de 6, se défendent avec une valeur totale de 1. Ainsi la valeur totale de l'hex est 5.

Exemple 2: Un joueur défend un hex avec: un bataillon d'infanterie 1-6 (ravitaillé), un bataillon d'artillerie 1-2-6* (ravitaillé), et un bataillon d'artillerie 1-4 (non ravitaillé depuis 3 tours et ayant sa valeur de défense divisée par deux). Comme il n'y a que 0,5 RE qui ne soit pas de l'artillerie dans l'hex, un seul bataillon d'artillerie peut se défendre avec sa valeur totale (et le joueur choisi le bataillon 1-2-6* ravitaillé). L'autre unité d'artillerie a une valeur de défense modifiée de 0,5, ce qui est inférieur à 1, et se défend donc avec une valeur de défense de 0,5, ce qui donne une force de défense totale de 3,5 pour l'hex.

2. En attaque. Les unités d'artillerie n'attaquent pas avec leur valeur complète à moins que le nombre de RE qui ne sont pas de l'artillerie participant à l'attaque soit au moins égal au nombre de RE d'artillerie. Toutes les unités d'artillerie en excès attaquent avec une valeur d'attaque totale égale au plus bas des montants suivants:

- 1, ou

- le total des valeurs d'attaque modifiées (selon le ravitaillement, le terrain, etc.) des unités d'artillerie en excès (voir la règle 9A).

3. Artillerie de siège. Une unité d'artillerie de siège voit sa valeur d'attaque doublée quand elle attaque un hex de grande ville ou certains types de fortification, comme indiqué sur la table des fortifications. *Note:* l'artillerie de siège comprend les unités de mortiers de siège et d'artillerie de siège à longue portée.

C. Unités combinées.

Certaines unités possèdent une combinaison de deux symboles de type d'unité et possèdent donc les capacités des deux types.

1. Unités motorisées. Les unités des autres types ayant le symbole supplémentaire de motorisation sont des unités mécaniques (c/m). Pour de telles unités, toutes les capacités AEC/ATEC indiquée comme étant nulle (—) pour l'unité non motorisée sur la fiche d'identification des unités deviennent neutres lorsque l'unité est mécanique, et l'unité possède de l'équipement lourd.

Une unité motorisée utilise toujours le coût de mouvement des unités c/m, quel que soit son type d'unité. A l'exception des unités d'artillerie motorisées, une unité motorisée utilise également les effets du terrain sur le combat pour les unités c/m.

2. Unités de montagne. Toute unité avec le symbole supplémentaire de montagne (un triangle noir dans la case du type d'unité) est une unité de montagne. Les unités de montagne ont des avantages pour le mouvement et le combat dans certains types de terrains, comme indiqué sur la table des effets du terrain. Ces capacités s'ajoutent aux autres capacités de l'unité.

D. Unités à déplacement restreint.

1. Unités ferroviaires [Rail-Only Units]. Une unité avec un facteur de mouvement imprimée de "R" ne peut se déplacer que par mouvement ferroviaire. En combat, elle peut attaquer un hex adjacent selon les règles de combat standard; par contre, elle ne peut pas avancer après combat. Une unité ferroviaire obligée de retraiter ne peut retraiter que dans un hex où elle pourrait entrer en utilisant le mouvement ferroviaire. Si un tel hex n'existe pas, l'unité est éliminée. Notez que si l'unité ferroviaire se trouve dans un hex où la voie ferrée est rompue, l'unité ne peut pas quitter l'hex tant que celle-ci n'est pas réparé. Si elle est obligée de retraiter d'un tel hex après un combat, l'unité ferroviaire est éliminée.

2. Unités à déplacement nautique [Water-Only Units]. Une unité avec un facteur de mouvement imprimée de "W" ne peut se déplacer que par transport naval (règle 31). En combat, elle ne peut attaquer qu'en faisant partie d'un débarquement amphibie. Une unité à déplacement nautique obligée de retraiter d'un hex après un combat est éliminée.

G9. Génie amphibie japonais [TEM 79]

Q: ces unités se déplacent comme des unités navales ?
Peuvent-elles transporter d'autres unités ?

R: non aux deux questions. Ce sont des unités terrestres subissant des restrictions spéciales. Elles peuvent être déplacées *uniquement* par transport naval, et elles ne peuvent pas se déplacer par elles-mêmes. Et puisqu'il ne s'agit pas d'unités navales, non, elles ne peuvent pas transporter de cargaisons.

3. Unités à déplacement nul [Zero-Movement Units].

Une unité avec un facteur de mouvement de 0 ne peut pas sortir de l'hex qu'elle occupe. Elle ne peut pas être transportée par air ou par mer. Elle ne peut pas retrairet et est éliminée si elle est obligée de le faire.

E. Pions de transport [Movement Counters].

Les joueurs ont plusieurs pions spéciaux qui améliorent les capacités de mouvement de ses unités: les transports pédestres, les transports de montagne, les transports motorisés, et les transports blindés. Ces pions de transport, à la place du symbole de taille de l'unité, indiquent le nombre maximum de RE qu'ils peuvent transporter. Notez que les pions de transport dans *The Damned Die Hard* ont une capacité de 1 RE et peuvent transporter jusqu'à 1 RE de cargaison.

Les cargaisons à transporter par un pion de transport pendant une phase de mouvement doivent commencer la phase empilées avec le pion. Le pion et toutes les cargaisons transportées sont ensuite considérés comme une seule unité pendant la phase. (Les phases dans lesquelles un pion peut transporter des cargaisons sont indiquées ci-dessous, pour chaque type de pion).

Les pions de transport spéciaux ont des facteurs de mouvement qui sont utilisées à la place des facteurs de mouvement des cargaisons transportées. Les cargaisons transportées ne peuvent pas utiliser leurs propres facteurs de mouvement.

Un pion de transport n'est pas obligé de transporter des cargaisons et peut se déplacer indépendamment de toute cargaison. Pour la capacité ferroviaire, le ravitaillement, et le transport naval, un pion de transport d'une capacité de 1 RE a une taille de 0,5 RE et a de l'équipement lourd. Notez que la taille du pion, pour toutes les règles de transport, est toujours ajoutée à la taille de toute cargaison qu'il pourrait transporter.

Un pion de transport a une valeur d'attaque de 0 et une valeur de défense de 0,5 point.

1. Pions de transport pédestre [Transport Counters].

Un pion de transport pédestre est non motorisé. Il peut transporter des éléments de ravitaillement comme cargaison pendant la phase de mouvement.

2. Pions de transport de montagne [Mountain Transport Counters]. Un pion de transport de montagne est non motorisé. Il peut transporter des éléments de ravitaillement et des unités non motorisées ayant un facteur de mouvement de 6 ou moins comme cargaison pendant les phases de mouvement et d'exploitation.

3. Pions de transport motorisé [Motorized Transport Counters]. Un pion de transport motorisé est c/m. Il peut transporter des éléments de ravitaillement, des unités non motorisées et des unités d'artillerie comme cargaison pendant les phases de mouvement et d'exploitation.

4. Pions de transport blindé [APC Counters]. Un pion de transport blindé est c/m et mécanisé. Il peut transporter des éléments de ravitaillement et des unités non motorisées qui n'ont pas d'équipement lourd comme cargaison pendant les phases de mouvement, de combat, et d'exploitation.

Pendant la phase de combat, toutes les unités transportées par un pion de transport blindé sont des unités mécanisées pour le calcul de l'AEC et de l'ATEC. De plus, si les unités transportées par un pion de transport blindé participent à une attaque, leur valeur de combat totale est augmentée de 1, grâce aux capacités de combat du pion de

transport blindé lui-même. *Exemple:* Un pion de transport blindé d'une capacité de 1 RE transporte un régiment américain d'infanterie 4-8. Pendant la phase de combat, l'unité combinée attaque comme une unité mécanisée de 1 RE avec une valeur d'attaque de 5.

F. Expertise en terrain difficile [Adverse Terrain Expertise].

Quand au moins la moitié des RE attaquant un hex peut utiliser la colonne "exceptions" de la table des effets du terrain pour entrer dans cet hex, modifiez le dé de résolution du combat par +1. Les RE d'artillerie ne sont pas comptés pour ce calcul. Si cette capacité spéciale est utilisée, alors les pertes requises (règle 9J) doivent être appliquées par les unités bénéficiant de l'exception.

Exemple: deux régiments d'infanterie légère, deux régiments d'infanterie et trois régiments d'artillerie attaquent dans un hex accidenté boisé par temps dégagé. Comme les unités d'infanterie légère, qui seraient capables d'utiliser la colonne "exceptions" de la table des effets du terrain si elle devaient se déplacer dans l'hex, constituent la moitié des RE attaquants (2 sur 4, l'artillerie est ignorée) le dé de résolution du combat est modifié par +1. Si l'attaque aboutie à des pertes pour l'attaquant, au moins la moitié des pertes (si possible) doit être subies par les unités d'infanterie légère.

G. Désorganisation [Disruption].

Diverses règles utilisent le concept des unités désorganisées. Une unité devient désorganisée (ou gravement désorganisée) comme indiqué dans les règles appropriées. Une unité qui devient désorganisée (ou gravement désorganisée) le reste jusqu'au début de la prochaine phase initiale amie. Par exemple, une unité japonaise désorganisée pendant le tour du joueur japonais le restera tout au long de la fin du tour du joueur japonais et du tour du joueur allié. (Placez un marqueur de dégâts [hit] ou de double dégâts sur une unité quand elle est respectivement désorganisée ou gravement désorganisée pour indiquer la désorganisation. Retirez tous les marqueurs de dégâts de désorganisation des unités amies au début de chaque phase initiale amie.) Les effets de la désorganisation sont:

- **Désorganisé [Disrupted].** Lorsqu'elle est désorganisée, une unité voit ses valeurs d'attaque, de défense, de DCA et d'artillerie (dans le cas des défenses côtières, règle 33B), ainsi que son facteur de mouvement divisé par deux. L'unité perd également sa ZOC (règle 5), ne peut plus utiliser l'AECA ou l'AECD (règle 10) et ne peut fournir du soutien aux autres unités (règle 11).
- **Gravement désorganisé [Badly Disrupted].** Lorsqu'elle est gravement désorganisée, une unité est affectée comme une unité désorganisée (voir ci-dessus) excepté pour les valeurs d'attaque et d'artillerie qui sont réduites à 0. De plus elle ne peut plus utiliser l'ATEC (règle 10) et elle n'est pas comptée dans pour les limites de soutien des GS (règle 20G2b), DAS (règle 20G2c) et NGS (règle 33A).

A cause de la désorganisation, il peut y avoir des occasions où des unités d'un joueur occupent un hex, mais où cet hex reste sous possession ennemie. Le joueur

possédant un tel hex peut ignorer les unités ennemies dans l'hex pour toutes les règles, à l'exception du combat (il peut déborder les unités ennemies dans l'hex, s'il le désire et s'il remplit les conditions normales d'un débordement). Si des unités des deux camps occupent un tel hex au début d'une phase de combat amie, les unités amies doivent attaquer les unités ennemies en utilisant la procédure de la règle 9K.

Règle 15—Dispersions [Breakdowns] et assemblages [Assemblies]

Diverses unités peuvent se disperser en éléments plus petits. Ces derniers peuvent s'assembler pour reformer l'unité originale.

A. Listes de dispersion et fiches de jeu.

La liste "Dispersion/assemblage" au dos des livrets d'ordres de bataille de chaque joueur indique quelles sont les unités qui peuvent être dispersées. La liste détaille, par contingent, force armée, valeurs et identification d'unité, toutes les dispersions autorisées: une unité est dispersée avec les éléments indiqués et est assemblée avec les éléments indiqués. Les unités qui ne sont pas dans cette liste ne peuvent pas être dispersées. La section "Éléments de dispersion disponibles" de l'introduction des livrets d'ordres de bataille des joueurs indique les éléments de dispersion disponibles dans le jeu. Les fiches de jeu alliée et japonaise contiennent des cases utilisées par un joueur quand ses unités sont dispersées.

En général, la plupart des unités sont dispersées en éléments soutenus, ou en éléments non soutenus et une ou plusieurs unités d'artillerie. Par exemple, une division d'infanterie légère japonaise typique 14-18-6 peut être dispersée en, soit 3 régiments d'infanterie légère 4-6-6*, soit 3 régiments d'infanterie légère 3-5-6 et 1 régiment d'artillerie 2-3-6.

B. Procédure.

Une unité en phase peut être dispersée en éléments de dispersion pendant n'importe quelle phase initiale, de mouvement ou d'exploitation. Il n'y a pas de coût en MP pour la dispersion. Retirez l'unité de la carte ou de la réserve de remplacement [replacement pool], placez la dans la case appropriée de sa fiche de jeu, et placez les éléments de dispersion dans son hex ou dans la réserve de remplacement. La limite d'empilement peut être violée lorsqu'une unité est dispersée, du moment que la limite n'est plus violée à la fin de la phase.

Des unités en phase peuvent s'assembler pour reformer leur unité originale à la fin de n'importe quelle phase de mouvement ou d'exploitation, si les bons éléments sont empilés dans le même hex à ce moment. Retirez les éléments de dispersion de la carte et placez l'unité originale dans l'hex.

Si des unités qui sont dans différents états de ravitaillement (règle 12E) ou de désorganisation (règle 14G) sont assemblées pour reformer l'unité originale, alors l'unité assemblée prend l'état de ravitaillement de l'élément le moins ravitaillé et l'état de désorganisation de l'élément le plus désorganisé.

Notez que les unités en phase peuvent être dispersées et assemblées pendant la phase d'exploitation, même si elles ne sont pas c/m.

C. Combinaisons de dispersion.

1. Spécifiques. Certaines unités ne peuvent être dispersées et assemblées qu'à partir d'éléments spécifiques. Les unités avec des éléments de dispersion spécifiques sont identifiées en tant que telles dans les livrets d'ordres de bataille des joueurs. De telles unités ne peuvent être dispersées qu'en utilisant les pions des éléments spécifiques, et ces pions ne peuvent pas être utilisés pour disperser d'autres unités.

2. Générales. Les autres unités n'ont pas de pions spécifiques pour leurs éléments de dispersion. A la place, n'importe quel pion d'élément de dispersion du contingent, de la force armée, du type et des valeurs d'unités appropriées peuvent être utilisés.

Règle 16—Renforts terrestres

Pendant le déroulement de la partie, chaque joueur reçoit des renforts [renforcements] et des remplacements [replacements]; il peut convertir [convert], améliorer [upgrade] ou dissoudre [disband] des unités; et est obligé de transférer ou retirer des unités. Les joueurs reçoivent les renforts et le remplacement pendant leur phase initiale.

Si une unité entre en jeu (en renfort ou en remplacement) dans un endroit (hex de la carte ou zone hors carte) sans ravitaillement général, alors le statut de ravitaillement général de l'unité est le même que celui de l'endroit. Par exemple, si Mariveles (G7:1725) est sans ravitaillement général depuis 3 tours et qu'une unité remplacée y apparaît, alors l'unité en est à son troisième tour sans ravitaillement général.

Les ordres de bataille (OB) spécifient tous les renforts et remplacements du jeu. Les OB sont organisés par contingent, et les renforts et remplacements d'un contingent ne peuvent pas être pris par un autre contingent. Dans les OB, les identifications des unités sont donnés pour un intérêt historique et peuvent être ignorés, excepté pour les règles de dispersion. *Note:* Les renforts, remplacements, et activités de réparation navales et aériennes sont couverts dans les Règles 25 et 35.

Certaines activités de renfort et de remplacement requièrent qu'une unité trace une ligne de ravitaillement non navale vers un point de remplacement. Cette ligne est tracée vers le point de remplacement/ressource (à la place d'une source de ravitaillement) en utilisant n'importe quel élément de ligne de ravitaillement, à l'exception de l'élément naval. (Notez que cela signifie, entre autres, que les forces japonaises aux Philippines doivent physiquement transporter leurs remplacements dans l'archipel.)

A. Renforts [Reinforcements].

Les joueurs reçoivent des renforts au cours de la partie, comme indiqué dans leurs ordres de bataille. Les renforts d'un joueur sont placés sur la carte pendant sa phase initiale. Les renforts ne peuvent être placés que dans des hex ou des zones hors carte sous possession amie; s'il sont placés dans un hex, l'hex peut se trouver en ZOC ennemie.

Note: diverses règles de renforts se réfèrent à des points de remplacement (RP) ou à d'autres concepts de remplacement. Ils sont expliqués en détail dans la Règle 16B.

1. Concepts. Les OB utilisent les termes et définitions générales suivants:

- Les **renforts [renforcements]** peuvent être spécifiés par hex sur la carte ou par zone hors carte. Lorsqu'un hex ou une zone hors carte spécifique est indiqué, placez les renforts à cet endroit, s'il est sous possession amie. Les renforts qui sont incapables d'entrer en jeu comme indiqué sont éliminés.
- **Conversion [Convert]**: une conversion indique qu'une (ou plusieurs) unité(s) sont converties en une autre unité (ou unités). Le joueur peut convertir une unité pendant n'importe laquelle de ses phases initiales à partir du tour où la conversion est indiquée. Pour être convertie, une unité doit être sous ravitaillement général, et ne doit pas être dans une ZOC ennemie. Retirez l'unité originale du jeu et placez la nouvelle unité à sa place.
Lorsque deux unités ou plus sont impliquées dans une conversion, ces unités doivent être empilées ensemble.
Les unités retirées du jeu par la conversion sont hors jeu; elles ne sont pas éliminées et ne peuvent pas être remplacées.
- **Amélioration [Upgrade]**: une amélioration fonctionne comme une conversion, excepté que le possesseur de l'unité doit dépenser des RP (comme indiqué dans l'OB) lorsque l'unité est améliorée. Le joueur peut améliorer une unité pendant n'importe laquelle de ses phases initiales à partir du tour où l'amélioration est indiquée.
Pour qu'une unité soit améliorée, elle doit tracer une ligne de ravitaillement non navale vers chaque RP utilisé
- **Retournez [Flip]**: Cela indique que l'unité convertie ou améliorée est sur le verso du pion original; retournez tout simplement l'unité originale sur son côté converti ou amélioré quand la conversion ou l'amélioration est faite.
- **Ajoutez [Add]**: ajoutez l'unité indiquée dans la réserve des éléments de dispersion disponibles.
- **Enlevez [Remove]**: retirez l'unité indiquée de la réserve des éléments de dispersion disponibles.
- **Retrait [Withdraw]**: un retrait indique que des unités doivent être retirées du jeu. N'importe quelle unité de la taille, du type et de valeur indiqués peut être retirée. Si possible, l'unité retirée doit être sous ravitaillement général. Si aucune unité sur la carte ou dans une zone hors carte ne peut être retirée, alors une unité éliminée est retirée de la réserve de remplacement [replacement pool]; le joueur perd un montant en RP (selon la section B1 ci-dessous) égal au coût de remplacement de l'unité. Si le joueur n'a pas suffisamment de RP (du bon type) pour répondre à ce coût, alors le joueur conserve un déficit jusqu'à ce qu'il ait de nouveau des RP disponibles. Enlevez l'unité retirée de la carte, de la zone hors carte ou de la réserve de remplacement; elle est hors-jeu. (Elle n'est pas éliminée).
- **Transfert [Transfer]**: transfert indique que des unités sont transférées vers un autre théâtre de la guerre (hors-jeu). Traitez un transfert de la

même manière qu'un retrait. *Note*: le terme "transfert" est utilisé dans les OB pour faciliter la combinaison de deux jeux ou plus de la série *Glory* en un grand jeu de campagne; quand une telle combinaison est jouée, le joueur peut ignorer le transfert d'une unité vers un théâtre, si ce théâtre est en jeu.

- **Autre**: suivez les instructions de l'OB pour l'apparition de renforts spéciaux.

Les règles générales de renfort ci-dessus peuvent être modifiées par des instructions spécifiques dans les OB. Suivez toujours ces instructions spécifiques.

2. Renforts conditionnels. Les joueurs peuvent recevoir des renforts conditionnels. Un joueur reçoit un renfort conditionnel pendant sa phase initiale où il remplit pour la première fois les conditions d'apparition de ce renfort. Ces renforts et leurs conditions d'arrivée sont indiqués dans les OB des joueurs.

B. Remplacements [Replacements].

1. Production. Les points de remplacements (RP), points de remplacement aérien [Air Replacement Points] (ARP), points de réparation navale [Naval Repair Points] (NRP) et les points de ressource sont appelés collectivement "production". Les joueurs reçoivent et utilisent leur production pendant leurs phases initiales. La production qui n'est pas utilisée peut être accumulée pour les tours ultérieurs. Les OB indiquent toutes les productions reçues par chaque contingent au cours du jeu.

Les joueurs peuvent "acheter" de la production supplémentaire en dépensant des points de victoire comme indiqué dans la règle 41. La production achetée en dépensant des points de victoire est reçue comme suit:

- La production *japonaise* est reçue dans la zone 'Formose'.
- La production *alliée* est reçue dans la zone 'Australie Septentrionale'.

Quand les joueurs reçoivent leur production, ils la placent sur la carte ou la notent par écrit comme suit:

- Quand des points de ressource sont produits, placez les marqueurs de point de ressource appropriés sur le site de production.
- Notez par écrit le nombre de RP à chaque endroit (zone hors carte ou hex sur la carte) jusqu'à ce qu'ils soient dépensés ou éliminés. Mettez à jour ces notes quand des RP sont déplacés d'un endroit à un autre.
- Notez par écrit le nombre de ARP et NRP comme indiqué dans les règles 25A2 et 35A2.

2. Réserves de remplacement [Replacement Pools]. Chaque joueur a une réserve de remplacement. (Les fiches de jeu japonaise et alliée ont des cases pour ces réserves.) Lorsqu'une unité est éliminée, placez la dans la réserve de remplacement de son possesseur.

3. Utilisation des points de remplacement. Les joueurs reçoivent des RP, qui sont utilisés pour remplacer [replace] (faire revenir en jeu) les unités éliminées et pour reconstituer [rebuild] (ramener à valeur entière) les cadres. Les RP sont basés sur les contingents, et les RP d'un contingent ne peuvent pas être utilisés pour un autre contingent. Par exemple, les RP de l'armée impériale japonaise ne peuvent pas être utilisés pour remplacer des unités de la marine impériale japonaise.

En général, le coût en RP pour remplacer une unité est égal à sa valeur de combat. Si une unité a des valeurs séparées pour l'attaque et la défense, le coût en RP pour remplacer l'unité est égal à la plus élevée des deux valeurs. Par exemple, le coût pour remplacer une unité 4-2-6 est de 4 RP. *Special*: le coût pour remplacer un pion de transport d'une capacité de 1 RE est de 0,5 RP.

Il y a trois types de RP: infanterie (inf), artillerie (art), et blindé (bld). *Note*: les appellations infanterie, artillerie et blindé sont des appellations de convention, car chacun de ces types de RP représente plus que leur simple appellation.

Les RP bld sont utilisés pour remplacer des unités c/m; les RP art sont utilisés pour remplacer des unités d'artillerie non c/m, des unités antichar, et des unités de DCA; les RP inf sont utilisés pour remplacer toutes les autres unités.

Les RP peuvent être utilisés pour remplacer une unité éliminée à sa valeur de cadre (si elle en possède un) ou à sa valeur entière. Les RP situés à plusieurs endroits peuvent être utilisés pour remplacer une unité si une ligne de ravitaillement non navale peut être tracée entre tous les RP. Le joueur dépense les RP requis pour remplacer l'unité, la retire de la réserve de remplacement et la place en tant que renfort à n'importe lequel des endroits où se situaient les RP dépensés.

Les RP peuvent être utilisés pour reconstituer [rebuild] un cadre à sa valeur entière. Le coût est égal à la valeur entière moins la valeur de cadre. (Par exemple pour une division d'infanterie 12-6 à sa valeur de cadre 5-6, cela coûterait 7 RP inf). Pour être reconstitué, un cadre doit être capable de tracer une ligne de ravitaillement non navale vers chacun des RP à utiliser, et il ne doit pas être en ZOC ennemie. Le joueur dépense les RP requis pour reconstituer l'unité et retourne le pion sur son côté de valeur entière.

4. Remplacements spéciaux. Quand des unités sont éliminées à la suite d'un combat ou d'un débordement, le joueur possesseur reçoit des RP inf. (Notez que l'élimination d'unités c/m, d'artillerie, antichar, et de DCA produit des RP inf, et non des RP art ou bld.) Tous les contingents reçoivent des remplacements spéciaux et ils peuvent recevoir ces remplacements à n'importe quel moment à partir du début de la partie.

Quand les unités d'un hex sont éliminées à cause d'un débordement, ou quand des unités sont éliminées ou réduites en cadre lors d'un combat, le joueur possesseur note immédiatement les pertes en point de valeur. Le joueur détermine ensuite le nombre de RP inf reçus en tant que remplacements spéciaux, basé sur ses pertes. Pour calculer ces RP, déterminez le coût en RP du total de valeur perdue (de la même manière que pour le coût en RP pour remplacer une unité selon la règle 16B3), et divisez ce coût en RP par 4 (arrondi au demi point le plus proche). Le nombre obtenu est le nombre de RP inf reçu en tant que remplacements spéciaux dans n'importe quel hex sous possession amie à une distance maximum correspondant à l'élément terrestre d'une ligne de ravitaillement depuis l'hex du combat ou du débordement. Si un tel hex n'est pas disponible, les remplacements spéciaux sont perdus.

5. Unités fragiles [Fragile Units]. Certaines unités ne peuvent pas être remplacées avec les ressources disponibles sur la carte. Les joueurs ne peuvent pas remplacer les unités suivantes:

- N'importe quelle unité à déplacement nul.
- N'importe quelle unité aéroportée.

C. Considérations spéciales.

1. Dissolution [Disbanding]. Les joueurs peuvent dissoudre leurs unités, en recevant des RP inf en échange. (Notez que la dissolution d'unités c/m, d'artillerie, antichar, et de DCA produit des RP inf, et non des RP art ou bld.) Les joueurs peuvent dissoudre n'importe lesquelles de leurs unités.

Un joueur dissout ses unités pendant sa phase initiale, reçoit le coût en RP de l'unité en RP inf. Une unité ne peut pas être dissoute si elle se trouve dans une ZOC ennemie. Quand une unité est dissoute, ses RP inf sont reçus dans n'importe quel hex sous possession amie à une distance maximum correspondant à l'élément terrestre d'une ligne de ravitaillement depuis l'hex de dissolution. Ces RP ne peuvent pas être utilisés le tour où ils ont été générés, mais peuvent être utilisés à partir du tour suivant.

Les unités retirées du jeu par la dissolution sont hors-jeu; elles n'ont pas été éliminées et elles ne peuvent pas être remplacées.

2. Caractéristiques des RP art et bld. Les PR art et bld ne sont pas des unités, ne peuvent pas se déplacer par eux-même (ils doivent être transportés selon ci-dessous), n'ont pas de valeurs de combat, et ne compte pas dans les limites d'empilement.

Les joueurs peuvent transporter leurs RP art et bld entre deux endroits (hex ou zone hors carte) par mouvement ferroviaire, transport aérien ou transport naval (règles 7, 20F et 31). Notez que les RP art et bld n'ont pas de capacité de mouvement intrinsèque. Chaque RP art et bld a une taille de 0,5 RE et ont de l'équipement lourd pour les règles de transport. Quand le mouvement ferroviaire est utilisé, traitez les RP art et bld comme des unités ferroviaires.

Si un hex ou une zone hors carte contenant des RP art ou bld sont capturés, de tels RP sont éliminés.

2. Caractéristiques des RP inf. Traitez chaque PR inf comme une unité de remplacement (type d'unité), d'une taille de 0,5 RE, sans ZOC (même dans son propre hex), avec une valeur d'attaque de 0, une valeur de défense non soutenue de 0,5 et un facteur de mouvement de 4.

Utilisez les marqueurs de RP inf pour indiquer la présence de RP inf dans un hex ou une zone hors carte. Placez des marqueurs de statut sous le marqueur de RP inf correspondants au nombre de RP inf dans l'hex.

Règle 17—Introduction aux règles aériennes

A. Unités Aériennes.

Les unités aériennes sont illustrées sur la fiche d'identification des unités.

1. Types. Il y a trois catégories de base d'unités aériennes: les chasseurs [fighters], les bombardiers [bombers], et les transporteurs [transports]. Chaque catégorie contient plusieurs types spécifiques d'unités aériennes, comme indiqué sur la fiche d'identification des unités. Par exemple, la catégorie bombardier contient des bombardiers (type B), des bombardiers d'attaque (type A), et des bombardiers en piqué (type D).

A moins que le contraire ne soit spécifié dans les règles, les règles sur les 'chasseurs', les 'bombardiers' et les 'transporteurs' s'appliquent à tous les types d'unités dans leurs catégories respectives. Par exemple, une règle

décrivant les capacités des bombardiers s'applique à tous les types de bombardier.

2. Préfixes. Les types d'unités aériennes peuvent avoir un préfixe, comme indiqué sur la fiche d'identification des unités. Par exemple, un type NB est un bombardier de nuit: type B (bombardier) et préfixe N (nuit). Un préfixe modifie, mais ne change pas, la catégorie d'une unité aérienne. Par exemple, un bombardier de nuit (type NB) est toujours un bombardier. A moins que le contraire ne soit spécifié dans les règles, toutes les capacités d'une catégorie en général ou d'un type en particulier incluent tous les préfixes pour ce type ou cette catégorie. Par exemple, une règle s'appliquant aux unités aériennes de type B s'applique aux unités B et NB.

3. Codes. Les unités aériennes peuvent avoir un ou plusieurs codes, comme indiqué sur la fiche d'identification des unités. Les codes indiquent certaines spécificités ou capacités spéciales des unités aériennes. Par exemple, un type B avec un code U est un bombardier équipé pour fonctionner comme un transporteur utilitaire.

B. Concepts.

1. Statut opérationnel. Une unité aérienne peut être dans un des quatre statuts opérationnel:

- *Opérante [Operative]:* l'unité aérienne est capable de partir en mission pendant le tour de joueur en cours. Une unité aérienne opérante sera placée 'face visible' (le côté avec les valeurs) sur une base aérienne.
- *Inopérante [Inoperative]:* l'unité aérienne ne peut pas partir en mission. Elle a effectuée une mission de harcèlement [harassment] lors du tour de joueur précédent, est déjà partie en mission pendant le tour de joueur en cours, ou ne peut pas partir en mission à cause de la limite de capacité de la base aérienne. Une unité aérienne inopérante sera placée 'face cachée' (le côté 'Inop.' visible) sur une base aérienne. Généralement une unité aérienne inopérante devient opérante à la prochaine phase initiale.
- *Neutralisée [Aborted]:* l'unité aérienne a été neutralisée (suite à des dommages causés par le combat aérien ou le tir de DCA) et ne peut pas devenir opérante tant qu'elle n'a pas été regroupée ou réparée. Une unité aérienne neutralisée sera inopérante (selon ci-dessus) et un point de dégâts sera placée sur elle.
- *Éliminée [Eliminated]:* l'unité aérienne a été éliminée (suite à des dommages extrêmes causés par le combat aérien ou le tir de DCA) et ne peut pas devenir opérante tant qu'elle n'a pas été remplacée. Une unité aérienne éliminée sera placée hors carte sur la case des unités aériennes éliminées de la fiche de jeu du joueur qui la possède.

2. Termes. Les termes généraux suivants sont utilisés:

- *Hex cible [Target Hex]:* l'hex cible d'une unité aérienne est l'hex dans lequel elle accomplit sa mission. Par exemple, l'hex cible d'un bombardier en mission de soutien offensif est l'hex occupé par les unités ennemies à bombarder.
- *Groupe de mouvement [Flight Group]:* un groupe de mouvement est composé d'une ou plusieurs

unités aériennes engagées en mission aérienne vers un hex cible pendant une opération aérienne.

- *Escorteur [Escort]:* un escorteur est un chasseur engagé en mission d'escorte.
- *Intercepteur [Interceptor]:* un intercepteur est un chasseur engagé en mission d'interception.
- *Opération aérienne [Air Operation]:* une opération aérienne est le fait de la part d'un joueur d'engager une ou plusieurs missions vers un hex cible particulier, avec toutes les activités qui peuvent se produire pendant la résolution de l'opération aérienne: attaques de patrouille et interception du joueur ennemi, combat aérien, tir de DCA, résolution de la mission et retour des unités aériennes à la base.
- *Force de mission [Mission Force]:* une force de mission est composée de toutes les unités aériennes engagées en mission dans un hex cible à l'exception de celles en mission d'escorte (les escorteurs) ou d'interception (les intercepteurs).

3. Zone de patrouille [Patrol Zone]. Chaque unité aérienne de chasse opérante sur une base aérienne possède une zone de patrouille. La zone de patrouille couvre tous les hex dans un rayon autour de l'unité de chasse d'une longueur correspondant à la moitié du facteur de mouvement imprimé (arrondi à l'entier inférieur). Par exemple, un chasseur P-40E (facteur de mouvement de 11) possède une zone de patrouille s'étendant jusqu'à 5 hex.

Une zone de patrouille ne peut pas dépasser 8 hex. Ainsi, un chasseur A6M2 (facteur de mouvement de 23) possède une zone de patrouille de 8 hex et non de 11 hex.

C. Activités aériennes en phase.

Les missions aériennes se produisent 'à la demande', en opérations aériennes individuelles, et non groupées ensembles en une phase aérienne séparée. La règle des missions aériennes (règle 20) donne, par mission individuelle, les missions pouvant être engagées dans les opérations aériennes qui peuvent se dérouler dans les différentes phases d'un tour de joueur.

Les opérations aériennes se déroulent pendant chaque tour de joueur, comme suit:

1. Phase initiale. Les activités aériennes suivantes se déroulent pendant la phase initiale de chaque tour de joueur, en suivant cette séquence:

- 1) Le joueur en phase entreprend toutes ses activités de renforts aériens (règle 25).
- 2) Après la construction des terrains d'aviation permanents (voir règle 14A), toutes les unités aériennes inopérantes et non neutralisées (des deux joueurs) deviennent opérantes. *Exception:* les unités aériennes engagées en mission de harcèlement le tour précédent ne deviennent pas opérantes; voir règle 20G2d.
- 3) Lorsque les unités aériennes deviennent opérantes sur une base aérienne (selon l'étape 2, ci-dessus), le possesseur vérifie la capacité en cours de la base aérienne. Si le nombre d'unités aériennes non neutralisées présentes sur la base dépasse sa capacité en cours, le joueur doit immédiatement rendre inopérantes suffisamment d'unités aériennes pour que la capacité en cours

de la base ne soit pas dépassée. Par exemple, si une base a actuellement une capacité de 1, et qu'il y a 2 unités aériennes non neutralisées, le possesseur doit rendre une unité aérienne inopérante.

- 4) Les deux joueurs peuvent initier des opérations aériennes de CAP. Le joueur hors phase peut initier des opérations aériennes de harcèlement.

2. Phase de mouvement. Les joueurs initient toute opération aérienne éligible pendant cette phase, 'à la demande'. C'est-à-dire à n'importe quel moment de la phase, quand ils le désirent.

3. Phase de combat. Avant que les combats terrestres ne soient résolus, ce qui suit se déroule pendant la phase de combat, dans l'ordre indiqué:

- 1) Le joueur hors phase initie les opérations aériennes de soutien défensif (DAS).
- 2) Le joueur en phase initie les opérations aériennes de soutien offensif (GS).

Les combats terrestres ne sont résolus qu'après que toutes les opérations aériennes de DAS et de GS soient initiées. Au fur et à mesure que les joueurs résolvent un combat terrestre, les unités aériennes en GS et DAS résolvent leur mission et retournent à la base.

Spécial: immédiatement avant la résolution de chaque combat terrestre, les joueurs peuvent initier des opérations aériennes de frappe navale [naval strike] contre les groupes navals ennemis fournissant un soutien d'artillerie navale [naval gunfire support] (NGS) pour ce combat. (Le soutien d'artillerie navale est détaillé dans la règle 33A.)

4. Phase d'exploitation. Les joueurs peuvent initier toute opération aérienne éligible pendant cette phase, 'à la demande'. C'est-à-dire à n'importe quel moment de la phase, quand ils le désirent. A la fin de cette phase (qui est la fin du tour de joueur), les deux joueurs font retourner à la base tous leurs chasseurs encore en opération aérienne de CAP; et le joueur en phase retire les unités aériennes requises.

D. Séquence des opérations aériennes.

A moins qu'autre chose ne soit spécifié pour une mission particulière, les opérations aériennes sont résolues lorsqu'elles sont initiées, en suivant la séquence d'opération aérienne. En général, un joueur, le joueur en action [initiating player], initie une opération, et engage une ou plusieurs missions jusqu'à l'hex cible, et l'autre joueur, le joueur en réaction [reacting player], engage des missions d'attaque de patrouille [patrol attack] et d'interception. Les restrictions générales suivantes gouvernent les opérations aériennes.

- Un joueur, le joueur en action, annonce qu'il initie une opération aérienne spécifique. Si les deux camps désirent initier une opération aérienne en même temps, c'est le joueur en phase qui initie l'opération aérienne en premier, et, lorsque son opération est terminée, le joueur hors phase peut ensuite initier une opération aérienne (il peut décider de ne pas le faire – par exemple, l'issue de l'opération du joueur en phase peut avoir annulé l'intérêt du joueur hors phase d'initier une mission aérienne). Continuez à alterner les opérations aériennes entre les deux camps jusqu'à ce que plus personne ne désire initier d'opération aérienne en même temps.

- Une opération aérienne consiste à faire voler une ou plusieurs missions vers un hex cible particulier. Tant que le joueur qui a initié l'opération n'a pas atteint l'hex cible, il n'est pas obligé de révéler l'hex cible au joueur adverse.
- Le joueur en action fait voler une ou plusieurs missions jusqu'à l'hex cible de l'opération aérienne et peut engager des missions d'escortes pour ses groupes de mouvement. Le joueur ne peut pas engager de missions vers un autre hex cible pendant cette opération aérienne. Les missions particulières que le joueur peut engager pendant une opération aériennes sont restreintes par le type de mission et la phase. Par exemple, pendant la phase de combat, le joueur en phase ne peut initier que des opérations de soutien offensif (GS). Pendant une opération de GS, seules les unités aériennes en mission de bombardement de GS et les chasseurs en mission d'escorte peuvent voler.
- L'autre joueur, le joueur en réaction, peut engager des attaques de patrouille et des missions d'interception contre les unités aériennes du joueur en action. Le joueur en réaction peut aussi déjà avoir des chasseurs en mission de patrouille de combat aérien (CAP) pouvant effectuer des attaques de patrouille ou intercepter les unités aériennes du joueur en action. Le joueur en réaction ne peut engager d'autres missions pendant cette opération aérienne.
- Après que les missions aient été résolues et que les unités aériennes soient retournées à la base (voir plus bas), l'opération aérienne est terminée. Une fois que l'opération est terminée, un joueur peut initier une nouvelle opération aérienne. (Notez que le même joueur peut initier une nouvelle opération aérienne, et peut même choisir le même hex cible que l'opération précédente).
- A moins que le contraire ne soit spécifié dans une règle ci-dessous, les conditions suivantes s'appliquent aux opérations aériennes: 1) il ne peut y avoir qu'une seule opération aérienne en cours à la fois. 2) Une fois qu'une opération aérienne est initiée, toutes les autres activités de jeu sont mises en pause jusqu'à ce que l'opération aérienne soit résolue.

Une opération aérienne est résolue en utilisant la séquence suivante:

- 1) **Etape de mouvement de la mission.** Le joueur en action initie l'opération aérienne et fait voler toutes les unités aériennes qui participeront aux missions de l'opération aérienne. En général, ces unités aériennes voleront jusqu'à l'hex cible de l'opération. (Les escorteurs ne font pas nécessairement tout le trajet jusqu'à l'hex cible, comme expliqué dans la mission d'escorte, règle 20B). Le joueur en réaction peut engager des missions d'attaque de patrouille et résout ces attaques de patrouille contre les unités aériennes du joueur en action.

- 2) **Etape de mouvement des intercepteurs.** Le joueur en réaction peut engager des missions d'interception jusqu'à l'hex cible de l'opération.
- 3) **Etape de résolution du combat aérien.** Les joueurs résolvent les combats aériens entre leurs unités aériennes.
- 4) **Etape du tir de DCA.** Le joueur en réaction résout les tirs de DCA [AA fire] contre les unités aériennes du joueur en action.
- 5) **Etape de résolution de la mission.** Le joueur en action résout les missions de transport et de bombardement.
- 6) **Etape de retour des unités aériennes.** Les deux joueurs font retourner à la base toutes les unités aériennes en mission. Les unités aériennes qui retournent à la base deviennent immédiatement inopérantes (à moins qu'une indication contraire ne soit spécifiée dans les règles d'une mission spécifique).

unité tentant de fuir et consultez la table de fuite des unités aériennes (sur la fiche de jeu aérien); l'unité aérienne soit s'échappe, soit est éliminée.

Après avoir fait un jet de dé pour chaque unité aérienne de la base, le joueur qui les possède engage immédiatement une série d'opérations aériennes pour la fuite des unités aériennes. Chaque unité aérienne qui fuit peut avoir sa propre opération aérienne, ou plusieurs peuvent voler pendant la même opération (si elles ont toutes le même hex cible). L'opération aérienne suit la séquence standard d'une opération aérienne (règle 17D), avec les unités aériennes en fuite engagées en mission de transfert (règle 20A).

Une unité aérienne opérante qui s'enfuit devient inopérante lorsqu'elle atterrit pendant l'étape de retour à la base. Une unité aérienne inopérante qui s'enfuit est neutralisée pendant l'étape de retour à la base; retournez l'unité sur son côté 'Inop.' et placez sur elle un point de dégâts pour indiquer son statut de neutralisée.

S'il n'y a pas de base aérienne amie à portée de transfert, l'unité aérienne en fuite est automatiquement éliminée.

Règle 18—Bases aériennes [Airbases]

Les unités aériennes décollent et atterrissent sur des bases aériennes. Lorsqu'elle n'est pas en mission, une unité aérienne doit être au sol sur une base aérienne sous possession amie.

Le terme 'base aérienne' comprend les pistes aériennes [airstrip], les terrains d'aviation [airfields] permanents et temporaires. Les terrains d'aviation sont des marqueurs, les pistes aériennes sont imprimées sur la carte. *Note:* certaines pistes aériennes n'existent pas pendant la période couverte par *The Damned Die Hard* (les deux types de piste aérienne sont illustrés sur la légende du terrain Glory).

A. Capacité.

La capacité d'une base aérienne est le nombre d'unités aériennes qui peuvent devenir opérantes sur cette base à chaque phase initiale (voir règle 17C1). Il n'y a pas de limite au nombre d'unités aériennes opérantes qui peuvent décoller d'une base aérienne. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités aériennes pouvant atterrir ou être présentes sur une base aérienne. *Exception:* les unités aériennes ne peuvent pas décoller ou atterrir sur une base aérienne si sa capacité en cours est de 0.

Les terrains d'aviation ont leur capacité imprimée sur leur pion. Les pistes aériennes ont une capacité de 1.

G10. la capacité de Clark Field [TEM 79]

Q: la base aérienne de Clark Field (G7:1623) a une capacité de 9, mais il n'y a pas de terrains d'aviation de capacité 9 dans la planche de marqueurs. Et puisque qu'il y a aussi une piste aérienne dans l'hex 1623, la capacité totale de cet hex est 10. C'est correct ?

R: c'est correct. Vous pouvez utiliser un marqueur de capacité 6 à l'envers pour représenter sa capacité (ça ressemble beaucoup à un neuf).

B. Fuite des unités aériennes.

Lorsqu'une unité terrestre ennemie prend possession d'un hex de base aérienne, chaque unité aérienne neutralisée s'y trouvant est éliminée. Chaque unité aérienne non neutralisée s'y trouvant (qu'elle soit opérante ou inopérante) tente de s'enfuir. Lancez un dé pour chaque

C. Capture de base aérienne.

Toutes les bases aériennes ennemies (sauf les terrains d'aviation temporaires) peuvent être capturés et réutilisés. Une base aérienne ennemie est capturée lorsqu'une unité amie prend possession de l'hex. Une base aérienne capturée devient immédiatement une base aérienne amie et peut être utilisée dès l'instant de sa capture.

Un terrain d'aviation temporaire est immédiatement détruit lorsqu'une unité ennemie prend possession de son hex.

D. Dégâts des bases aériennes.

Les bases aériennes peuvent être endommagées par plusieurs causes. Utilisez des marqueurs de dégâts pour indiquer les dommages d'une base aérienne. Chaque point de dégât sur une base aérienne réduit sa capacité de 1. Aucune base aérienne ne peut être endommagée au-delà de sa capacité. Les bases aériennes endommagées peuvent être réparées (règle 14A).

Les unités terrestres peuvent endommager la capacité d'une base aérienne en dépensant des MP dans l'hex de la base. Pour 2 MP dépensés par une unité terrestre, la base aérienne prend un point de dégât.

Les bases aériennes peuvent aussi être endommagées par bombardement (règle 20G2a).

A n'importe quel moment pendant son tour de joueur, le joueur en phase peut abandonner n'importe quel terrain d'aviation (permanent ou temporaire) sous possession amie ayant une capacité de 0, en le retirant du jeu.

Règle 19—Mouvement des unités aériennes

Les unités aériennes volent jusqu'à leurs hex cible en utilisant des points de mouvement. Le facteur de mouvement d'une unité aérienne est le nombre de base de MP dont dispose l'unité. Le facteur de mouvement de l'unité aérienne peut être modifié selon sa mission. Ce facteur de mouvement modifié est la portée [range] de l'unité aérienne

pour la mission: le nombre maximum de MP que l'unité aérienne peut dépenser pour voler jusqu'à l'hex cible.

Une unité aérienne dépense toujours 1 MP pour chaque hex dans lequel elle entre.

Les unités aériennes effectuant des missions volent en groupes de mouvement. Un groupe peut être composé d'une unité aérienne ou plus. Lorsqu'un groupe se déplace jusqu'à son hex cible, d'autres groupes de mouvement (qui effectuent des missions vers le même hex cible) peuvent rejoindre le groupe. Dans n'importe quel hex le long du chemin jusqu'à l'hex cible, des groupes de mouvement peuvent se joindre ou se séparer du groupe de mouvement. Toutes les unités aériennes volant dans un groupe de mouvement se déplacent ensemble comme un seul empilement. Les unités aériennes peuvent voler vers leur hex cible en n'importe quel nombre de groupes de mouvement; il n'est pas requis que toutes les unités aériennes volant jusqu'au même hex cible volent en un seul groupe.

Notez que les unités aériennes peuvent avoir dépensé différents montants de MP lorsqu'elles rejoignent un groupe de mouvement particulier. Si nécessaire (bien que cela devrait être rarement le cas), utilisez des marqueurs de statut pour indiquer les MP des unités individuelles dans le groupe de mouvement.

Les unités aériennes en mission retournent à la base pendant l'étape de retour à la base de la séquence de mission aérienne. A moins d'une indication contraire, une unité aérienne a la même portée (facteur de mouvement modifié) pour retourner à la base qu'elle avait lorsqu'elle a volé jusqu'à l'hex cible. Si pour une raison quelconque il n'y a plus de base aérienne amie à portée lorsqu'une unité aérienne doit retourner à la base, l'unité aérienne est immédiatement éliminée.

Règle 20—Missions aériennes.

Les unités aériennes opérantes peuvent engager n'importe laquelle des diverses missions aériennes, selon leur type d'unité aérienne. Les missions sont décrites en détail ci-dessous. Chaque mission indique quelles unités aériennes peuvent engager la mission, quelles sont leurs portées, quand la mission peut être faite, et quels sont les effets de la mission. Une unité aérienne ne peut faire qu'une mission par tour de joueur.

Un joueur annonce la mission pour chacune de ses unités aériennes qui décolle. Pour une mission de transport ou de bombardement, le joueur annonce simplement que la mission est un transport ou un bombardement; il n'a pas à annoncer (ou même à décider) le type spécifique de mission de transport ou de bombardement à ce moment. Il décide (et annonce) la mission spécifique de bombardement ou de transport lorsqu'il résout l'opération aérienne.

A. Transfert.

N'importe quelle unité aérienne peut faire une mission de transfert pendant les phases de mouvement et d'exploitation. La portée de transfert d'une unité aérienne est égale à trois fois son facteur de mouvement imprimé.

Une mission de transfert est faite en une série de sauts [legs] de base aérienne à base aérienne, jusqu'à ce que la destination finale soit atteinte.

Chaque saut a son propre hex cible et est résolu en utilisant la séquence des opérations aériennes (règle 17D).

L'hex cible d'un saut est une base aérienne sous possession amie à portée de transfert. Pendant l'étape de retour d'un saut, l'unité aérienne en transfert atterrit sur la base aérienne dans l'hex cible, et peut immédiatement engager un autre saut. Les unités aériennes continuent à faire des sauts jusqu'à ce que la destination finale soit atteinte, là, les unités aériennes atterrissent et deviennent inopérantes pendant l'étape de retour.

B. Escorte.

Les chasseurs peuvent engager des missions d'escorte pendant toute opération initiée par le joueur qui les possède. La portée d'un chasseur en escorte est son facteur de mouvement imprimé. *Spécial*: un chasseur escortant une mission de bombardement en patrouille navale (règle 20G2h) voit sa portée d'escorte réduite de 4 hex.

Pendant une opération aérienne, le joueur en action peut faire des missions d'escorte. Les escorteurs (les chasseurs qui font cette mission) gardent des attaques de patrouille et de l'interception les unités aériennes amies qui font d'autres missions dans le cadre de l'opération aérienne.

Un escorteur vole jusqu'à n'importe quel hex dans sa portée d'escorte. Il peut voler seul ou rejoindre un groupe de mouvement. Lorsqu'il vole avec un groupe de mouvement, il garde le groupe contre les attaques de patrouille.

Un escorteur n'est pas obligé de voler jusqu'à l'hex cible de l'opération aérienne (et l'hex cible peut être en dehors de sa portée d'escorte). S'il ne vole pas jusqu'à l'hex cible, il retourne immédiatement à la base et devient inopérant lorsqu'il atteint la limite de sa portée. S'il vole jusqu'à l'hex cible de l'opération, il participe au reste de la séquence d'opération, en gardant les unités aériennes amies qui s'y trouvent.

C. Interception.

Les chasseurs peuvent engager une mission d'interception pendant n'importe quelle opération aérienne initiée par le joueur ennemi. La portée d'interception d'un chasseur est identique à sa zone de patrouille (règle 19). *Spécial*: un chasseur interceptant une mission de bombardement de patrouille navale (règle 20G2h) voit sa portée d'interception réduite de 4 hex (mais jamais en dessous de 1).

Pendant une opération aérienne, le joueur en réaction peut engager des missions d'interception. Les intercepteurs (les chasseurs qui font la mission) volent jusqu'à l'hex cible de l'opération, pour engager les unités aériennes ennemies en combat aérien.

D. Attaque de patrouille [Patrol Attack].

Les chasseurs peuvent engager des missions d'attaque de patrouille pendant n'importe quelle opération aérienne ennemie. La portée de patrouille d'attaque d'un chasseur est identique à sa zone de patrouille (règle 17B3). *Spécial*: un chasseur effectuant une attaque de patrouille contre une mission de bombardement de patrouille navale (règle 20G2h) voit sa portée de patrouille réduite de 4 hex (mais jamais en dessous de 1).

Pendant une opération aérienne, le joueur en réaction peut annoncer qu'il engage une attaque de patrouille lorsqu'un groupe de mouvement ennemi décolle ou entre dans n'importe quel hex dans la zone de patrouille de n'importe lequel des chasseurs opérants du joueur en réaction. Le mouvement du groupe est momentanément

stoppé jusqu'à ce que l'attaque de patrouille soit résolue. Le joueur en réaction peut ensuite faire voler un ou plusieurs chasseurs en mission d'attaque de patrouille jusqu'à l'hex.

Une fois que tous les chasseurs en attaque de patrouille ont volé jusqu'à l'hex, les joueurs résolvent immédiatement l'attaque de patrouille, comme expliqué dans la règle 21C.

Après la résolution de l'attaque de patrouille, les chasseurs du joueur en réaction retournent immédiatement à la base (dans leur portée d'attaque de patrouille) et deviennent inopérants. Le groupe de mouvement reprend ensuite son mouvement. Si le groupe entre ensuite dans un autre hex dans la zone de patrouille d'un autre chasseur opérant, le joueur en réaction peut engager une autre attaque de patrouille contre le groupe.

E. Patrouille de combat aérien [Combat Air Patrol] (CAP).

Les chasseurs peuvent engager des patrouilles de combat aérien pendant n'importe quelle phase initiale, de mouvement, ou d'exploitation. La portée de CAP d'un chasseur est son facteur de mouvement imprimé. L'hex cible d'une mission de CAP peut être n'importe quel hex à portée de CAP du chasseur.

Pour les chasseurs en mission de CAP, suivez la séquence des opérations aériennes standard (règle 17D) jusqu'à ce que l'étape de résolution de mission soit atteinte. A ce moment, l'opération aérienne est suspendue. Les chasseurs en CAP restent dans l'hex cible, et le joueur qui les possède peut les assigner à une autre opération aérienne plus tard dans le même tour de joueur. Pendant l'étape de mouvement d'une opération aérienne ultérieure, le possesseur des unités aériennes peut (mais n'est pas obligé):

- Passer les chasseurs en CAP en mission d'escorte (règle 20B), si l'hex des chasseurs est l'hex cible d'une opération aérienne du joueur qui les possède. *Exemple:* pendant la phase initiale d'un tour de joueur, le joueur japonais engage un chasseur en CAP au-dessus de Aparri (G7:2209), qui est actuellement sous possession alliée. Pendant la phase de combat du même tour de joueur, le joueur japonais engage une opération aérienne de bombardement, avec Aparri pour hex cible. Il peut alors passer le chasseur dans l'hex d'Aparri de CAP en escorte.
- Passer les chasseurs en CAP en mission d'interception (règle 20C), si l'hex des chasseurs est l'hex cible d'une opération aérienne du joueur ennemi.
- Passer les chasseurs en CAP en mission d'attaque de patrouille (règle 20D), si pendant une opération aérienne du joueur ennemi un groupe de mouvement ennemi décolle ou entre dans l'hex des chasseurs.

Une fois qu'un chasseur en CAP change sa mission (selon ci-dessus), il participe au reste de l'opération aérienne en utilisant les règles de mission appropriée. *Exception:* lors du retour à la base, le chasseur utilise sa portée de CAP.

Si un chasseur en CAP est dans l'hex cible d'une opération aérienne, et que le joueur qui le possède ne désire pas passer en mission d'escorte ou d'interception (selon ci-dessus), alors le chasseur en CAP est ignoré pour tout ce qui concerne le reste de l'opération aérienne.

A la fin de chaque tour de joueur, les joueurs ramènent à la base tous leurs chasseurs encore en mission de CAP.

F. Transport.

Les unités aériennes de transport peuvent engager des missions de transport, pendant les phases de mouvement et d'exploitation du joueur en phase. *Exception:* la mission de largage aérien ne peut être faite que pendant les phases de mouvement du joueur en phase. La portée de transport d'une unité aérienne est égale à son facteur de mouvement imprimé.

Les transporteurs peuvent emporter des unités terrestres, des points de ravitaillement général, des points de ressource et des points de remplacement d'infanterie comme cargaison. Ils ne peuvent pas, par contre, emporter des unités terrestres qui possèdent de l'équipement lourd. Les transporteurs ont une capacité de cargaison de 0,5 RE.

La météo affecte les capacités de cargaisons des transporteurs. Lorsqu'ils volent (c'est-à-dire quand ils entrent dans un hex d'une zone météo) par temps boueux ou de typhon, un transporteur voit sa capacité de cargaison réduite de moitié.

La cargaison à transporter doit être présente sur la base aérienne du transporteur lorsque la mission de transport est engagée.

Comme les missions de transport ne peuvent se produire que pendant la phase de mouvement, notez que la cargaison peut se déplacer jusqu'à la base aérienne avant son transport aérien pendant cette phase. Cependant, une fois qu'un élément de cargaison est transporté par voie aérienne pendant un tour de joueur, il ne peut plus se déplacer pour le restant de ce tour de joueur.

Tous les résultats de combat aérien, d'attaque de patrouille, et de tir de DCA qui affectent un transporteur affectent aussi sa cargaison. Si un transporteur est éliminé, sa cargaison l'est également. Si un transport est neutralisé ou repoussé, sa cargaison retourne à la base avec le transport.

Deux transports ou plus peuvent se combiner pour transporter un élément de cargaison. En faisant ceci, un résultat affectant n'importe lequel des transporteurs affectera aussi la cargaison. Utilisez toujours le résultat le plus sévère sur les transporteurs comme effet sur la cargaison. Par exemple, si un transporteur est repoussé et que l'autre est éliminé, alors la cargaison est éliminée.

Il y a deux types de mission de transport.

1. Transport régulier [Regular Transport]. L'hex cible d'une mission de transport régulier peut être n'importe quelle base aérienne sous possession amie à portée de transport. La mission est résolue en suivant la séquence standard d'une opération aérienne. Le transporteur atterrit dans l'hex cible avec sa cargaison pendant l'étape de résolution de mission. Il retourne à la base pendant l'étape de retour, sans pouvoir transporter de cargaison.

Alternativement, un transporteur peut faire une mission de transport régulier en aller simple, avec une portée égale au double de son facteur de mouvement imprimé. Dans ce cas, l'hex cible de la mission peut être n'importe quelle base aérienne sous possession amie située dans la portée de transport en aller simple. Pendant l'étape de résolution de mission, le transporteur termine sa mission dans la base, et y atterrit avec sa cargaison. Il ne peut pas voler pendant l'étape de retour.

2. Largage aérien [Air Drop]. Les transporteurs peuvent larguer des points de ravitaillement général (GSP) et des unités aéroportées (les unités aéroportées et les débarquements aéroportés en général sont couverts dans la règle 24). *Note:* les points de ressource et les points de remplacement d'infanterie ne peuvent pas être largués.

L'hex cible d'un largage aérien impliquant une unité terrestre peut être n'importe quel hex à portée de transport, sauf dans les types de terrains suivants: terrain interdit, montagne, forêt, marais boisés, rizières, loess étendus, jungle, jungle accidentée, jungle montagneuse et jungle marécageuse. L'hex cible peut être en ZOC ennemie ou être occupé par des unités ennemies.

L'hex cible d'un largage aérien impliquant des GSP peut être n'importe quel hex à portée de transport, sauf dans les terrains interdits.

Les unités terrestres, mais pas les GSP, emportées comme cargaison voient leur taille en RE doublée pour cette mission. Ainsi, deux transporteurs sont nécessaires pour emporter une unité de 0,5 RE en mission de largage aérien.

Un transporteur largue sa cargaison pendant l'étape de résolution de mission de la séquence des opérations aériennes.

G. Bombardement [Bombing].

N'importe quelle unité aérienne avec une valeur de bombardement supérieure à 0 peut engager des missions de bombardement. Les unités aériennes peuvent engager une mission de bombardement comme suit:

- Pendant la phase de mouvement et d'exploitation du joueur en phase qui les possède: n'importe quelle mission de bombardement à l'exception de soutien offensif (GS), soutien défensif (DAS), et harcèlement.
- Pendant la phase de combat du joueur en phase qui les possède: mission de bombardement de GS.
- Pendant la phase initiale du joueur ennemi: mission de bombardement de harcèlement.
- Pendant la phase de mouvement et d'exploitation du joueur ennemi: mission de bombardement de frappe navale et de patrouille navale.
- Pendant la phase de combat du joueur ennemi: mission de bombardement de DAS.

A moins d'une indication contraire, la portée de bombardement d'une unité aérienne est son facteur de mouvement imprimé.

L'hex cible d'une mission de bombardement peut être n'importe quel hex à portée de bombardement qui contient une cible à bombarder. Les cibles de bombardement varient selon les missions, comme expliqué ci-dessous.

Les unités aériennes bombardant un hex cible peuvent le faire individuellement, ou certaines (voire toutes) peuvent combiner leurs valeurs de bombardement pour faire un seul bombardement. Les exceptions à ce cas général sont données dans les missions de bombardement spécifiques.

A moins d'une indication contraire ci-dessous, les missions de bombardement sont résolues pendant l'étape de résolution de mission, après la résolution des combats aériens et des tirs de DCA dans l'hex. Immédiatement avant la résolution de chaque bombardement, le joueur en action annonce la mission de bombardement spécifique, en indiquant la cible et la (ou les) unités aériennes qui la bombardent. Notez qu'un joueur annonce les

bombardements d'un hex au fur et à mesure que les bombardements sont résolus, et n'est pas obligé d'annoncer tous ses bombardements avant de commencer à les résoudre.

Plusieurs missions de bombardement nécessitent l'utilisation de la table de bombardement (sur la fiche de jeu aérien) pour résoudre les bombardements. Pour chaque bombardement, utilisez la colonne de valeur de bombardement qui se rapproche le plus (sans la dépasser) de la valeur de bombardement des unités qui bombardent. (Si la valeur de bombardement est inférieure à 1, le bombardement rate automatiquement). Par exemple, un bombardement avec une valeur de 8 points utiliserait la colonne 5. Lancez un dé et modifiez le résultat avec les modificateurs appropriés de la table de bombardement. Le résultat du bombardement se trouve à l'intersection du résultat du dé modifié et de la colonne de valeur de bombardement. Il y a deux résultats possibles M (raté [miss]) et H (touché [hit]). Un raté n'a aucun effet sur la cible, un touché affecte la cible (en y plaçant un point de dégâts), comme décrit dans chaque mission de bombardement.

La météo (règle 36), le terrain, et le type de mission de bombardement peuvent affecter les valeurs de bombardement. Par temps boueux ou de typhon, les unités aériennes bombardant des cibles terrestres ont leur valeur de bombardement (tactique et stratégique) réduite de moitié. En condition de mer agitée [rough], de tempête [stormy] ou de typhon, les unités aériennes bombardant des unités navales ont leur valeur de bombardement (tactique et stratégique) réduite de moitié.

1. Bombardement stratégique [Strategic Bombing].

Les missions suivantes peuvent être engagées par des unités aériennes avec une valeur de bombardement stratégique supérieure à 0.

a. Gares de triage. La cible de cette mission est une gare de triage en fonctionnement possédée par l'ennemi (les gares de triage sont définies dans la règle 7A).

Consultez la table de bombardement pour chaque bombardement fait sur la cible. Chaque point de dégât réduit de 1 la capacité ferroviaire du réseau ennemi comprenant la gare, pendant le prochain tour de joueur ennemi. La diminution de capacité du réseau ferroviaire est temporaire, et ne dure que pendant le prochain tour de joueur ennemi; elle n'est pas permanente. Les points de dégâts dépassant la capacité d'une gare de triage n'ont aucun effet sur la capacité.

Un point de dégât sur une gare rompt aussi la voie ferrée dans l'hex, si elle ne l'était pas déjà. La rupture de la voie ferrée est permanente, jusqu'à ce qu'elle soit réparée (règle 14A).

b. Ports. La cible de cette mission est n'importe quel port sous possession ennemie. Consultez la table de bombardement pour chaque bombardement fait contre la cible. Chaque point de dégât endommage le port. Indiquez chaque point de dégât obtenu avec un marqueur de dégât. (Les ports sont expliqués en détail dans la règle 30A).

2. Bombardement tactique [Tactical Bombing]. Les missions suivantes peuvent être engagées par n'importe quelle unité aérienne avec une valeur de bombardement tactique supérieure à 0.

a. Bases aériennes. La cible de cette mission est n'importe quelle base aérienne sous possession ennemie. La valeur de bombardement tactique d'un chasseur est augmentée de 1 (avant toute autre modification) lorsqu'il

engage cette mission. Par exemple, un chasseur avec une valeur de bombardement tactique de 0 aurait une valeur de 1 s'il engageait cette mission.

Consultez la table de bombardement pour chaque bombardement fait sur la cible. Chaque point de dégât atteint à la fois la base aérienne et une unité aérienne au sol (au choix du joueur qui bombarde).

Un point de dégât sur une base aérienne diminue sa capacité de 1. Lorsque la capacité de la base est réduite à 0, tous les points de dégâts supplémentaires obtenus sur la base (mais pas sur les unités aériennes qui s'y trouvent) sont ignorés. Indiquez chaque point de dégât obtenu par un marqueur de dégât.

Un point de dégât sur une unité aérienne neutralisée l'élimine, placez la dans sa case des unités éliminées. Un point de dégât sur une unité aérienne non neutralisée la neutralise, placez un marqueur de dégâts sur l'unité.

b. Soutien offensif [Ground Support] (GS). Les unités aériennes peuvent engager une mission de GS pour aider une attaque effectuée par des unités terrestre amies. La cible de cette mission est l'hex contenant les unités ennemies que le joueur à l'intention d'attaquer.

Le joueur en phase initie les opérations aériennes de GS pendant la phase de combat, après que le joueur ennemi ait engagé des missions de DAS et avant que le moindre combat terrestre ne soit résolu. Chaque opération de GS suit la séquence aérienne standard, jusqu'à ce que l'étape de tir de DCA soit atteinte. A ce moment, la mission est suspendue jusqu'à ce que les joueurs résolvent le combat dans l'hex.

Lorsque les joueurs vont résoudre le combat terrestre dans un hex contenant une opération de GS, le reste de l'opération aérienne se déroule en conjonction avec le combat terrestre, en suivant cette séquence:

- 1) Lorsqu'il est prêt à résoudre le combat, le joueur attaquant déclare l'attaque, en indiquant les unités qui attaquent.
- 2) L'étape de tir de DCA se déroule. Les tirs de DCA contre les unités en mission de GS sont résolus.
- 3) L'étape de résolution de la mission de GS se déroule. Totalisez les valeurs de bombardement délivrées dans l'hex cible par le bombardement de GS efficace (voir ci-dessous). Les valeurs de bombardement de GS peuvent être modifiées par le terrain ou les fortifications, comme indiqué sur la fiche des effets du terrain et le tableau des fortifications. (S'il y a une opération aérienne de DAS dans l'hex, l'étape de résolution de mission de DAS se déroule également à ce moment).
- 4) Le combat terrestre est résolu en additionnant la valeur de GS modifiée à la valeur totale d'attaque du combat. Appliquez le résultat du combat.
- 5) L'étape de retour se déroule. Toutes les unités aériennes impliquées dans l'opération de GS retournent à la base. (S'il y avait aussi une opération aérienne de DAS dans l'hex, l'étape de retour de DAS se déroule en premier).

Seul un nombre limité d'unités aériennes peut fournir un bombardement de GS de façon efficace en combat, sur la base des forces nationales. Pour chaque tranche de 2 RE d'unité attaquante, en excluant l'artillerie, une unité aérienne (au choix du possesseur) peut fournir un bombardement de GS. Par exemple, si 7 RE d'unités japonaises, dont 2 RE

d'artillerie attaquent un hex, jusqu'à 2 unités aériennes pourront être efficaces en GS pendant l'attaque. Les unités aériennes en GS au dessus de cette limite n'ont aucun effet; ignorez leur valeur de bombardement.

Il est possible que le joueur en phase initie une opération de GS dans un hex pendant une phase de combat, avec l'intention d'attaquer les unités qui s'y trouvent, puis décide ensuite de ne plus attaquer. Dans ce cas, les unités aériennes en GS ne bombardent pas, et les unités aériennes en opération de GS retournent à la base à la fin de la phase de combat.

c. Soutien défensif [Defensive Air Support] (DAS). Les unités aériennes, peuvent engager des missions de DAS pour aider des unités amies qui pourraient être attaquées. La portée de bombardement standard est utilisée pour les unités aériennes, sauf pour les types B et T. La portée de bombardement de DAS pour les types B et T est égale à la moitié de leur facteur de mouvement (arrondie à l'entier inférieur).

L'hex cible de la mission est n'importe quel hex contenant des unités terrestres amies que le joueur ennemi pourrait attaquer pendant la phase de combat. (Notez que lorsque le joueur engage des DAS, il ne sait pas quelles unités se feront attaquer, s'il y en a).

Le joueur hors phase initie les opérations de DAS pendant la phase de combat du joueur en phase, avant que le joueur en phase n'engage des missions de GS, et avant que le moindre combat ne soit résolu. Chaque opération de DAS suit la séquence aérienne standard, jusqu'à ce que l'étape de tir de DCA soit atteinte. A ce moment, la mission est suspendue jusqu'à ce que les joueurs résolvent le combat dans l'hex.

Lorsque les joueurs vont résoudre le combat terrestre dans un hex contenant une opération de DAS, le restant de l'opération aérienne se déroule en conjonction avec le combat terrestre, en suivant cette séquence:

- 1) Lorsqu'il est prêt à résoudre le combat, le joueur attaquant déclare l'attaque, en indiquant les unités qui attaquent.
- 2) L'étape de tir de DCA se déroule. Les tirs de DCA contre les unités en mission de DAS sont résolus.
- 3) L'étape de résolution de mission de DAS se déroule. Totalisez les valeurs de bombardement délivrées dans l'hex cible par bombardement de DAS efficace (voir ci-dessous). Les valeurs de bombardement tactique de toutes les unités aériennes en DAS sont réduites de moitié. Cependant, contrairement au GS, le terrain et les fortifications ne modifient pas les valeurs de bombardement de DAS. (S'il y a une opération de GS dans l'hex, l'étape de résolution de GS se déroule également à ce moment).
- 4) Le combat terrestre est résolu en additionnant la valeur de bombardement de DAS modifiée à la valeur totale de défense du combat. Appliquez le résultat du combat.
- 5) L'étape de retour se déroule. Toutes les unités aériennes impliquées en mission de DAS retournent à la base. (S'il y avait aussi une opération de GS dans l'hex, l'étape de retour du DAS se déroule en premier).

Comme pour le bombardement de GS, seul un nombre limité d'unités aériennes peut fournir du bombardement de

DAS de façon efficace en combat. Les mêmes limites que le bombardement de GS sont appliquées au bombardement de DAS, à l'exception que les limites sont basées sur le nombre de RE d'unités en défense dans l'hex.

Il est possible que le joueur hors phase engage une opération aérienne de DAS dans un hex que le joueur en phase n'attaque pas. Dans ce cas, les unités aériennes en DAS ne bombardent pas, et les unités aériennes en DAS retournent à la base à la fin de la phase de combat.

d. Harcèlement [Harassment]. L'hex cible d'une mission de bombardement de harcèlement peut être n'importe quel hex terrestre. Un joueur engage des missions de harcèlement pendant la phase initiale du joueur ennemi.

Pendant l'étape de résolution de mission, déterminez les effets de la mission en totalisant le nombre de points de bombardement délivrés dans l'hex par bombardement de harcèlement:

- Moins de 2 points de bombardement: pas d'effets.
- Au moins 2, mais moins de 4: Placez un marqueur de harcèlement de niveau 1 dans l'hex. L'hex a un point de harcèlement.
- 4 ou plus: Placez un marqueur de harcèlement de niveau 2 dans l'hex. L'hex a deux points de harcèlement.

Un joueur place les marqueurs de harcèlement que ses unités aériennes obtiennent dès qu'elles les obtiennent. Les points de harcèlement durent jusqu'au début de la prochaine phase initiale du joueur; les marqueurs sont retirés de la carte à ce moment.

Un hex peut contenir un maximum de deux points de harcèlement; ignorez tous les points en excès. Les points de harcèlement affectent le mouvement des unités terrestres et éléments ennemis pendant les phases de mouvement et d'exploitation du joueur ennemi:

- Chaque unité ou élément utilisant le mouvement régulier ou ferroviaire pour quitter un hex avec des points de harcèlement doit payer 1 MP par point de harcèlement qui s'y trouve.
- Chaque unité terrestre qui commence une phase dans un hex avec des points de harcèlement et qui ne bouge pas hors de cet hex doit aussi dépenser 1 MP par point de harcèlement qui s'y trouve. (Notez que ceci affecte les actions que les unités peuvent entreprendre, comme dépenser des MP pour rompre une voie ferrée dans l'hex).

Une unité aérienne qui a volé en mission de harcèlement pendant un tour de joueur ne redevient pas opérante au début du prochain tour de joueur (et ne pourra donc pas engager de mission pendant ce tour de joueur). Placez un marqueur de votre choix sur une telle unité aérienne lorsqu'elle retourne à la base à la fin de l'opération aérienne de harcèlement. Pendant le prochain tour de joueur où les unités aériennes redeviennent opératives, retirez le marqueur de l'unité aérienne, mais ne la retournez pas sur son côté opérant.

e. Voies ferrées. La cible de cette mission peut être n'importe quel hex de voie ferrée sous possession ennemie. Consultez la table de bombardement pour chaque bombardement sur la cible. Une fois qu'une voie ferrée est rompue dans un hex, tout point de dégât supplémentaire est ignoré.

f. Ports. La cible de cette mission est n'importe quel port sous possession ennemie. Consultez la table de bombardement pour chaque bombardement fait contre la cible. Chaque point de dégât endommage le port. Indiquez chaque point de dégât obtenu avec un marqueur de dégât. (Les ports sont expliqués en détail dans la règle 30A).

g. Frappe navale [Naval Strike]. La cible de cette mission est n'importe quel groupe naval [naval group] (NG) ennemi placé dans un hex spécifique, plutôt que croisant dans une case maritime. (Les cases maritimes et les groupes navals sont traités en détail dans la règle 27B.)

Quand l'étape de tir de DCA est atteinte, le joueur qui bombarde doit désigner l'unité navale cible pour chacune de ses unités aériennes qui bombarde (car cela affectera la question de savoir quelles unités navales pourront effectuer un tir de DCA).

Pendant l'étape de résolution de la mission, chaque unité aérienne qui bombarde effectue un nombre de bombardement à 1 point égal à sa valeur de bombardement (~~arrondissez à l'entier inférieur~~) contre une des unités navales du NG ennemi. Par exemple, si une unité aérienne en bombardement possède une valeur de bombardement de 2, elle fait deux bombardements à 1 point.

Pour chaque bombardement, consultez la table de bombardement, en utilisant la colonne de valeur de bombardement '1'. Chaque touché provoque un point de dégâts à l'unité navale cible. (Les dommages des unités navales sont traités dans la règle 27A5.)

h. Patrouille navale [Naval Patrol]. Des unités aériennes peuvent engager des missions de patrouille navale pendant lesquelles elles tenteront d'entrer en contact avec n'importe quel groupe naval (NG) ennemi croisant dans une case maritime et ensuite de bombarder les unités navales du NG. (Les cases maritimes et les groupes navals sont traités en détail dans la règle 27B.) La portée de bombardement de patrouille navale est égale au facteur de mouvement imprimé de l'unité aérienne moins 4 hex.

Une opération aérienne de patrouille navale comprend une ou plusieurs unités aériennes, décollant toutes de la même base aérienne, effectuant la mission de patrouille navale en un seul groupe de mouvement vers n'importe quel hex de la case maritime contenant le NG ennemi (l'hex cible). Des chasseurs opérants de la même base aérienne peuvent engager des missions d'escorte pendant l'opération. Les unités aériennes amies situées sur d'autres bases aériennes ne peuvent pas participer à cette opération.

Une fois que l'hex cible est atteint pendant l'étape de mouvement de la mission, le groupe de mouvement tente d'entrer en contact avec le NG. Seule une force d'attaque par base aérienne peut tenter d'entrer en contact dans une case maritime. *Note:* des forces d'attaque de différentes bases aériennes peuvent tenter d'entrer en contact dans la même case maritime.

Consultez la table de succès (sur la deuxième fiche de jeu naval) pour la tentative de contact; lancez un dé, modifiez le résultat comme approprié et trouvez le résultat. Les résultats sont:

- *Echec:* le groupe de mouvement ne réussit pas à entrer en contact avec le NG ennemi. L'opération aérienne procède immédiatement à l'étape de retour des unités aériennes, les unités aériennes retournant à la base et devenant inopérantes.
- *Succès:* le groupe de mouvement entre en contact avec le NG ennemi. Pour le reste de

l'opération aérienne, le NG ennemi est considéré comme étant dans l'hex cible. La séquence de l'opération aérienne se poursuit normalement.

Si le NG ennemi est contacté, le reste de la mission est résolue de la même manière qu'une mission de bombardement de frappe navale (règle 20G2g, ci-dessus).

i. Défenses côtières. L'hex cible de cette mission est n'importe quel hex contenant des défenses côtières ennemies. La valeur de bombardement tactique de toutes les unités aériennes engageant cette mission est divisée par deux. Consultez la table de bombardement pour chaque bombardement fait contre la cible. Chaque point de dégât endommage les défenses côtières de l'hex. (Les défenses côtières et les effets des points de dégâts sur elles sont traités dans la règle 33B).

Règle 21—Combat aérien [Air Combat]

Le combat aérien se produit lorsque des chasseurs en mission d'interception volent jusqu'à un hex contenant des unités aériennes ennemies en mission. (Les attaques de patrouille, qui sont similaires au combat aérien, sont décrites à la fin de cette règle).

Lors de chaque opération aérienne, le combat aérien dans l'hex cible est résolu pendant l'étape de résolution du combat aérien. Il y a deux étapes dans un combat aérien: la préparation et la résolution.

A. Préparation.

Suivez ces étapes pour la préparation du combat aérien:

1. Préparation de la force de mission [mission force] et de la couverture [screen]. Le joueur en action sépare ses unités aériennes en deux groupes: la couverture d'escorteurs et la force de mission. Tous les escorteurs sont placés dans la couverture. Les chasseurs en mission de bombardement peuvent larguer leurs bombes à ce moment mais restent dans le groupe de la force de mission.

2. Préparation des intercepteurs. Le joueur en réaction sépare ensuite ses unités aériennes en deux groupes: celui qui attaquera la couverture (le groupe d'engagement [engaging group]) et celui qui attaquera la force de mission (le groupe de contournement [bypassing group]). Le joueur divise ses intercepteurs entre les deux groupes comme il le désire.

B. Résolution.

Pendant le combat aérien, les unités aériennes adverses tirent les unes sur les autres. Une unité aérienne avec une valeur d'attaque aérienne imprimée de 0 ne peut jamais faire feu en combat aérien.

1. Séquence. Suivez ces étapes pour résoudre le combat aérien.

a. Etape d'allocation de la couverture. Les intercepteurs alloués pour attaquer la couverture d'escorteurs engagent la couverture en combat aérien. (Ignorez toutes les autres unités aériennes dans l'hex pendant cette étape). Le joueur en interception prend au hasard un escorteur de l'écran et lui alloue aléatoirement un intercepteur qui va le combattre. ('Prendre au hasard' et 'allouer aléatoirement' signifie réellement que le joueur choisit au hasard, comme en mettant les unités aériennes dans une tasse et en en tirant une sans la regarder). Répétez cette procédure de façon à allouer un intercepteur à chaque escorteur, dans la mesure du possible.

Si un camp a plus d'unités aériennes que l'autre, le joueur qui les possède alloue ses unités aériennes supplémentaires contre les unités aériennes ennemies, en les distribuant aussi équitablement que possible. (Par exemple, aucune unité aérienne ennemie ne peut se voir allouer trois unités contre elle tant que chaque autre unité aérienne ennemie n'a pas deux unités aériennes allouées contre elle.) Pour allouer les unités aériennes supplémentaires, le joueur qui les possède choisit (et pas au hasard) une unité aérienne ennemie et sélectionne aléatoirement une de ses unités aériennes supplémentaires, et l'alloue contre l'unité aérienne ennemie. Répétez cette procédure jusqu'à ce que toutes les unités aériennes supplémentaires soient allouées.

S'il y a plus d'escorteurs que d'intercepteurs, le joueur qui les possède n'a pas besoin de les allouer contre les intercepteurs attaquant la couverture. Il peut à la place les garder (tout ou partie) pour attaquer le groupe de contournement (étape c ci-dessous).

b. Etape de tir. Résolvez le combat aérien entre les unités aériennes allouées.

Lorsqu'une unité aérienne est allouée contre une autre, chaque unité tire sur l'autre unité. Appliquez les résultats du combat après que les deux unités aériennes aient tiré.

Lorsque plusieurs unités aériennes engagent une seule unité aérienne, l'engagement est résolu en une série de rounds de tir. Sélectionnez aléatoirement l'ordre dans lequel les unités aériennes attaqueront, une par round, l'unité aérienne seule. Résolvez chaque round l'un après l'autre; les deux unités aériennes du round tirent l'une sur l'autre. Appliquez les résultats du combat après que les deux unités aient tiré. Le joueur qui possède les unités aériennes en surnombre peut volontairement terminer un engagement à la fin de n'importe quel round de tir. L'engagement se termine automatiquement lorsque:

- Le premier résultat de combat (repoussé, neutralisé, ou élimination) est obtenu contre l'unité aérienne qui est seule, même si toutes les autres unités aériennes n'ont pas encore tiré.
- Toutes les unités aériennes ont engagé l'unité aérienne qui est seule.

Exemple: trois intercepteurs engagent un escorteur. Le premier intercepteur tire sur l'escorteur, et obtient un résultat sans effet; l'escorteur tire en retour sur l'intercepteur et obtient un résultat éliminé. Le possesseur des intercepteurs choisit de continuer l'engagement. Le deuxième intercepteur tire et obtient un résultat neutralisé; l'escorteur tire en retour mais n'obtient aucun résultat. L'engagement se termine automatiquement à ce moment, avant que le troisième intercepteur ne tire. Pendant l'engagement, un intercepteur a été éliminé, et l'escorteur a été neutralisé.

Lorsque cette étape de tir est terminée, toutes les unités aériennes impliquées en combat aérien pendant cette étape ont terminé leur combat aérien et sont ignorées pour le reste de la résolution du combat aérien dans l'hex.

c. Etape d'allocation du contournement. Résolvez le combat aérien entre les escorteurs non engagés et les intercepteurs qui tentent de contourner la couverture. Le joueur qui les possède alloue aléatoirement ses escorteurs contre les intercepteurs, comme dans l'étape a.

d. Etape de tir. Résolvez le combat aérien comme dans l'étape b, avec l'exception suivante: les intercepteurs ne peuvent pas tirer. Les intercepteurs qui survivent à cette étape attaquent la force de mission. *Exemple:* Trois

intercepteurs tentent de contourner la couverture, et il y a deux escorteurs non engagés. Le joueur qui les possède alloue aléatoirement ses escorteurs contre les intercepteurs. Chaque escorteur attaque, l'un repoussant un intercepteur, l'autre n'obtenant aucun effet. Les intercepteurs ne peuvent pas attaquer les escorteurs. Un intercepteur est repoussé et les deux autres sont passés à travers la couverture.

e. Etape d'allocation de la force de mission. Les intercepteurs ayant réussi à contourner la couverture d'escorteurs attaquent la force de mission. Le joueur qui les possède alloue aléatoirement les intercepteurs contre les unités aériennes de la force de mission comme dans l'étape a. Les unités aériennes de la force de mission qui ne sont pas attaquées par des intercepteurs sont ignorées; elles n'attaquent ni ne sont attaquées.

f. Etape de tir. Résolez le combat aérien comme dans l'étape b. *Exception:* lorsque plusieurs intercepteurs sont alloués contre une unité aérienne de la force de mission, suivez la procédure de l'étape b. Par contre, l'unité aérienne de la force de mission ne peut tirer qu'une fois pendant l'engagement; si l'unité n'a pas tiré au début d'un round, le joueur qui la possède décide si oui ou non elle tirera pendant le round.

2. Résultats du combat. Les résultats d'un combat aérien sont:

–: **Pas d'effet.** Le tir n'a aucun effet.

R: Repoussé [Turn Back]. Une unité aérienne repoussée retourne immédiatement à la base et devient inopérante.

A: Neutralisé [Abort]. Une unité aérienne neutralisée retourne immédiatement à la base puis devient neutralisée; retournez l'unité aérienne sur son côté 'Inop.' Et placez un point de dégâts sur elle pour indiquer son statut neutralisé.

K: Éliminé [Eliminated]. Une unité aérienne éliminée est immédiatement retirée du jeu. Placez la dans la case des unités aériennes éliminées.

Les unités aériennes retournant à la base suite à un résultat de combat suivent la même procédure de retour que pendant l'étape de retour à la base.

3. Différentiels. Lorsqu'une unité aérienne tire sur une unité aérienne adverse, calculez le différentiel d'attaque en soustrayant la valeur de défense de l'unité qui se fait tirer dessus de la valeur d'attaque de l'unité qui tire. *Exemple:* dans un échange de tir entre un A6M2 (7F5) et un P-40B (5F5), l'A6M2 aurait un différentiel d'attaque de +2 (la valeur d'attaque de 7 de l'A6M2 moins la valeur de défense de 5 du P-40B), et le P-40B aurait un différentiel d'attaque de 0.

Le différentiel d'attaque détermine la colonne utilisée sur la table de résultat des combats aériens (sur la fiche de jeu aérien). Pour chaque attaque, lancez deux dés et modifiez le jet comme indiqué sur la table. Le résultat du combat aérien se trouve à l'intersection du jet de dés modifié et de la colonne correspondant au différentiel d'attaque.

Exemple de combat aérien: une force japonaise composée d'un chasseur de l'armée impériale Ki-27b (3F4) et d'un chasseur de la marine impériale A6M2 (7F5) interceptent une force alliée composée d'un bombardier B10-B (1B2) et d'un bombardier B-18A (2B2) escortés par un chasseur P-26B (2F2), un chasseur P-35A (3F4) et un chasseur P-40B (5F5).

Etape a: le joueur japonais alloue le Ki-27b contre un des chasseurs alliés; il est alloué aléatoirement contre le P-26B. L'A6M2 essaie de contourner la couverture. Le joueur allié

choisit d'envoyer les deux escorteurs restants contre l'A6M2 en contournement.

Etape b: Le P-26B tire avec un différentiel de -2; un 9 est obtenu, ce qui ne donne aucun effet. Le Ki-27b tire à +1; un 6 est obtenu et est modifié à 5 (-1 pour les types F de l'armée japonaise contre tous les alliés), le P-26B est neutralisé.

Etape c: le joueur de allié choisit aléatoirement l'ordre dans lequel les escorteurs non engagés attaqueront l'intercepteur en contournement. Le premier escorteur qui tire est le chasseur P-35A.

Etape d: dans le premier round, le P-35A attaque l'A6M2 en contournement. Le différentiel est -2; et un 7 est obtenu, ce qui ne donne aucun effet. (L'A6M2 ne peut pas tirer). Comme il n'y a eu aucun résultat au premier round, le P-40B tire pendant le second round. Le différentiel est 0; et un 8 est obtenu, ce qui ne donne aucun effet. (Comme précédemment, l'A6M2 ne peut pas tirer).

Etape e: le joueur japonais alloue aléatoirement l'A6M2 ayant réussi à contourner contre un des bombardiers dans la force en mission; il est alloué contre le B-10B. Le B-18A est ignoré.

Etape f: l'A6M2 tire à +5; un 5 est obtenu et est modifié à 2 (-1 à cause d'un type F attaquant un type B et -2 pour les types F de la marine japonaise contre tous les alliés), ce qui élimine le B-10B. Le B-10B tire à -4 et obtient un 7, modifié à 8 (à cause d'un type B attaquant un type F), ce qui ne donne aucun effet.

C. Attaques de patrouille.

Les chasseurs engagent des missions d'attaque de patrouille, comme expliqué dans la règle 20D. Les chasseurs en patrouille effectuent des attaques de patrouille contre les unités aériennes du joueur en action, dans une procédure similaire au combat aérien. Cependant, contrairement au combat aérien, les unités aériennes du joueur en action n'attaquent pas les chasseurs en patrouille.

Lors de la résolution d'une attaque de patrouille faite par des chasseurs en patrouille dans un hex, le joueur en action se prépare pour l'attaque de patrouille comme pour le combat aérien (règle 21A ci-dessus), en formant la couverture d'escorteurs et la force de mission. Le joueur en réaction, par contre, ne forme pas de groupe d'engagement ou de contournement. A la place, le joueur en réaction alloue ses chasseurs en patrouille comme suit:

- 1) Sélectionnez aléatoirement un chasseur de la couverture, et allouez le aléatoirement à un chasseur en patrouille. Répétez cette étape jusqu'à ce que chaque chasseur de la couverture soit alloué à un chasseur en patrouille, ou jusqu'à ce qu'un des deux joueurs n'ait plus d'unités aériennes à allouer.
- 2) Si le joueur en réaction a encore des chasseurs non alloués, sélectionnez aléatoirement une unité aérienne de la force de mission, et allouez la aléatoirement à un chasseur en patrouille. Répétez cette étape jusqu'à ce que chaque unité aérienne de la force de mission soit alloué à un chasseur, ou jusqu'à ce qu'un des deux joueurs n'ait plus d'unités aériennes à allouer.
- 3) Si le joueur en réaction a encore des chasseurs non alloués, il alloue ces chasseurs supplémentaires contre les unités aériennes ennemies, en les distribuant aussi également

que possible. (Par exemple, aucune unité aérienne ennemie ne peut se voir allouer trois chasseurs avant que chaque unité aérienne ennemie ne soit allouée à deux chasseurs). Pour allouer les chasseurs supplémentaires, le joueur en réaction choisit (pas au hasard) une unité aérienne ennemie et lui alloue aléatoirement un de ses chasseurs. Répétez cette procédure jusqu'à ce que tous les chasseurs supplémentaires soient alloués.

Le joueur en réaction résout les attaques de patrouille individuelles. Calculez le différentiel d'attaque (selon la règle 21B3 ci-dessus) du chasseur en patrouille contre sa cible. Lancez un dé et consultez la table d'attaque de patrouille. Les résultats sont identiques à ceux du combat aérien (règle 21B2) et sont appliqués immédiatement.

Exemple: Un chasseur A6M2 (7F5) fait une attaque de patrouille contre un bombardier d'attaque A-24 (3A3). Le différentiel d'attaque est +4; le joueur en réaction obtient un 4, ce qui repousse le A-24.

Règle 22—Tir de DCA [Antiaircraft Fire]

Les unités aériennes peuvent subir le tir anti aérien de la DCA ennemie lorsqu'elles effectuent certaines missions.

A. Capacités.

1. Unités terrestres. Diverses unités terrestres ont une valeur de DCA [AA] imprimée dans le coin supérieur gauche de leur pion. *Note:* bien que la plupart des unités ayant une valeur de DCA ont le symbole des unités de DCA, d'autres types d'unités ont aussi une valeur de DCA. Par exemple, le régiment américain de mitrailleuses de forteresse possède dans le jeu une valeur de DCA de 1.

2. Unités navales. Toutes les unités navales ont une valeur de DCA imprimée dans le coin en bas et à gauche de leur pion. Cependant, les valeurs de DCA des unités navales sont divisées par quatre quand elles tirent sur des unités aériennes engagées dans des missions autres que les bombardements de frappe navale et de patrouille navale.

B. Résolution.

1. Restrictions. Pendant l'étape de tir de DCA d'une opération aérienne, le joueur en réaction peut faire des tirs de DCA contre les unités aériennes en mission de transport ou de bombardement dans l'hex cible de l'opération. Le joueur ne peut pas faire de tirs de DCA contre les unités aériennes ennemies engagées dans d'autres missions. Par exemple, un joueur ne peut pas faire de tirs de DCA contre des chasseurs ennemis en mission d'escorte.

En général, toute la valeur de DCA d'un hex peut tirer sur les unités aériennes appropriées. Les exceptions sont:

- *Contre des unités aériennes en mission de DAS:* les unités terrestres attaquant un hex ennemi peuvent faire un tir de DCA contre des unités aériennes en mission de DAS dans l'hex. Seules les unités terrestres participant à l'attaque de l'hex peuvent tirer. Totalisez la valeur de DCA des unités attaquantes et divisez ce total par le nombre d'hex contenant ces unités attaquantes. Le résultat est la valeur de DCA pour le tir. *Exemple:* Des unités aériennes japonaises sont en mission de DAS dans un hex. Le joueur allié attaque cet hex à partir de trois hex différents:

ces unités ont 4 points de valeur de DCA dans un hex, 0 dans l'autre, et 2 dans le dernier. La valeur de DCA totale alliée de 6 est divisée par 3 (car les attaquants attaquent depuis 3 hex) donc le joueur allié tire sur les unités aériennes en DAS avec une valeur de DCA de 2.

- *Contre des unités aériennes en mission de bombardement de frappe navale ou de patrouille navale:* seule l'unité navale bombardée et une seule autre unité navale du même groupe naval et qui n'est pas bombardée (au choix du joueur qui la possède) peuvent faire un tir de DCA. *Exception:* si l'unité navale est au port, toute la DCA non navale dans l'hex peut aussi tirer.

Chaque point de valeur de DCA dans un hex peut tirer sur chaque unité aérienne ennemie qu'il a le droit d'attaquer.

Exemple: 3 unités aériennes japonaises de type B bombardent un hex contenant trois unités américaines de DCA avec un total de 5 points de DCA. La DCA peut tirer 3 fois, en faisant un tir à 5 points sur chaque unité aérienne.

2. Procédure. Pour chaque tir de DCA, suivez cette procédure pour résoudre le tir de DCA:

- 1) Totalisez la valeur de DCA éligible pour tirer sur l'unité aérienne cible.
- 2) Trouvez la colonne de valeur DCA appropriée sur la table de tir de DCA (sur la fiche de jeu aérien). Utilisez la colonne qui se rapproche le plus (sans la dépasser) de la valeur du tir de DCA. Par exemple, un tir de DCA de 9 points utiliserait la colonne 7. *Note:* Si la valeur du tir de DCA est inférieure à 1, le tir de DCA n'a aucun effet.
- 3) Lancez deux dés et modifiez le total avec les modificateurs donnés sur la table de tir de DCA.
- 4) A l'intersection du résultat modifié et de la colonne de la valeur de DCA se trouve le résultat. Les résultats sont identiques à ceux du combat aérien (règle 21B2) et sont appliqués immédiatement.

Règle 23—Règles aériennes spéciales

A. Capacités des chasseurs.

1. Chasseurs-bombardiers. Une unité aérienne de type F engagée en mission de bombardement a ses valeurs d'attaque et de défense réduite de 2 (mais jamais en dessous de 1). Par exemple, un chasseur A6M2 (7F5) en mission de bombardement aurait une valeur d'attaque de 5 et une valeur de défense de 3.

Pendant l'étape du combat aérien, un chasseur engagé en mission de bombardement peut larguer son chargement de bombes pendant la préparation du combat aérien. S'il le fait, le chasseur récupère ses valeurs d'attaque et de défense imprimées, mais a sa valeur de bombardement réduite de 2/3 pour le reste de l'opération aérienne. (Notez qu'un chasseur larguant son chargement de bombes garde une valeur de bombardement minimale, qui représente sa capacité de mitraillage).

2. Décollage en catastrophe [Scramble]. Si une base aérienne est dans l'hex cible d'une opération aérienne, les chasseurs du joueur en réaction qui se trouvent sur la base peuvent décoller en catastrophe pendant l'étape de mouvement d'interception de l'opération. Les chasseurs

opérants et inopérants (mais pas les chasseurs neutralisés) peuvent décoller en catastrophe.

Un chasseur décollant en catastrophe fait une mission de transfert à 1 saut (règle 20A). (Il ne peut pas subir d'attaques de patrouille lorsqu'il décolle en catastrophe). Lorsqu'elle arrive à destination, l'unité aérienne devient inopérante.

B. Capacités des bombardiers.

1. Bombardiers en piqué [Dive Bombers]. Quand la table de bombardement est utilisée par des unités aériennes de type D, le jet de dé est modifié par +1. Cette modification n'est pas utilisée si un autre type d'unité aérienne combine sa valeur de bombardement avec celle de l'unité de type D pour effectuer un bombardement.

1. Bombardiers lourds [Heavy Bombers]. Les bombardiers lourds ne peuvent pas opérer (atterrir ou décoller) sur des terrains d'aviation temporaires ou des pistes aériennes.

C. Redéploiement [Staging].

Pendant l'étape de mouvement de la mission d'une opération aérienne, les unités aériennes du joueur en action peuvent faire un redéploiement avant d'engager leur mission. Une unité aérienne fait un redéploiement en faisant une mission de transfert à 1 saut (règle 20A). (Elle peut subir des attaques de patrouille lorsqu'elle se redéploie). Lorsqu'elle arrive à la base aérienne de redéploiement, l'unité commence sa mission. Par exemple, le joueur en action à l'intention d'engager un chasseur en mission d'escorte. Il le redéploie d'abord jusqu'à une base aérienne à portée de transfert. Depuis cette base aérienne de redéploiement, il démarre sa mission d'escorte. Notez que: 1) un transporteur ne peut pas emporter de cargaison lorsqu'il est redéployé (car il n'a pas encore commencé sa mission de transport); 2) les unités aériennes ne peuvent faire de redéploiement que pendant l'étape de mouvement de la mission, et jamais pendant l'étape de mouvement d'interception ou de retour à la base.

Une unité aérienne ne peut pas faire de redéploiement si elle vole en mission de bombardement de DAS ou de patrouille navale.

D. Portée étendue [Extended Range].

Les unités aériennes peuvent voler à portée étendue pour certaines missions:

- Les chasseurs de la marine impériale japonaise peuvent engager des missions d'escorte et de CAP à portée étendue. Un chasseur volant à portée étendue a sa portée de mission doublée, mais ses valeurs d'attaque et de défense sont réduites de 2 points (mais jamais en dessous de 1)
- Les unités aériennes de bombardiers et de transport peuvent faire la plupart des missions de bombardement à portée étendue en emportant un chargement réduit de bombes. Les missions de DAS par contre, ne peuvent pas être faites à portée étendue. Un bombardier ou un transporteur en mission de bombardement à portée étendue voit sa portée de mission doublée, mais ses valeurs de bombardement sont réduites de 2/3. *Exemple:* un bombardier avec une valeur de bombardement de 1-2 aurait

une valeur de bombardement tactique de 0,33 et une valeur de bombardement stratégique de 0,66.

- Les transporteurs peuvent engager des missions de transport à portée étendue. Un transporteur engagé en mission de transport régulier ou de largage aérien à portée étendue voit sa portée de mission doublée, mais sa capacité de cargaison est réduite de moitié.

Alternativement, un transporteur peut faire une mission de transport régulier en aller simple à portée étendue, avec une portée égale au triple de son facteur de mouvement imprimé, mais sa capacité de cargaison est réduite de moitié.

Exception: une unité aérienne ayant un astérisque après son facteur de mouvement dispose d'une portée étendue égale à son facteur de mouvement imprimé multiplié par 1,5 (à moins de faire une mission de transport régulier en aller simple auquel cas la portée étendue est égale au double du facteur de mouvement imprimé). *Exemple:* une unité aérienne de transport G3M2-L possède un facteur de mouvement imprimé de 55*; elle peut donc engager une mission de transport régulier à portée étendue sur une distance maximum de 82 hex pour un aller-retour ou de 110 hex pour un aller simple.

Une unité aérienne en mission à portée étendue peut également retourner à la base en utilisant sa portée étendue.

E. Portée raccourcie [Short Range].

Les unités aériennes volant dans des missions de bombardement ou de transport au tiers ou moins de leur facteur de mouvement imprimé ont des capacités augmentées grâce à un plus grand chargement de bombes et à un nombre de sorties supérieur à la normale dûs à la portée raccourcie.

- Les unités aériennes engagées en missions de bombardement à portée raccourcie ont leurs valeurs de bombardement multipliées par 1,5. *Exemple:* une unité aérienne avec des valeurs de bombardement de 1-2 aurait une valeur de bombardement tactique de 1,5 et une valeur de bombardement stratégique de 3.
- Les unités aériennes engagées en missions de transport à portée raccourcie ont leur capacité de cargaison doublée.

F. Opérations aériennes de nuit.

Une opération aérienne se produit soit pendant le jour, soit pendant la nuit. (Les règles précédentes décrivent les opérations aériennes de jour). Au début d'une opération aérienne, le joueur en action déclare si c'est une opération de jour ou de nuit.

Pour cette règle, une unité aérienne de nuit est toute unité aérienne avec le préfixe 'N' devant son type d'unité (comme NB); toutes les autres unités aériennes sont des unités de jour. La présence du préfixe N ne change pas les capacités générales d'une unité aérienne. Par exemple, une unité aérienne de type NB est traitée comme une unité aérienne de type B en combat aérien et pour le tir de DCA. Les unités aériennes de nuit ne sont pas restreintes aux opérations de nuit et peuvent participer aux opérations de jour sans pénalités. Les unités aériennes de jour peuvent

participer aux opérations de nuit, mais sont pénalisées lorsqu'elles le font.

Les missions suivantes peuvent être faites de nuit:

- Les missions de transfert et de transport.
- N'importe quelle mission de bombardement stratégique (mais pas les missions de bombardement tactique).

Les unités aériennes de jour sont pénalisées lorsqu'elles volent de nuit:

- Une unité aérienne de jour a sa valeur de bombardement réduite de moitié lorsqu'elle fait un bombardement de nuit.
- Une unité aérienne de jour volant de nuit peut s'écraser à l'atterrissage: lancez un dé et consultez la table de succès (sur la deuxième fiche de jeu naval). Un résultat *Succès* signifie que l'unité atterrit normalement. Un résultat *Echec* signifie que l'unité s'est écrasée à l'atterrissage et elle est immédiatement neutralisée – retournez l'unité aérienne sur son côté 'Inop.' et placez un marqueur de dégâts sur elle pour indiquer son statut neutralisé.

G. Codes des unités aériennes.

Les unités aériennes peuvent avoir un ou plusieurs codes, comme indiqué sur la fiche d'identification des unités. Les codes définissent certaines capacités spécifiques ou spéciales des unités aériennes, et ces capacités modifient souvent les jets de dés de bombardement ou de tir de DCA, comme indiqué dans les tables appropriées. De plus, les unités aériennes avec des codes ont les capacités suivantes.

1. C: capacité aéronavale. Les unités aériennes avec un code C sont entraînées et équipées pour opérer à partir de porte-avions. Les unités aériennes avec un code C peuvent être basées et engager des missions à partir de n'importe quelle unité navale de porte-aéronefs à l'exception des porte-hydravions. Une unité aérienne avec un code C n'est pas obligée d'être basée sur un porte-avions; elle peut utiliser n'importe quelle base aérienne à l'exception des porte-hydravions. (Les porte-aéronefs sont traités dans la règle 34G.)

2. F: hydravion à flotteurs. Les unités aériennes avec un code F sont composées d'hydravions à flotteurs. Une unité aérienne avec un code F doit être basée sur une base aérienne située dans un hex de mer ou de lac partiel, ou sur une unité navale de porte-hydravions; elle ne peut pas utiliser d'autres bases aériennes. (Les porte-aéronefs sont traités dans la règle 34G.)

3. B: hydravion à coque. Les unités aériennes avec un code B sont composées d'hydravions à coque. Une unité aérienne avec un code B doit être basée sur une base aérienne située dans un hex de mer ou de lac partiel; elle ne peut pas utiliser d'autres bases aériennes. *Spécial:* un porte-hydravions au port (mais pas en mer) peut agir comme une base aérienne pour les unités aériennes avec un code B. (Les porte-aéronefs sont traités dans la règle 34G.)

4. S: capacité anti-navire. Les unités aériennes avec un code S sont spécialement entraînées à attaquer les unités navales, comme indiqué par les modificateurs de la table de bombardement.

5. V: torpilles anti-navire. Les unités aériennes avec un code V sont spécialement entraînées à attaquer les unités

navales, comme indiqué par les modificateurs de la table de bombardement.

Lorsqu'une unité aérienne avec un code V vole en mission de bombardement de frappe navale ou de patrouille navale contre un groupe naval en mer, elle peut transporter des torpilles à la place des bombes. Notez qu'une unité aérienne avec un code V ne peut pas emporter des torpilles quand elle bombarde des groupes navals au port. Une unité aérienne qui emporte des torpilles voit sa valeur de bombardement tactique doublée quand elle bombarde des unités navales. Notez également que l'unité aérienne est plus vulnérable aux tirs de DCA quand elle emporte des torpilles, comme indiqué par les modificateurs de la table de tir de DCA.

6. U: transporteur utilitaire. Les unités aériennes avec un code U sont utilisables comme transporteurs. Quand elle est utilisée comme transporteur, une unité aérienne avec un code U a ses valeurs d'attaque et de défense réduites de 2 (mais jamais en dessous de 1), et est considérée comme étant de type T pour les combats aériens et les tirs de DCA. En plus, les unités aériennes avec un code U utilisées comme transporteurs:

- Ne peuvent pas larguer des unités (bien qu'elles puissent larguer des points de ravitaillement général).
- Traitent les unités terrestres (mais pas les points de ravitaillement général) comme faisant le double de leur taille en RE du point de vue du transport.

Spécial: toutes les unités aériennes de type HB et toutes les unités aériennes avec un code B sont également utilisables comme les unités aériennes avec un code U.

Règle 24—Débarquements aéroportés [Airborne Landings]

La mission de largage aérien (règle 20F2) détaille comment sont transportés et largués les points de ravitaillement général et les unités aéroportées [air-droppable] dans les hex cibles. *Note:* les seules unités aéroportées dans *The Damned Die Hard* sont des unités parachutistes.

Les unités et les points de ravitaillement général peuvent être largués dans des hex de terre (selon la règle 20F2), y compris des hex occupés par des unités ennemies.

A. Désorganisation [Disruption].

Une unité aéroportée peut subir une désorganisation ou être éliminée lorsqu'elle est larguée. Un point de ravitaillement général (GSP) peut être dispersé lorsqu'il est largué. Pendant l'étape de résolution de la mission, lancez un dé pour chaque unité ou GSP largué et consultez la table de désorganisation de largage aérien (sur la fiche de jeu aérien). Modifiez le dé comme indiqué sur la table, trouvez le résultat, et appliquez le immédiatement. Les résultats sont:

- *Pas d'Effet:* l'unité ou le GSP atterrit sans problème.
- *Dispersé [Scattered]:* le GSP est complètement dispersé et est retiré du jeu.
- *Désorganisé [Disrupted]:* l'unité est désorganisée.

- **Gravement désorganisé [Badly Disrupted]:** l'unité est gravement désorganisée.
- **Éliminé:** l'unité est immédiatement éliminée.

Une unité qui est désorganisée est affectée comme décrit dans la règle 14G.

B. Opérations terrestres.

1. ZOC. Si une unité aéroportée bénéficie d'une ZOC dans des conditions normales, elle perd cette ZOC sauf pour l'hex qu'elle occupe pendant le reste du tour de joueur où elle est larguée. Notez également que si elle devient désorganisée (selon la section A ci-dessus), elle perd sa ZOC y compris pour l'hex qu'elle occupe.

2. Condition de ravitaillement. Si une unité aéroportée est sous ravitaillement général, alors elle est automatiquement sous ravitaillement d'attaque pendant le tour de joueur de son largage et est automatiquement sous ravitaillement général et d'attaque pendant le tour de joueur ennemi qui suit.

3. Débordement aéroporté. Les unités larguées dans un hex occupé par l'ennemi peuvent déborder les unités qui s'y trouvent si elles remplissent les conditions de débordement (règle 13, en ignorant tous les coûts en MP). Le débordement se produit pendant l'étape de résolution de mission de l'opération aérienne, après que toutes les unités larguées lors de l'opération aient atterri. Seules les unités larguées pendant cette opération peuvent participer au débordement aéroporté de l'hex; les autres unités amies ne peuvent pas se joindre à ce débordement.

4. Combat. Pendant la phase de mouvement, des unités peuvent être larguées dans un hex occupé par l'ennemi. Pendant la phase de combat suivante, ces unités doivent attaquer les unités ennemies se trouvant dans l'hex en utilisant la procédure décrite dans la règle 9K, si les deux camps occupent toujours l'hex à ce moment.

5. Points de ravitaillement général. Un point de ravitaillement général (GSP) peut être largué dans un hex possédé par l'ennemi pendant un tour de joueur. Par contre, si l'hex est toujours possédé par l'ennemi à la fin de ce tour de joueur, le GSP qui s'y trouve est retiré du jeu.

C. Planification et préparation.

Les débarquements aéroportés impliquant des unités (mais pas les largages impliquant seulement des points de ravitaillement général) doivent être planifiés à l'avance: l'hex cible d'une mission de largage aérien et l'unité à larguer doivent être planifiés au moins un tour à l'avance.

Pendant la phase initiale du joueur au moins un tour de jeu avant une opération de parachutage, le joueur écrit l'identité de l'unité impliquée dans l'opération ainsi que l'hex cible de cette opération. Une unité ne peut avoir qu'une seule opération planifiée à la fois. Une fois planifiée, une opération peut être annulée au choix du joueur pendant une phase initiale amie suivante, et une nouvelle opération peut être planifiée pour l'unité à ce moment. Un joueur peut aussi annuler une opération pendant la phase où elle doit se dérouler.

Pendant une phase initiale, une opération ne peut pas être planifiée pour une unité qui se trouve dans une ZOC ennemie à ce moment. Une fois qu'une opération est planifiée pour une unité, elle doit être annulée si l'unité se trouve dans une ZOC ennemie, attaque, ou est attaquée à n'importe quel moment entre la planification et la résolution de l'opération. Si, pour n'importe quelle raison, l'unité n'est

pas capable de participer à l'opération pendant la phase durant laquelle elle doit avoir lieu, l'opération doit être annulée. Une opération de largage peut être planifiée à l'avance pour se produire le tour où une unité arrive en renfort.

Règle 25—Renforts aériens

Pendant le déroulement du jeu, les joueurs reçoivent des renforts [reinforcements] aériens, peuvent remplacer [replace], réparer [repair] ou regrouper [regroup] des unités aériennes, et doivent convertir [convert] et transférer [transfert] des unités aériennes. Toutes ces activités sont accomplies pendant la phase initiale du joueur. Les diverses activités se produisent comme indiqué ci-dessous.

A. Renforts [Reinforcements].

Les joueurs reçoivent des unités aériennes et des points de remplacement aérien [air replacement points] (ARP) en renfort comme indiqué dans les ordres de bataille. Les renforts incapables d'entrer en jeu, quel qu'en soit la raison, sont éliminés.

1. Unités aériennes. Un joueur place ses renforts d'unités aériennes pendant sa phase initiale, en tant qu'unités aériennes opérantes à l'endroit spécifié par l'ordre de bataille. *Exception:* certains renforts d'unités aériennes sont reçus neutralisés; retournez l'unité aérienne sur son côté 'Inop.' et placez un marqueur de dégâts sur elle pour indiquer son statut neutralisé.

2. ARP. Un joueur reçoit des ARP pendant sa phase initiale, aux endroits spécifiés par l'ordre de bataille. Les joueurs utilisent les ARP pour remplacer les unités aériennes éliminées et pour réparer les unités aériennes neutralisées comme décrit dans la règle 25B ci-dessous. Un joueur peut accumuler les ARP non utilisés d'un tour à l'autre.

Quand des ARP sont reçus à des endroits sur la carte, ajoutez les au total d'ARP accumulé par le joueur aux Philippines. Utilisez la piste des ARP accumulés sur les fiches de jeu japonaise ou alliée, comme approprié, pour garder une trace de ces ARP. Quand des ARP sont reçus à des endroits hors carte, utilisez n'importe quel marqueur pour indiquer leur présence. Les joueurs peuvent par la suite transporter ces marqueurs d'ARP (via transport naval, règle 31) vers des ports sur la carte ou vers d'autres zones hors carte. Quand un marqueur d'ARP arrive dans un port sous possession amie sur la carte, retirez ce marqueur de la carte et ajoutez les ARP représentés par ce marqueur au total d'ARP accumulé par le joueur aux Philippines.

B. Remplacements et réparations.

Les joueurs peuvent utiliser des ARP pendant leur phase initiale pour remplacer des unités aériennes éliminées et pour réparer des unités aériennes neutralisées. Le nombre d'ARP qui doivent être dépensés pour remplacer ou réparer une unité aérienne varie selon le type d'unité et est précisé dans la table des coûts de remplacement des unités aériennes (sur la fiche de jeu aérien).

1. Remplacement [Replacement]. Quand un joueur dépense le nombre requis d'ARP pour remplacer une unité aérienne, retirez l'unité de la case des unités aériennes éliminées et placez-la comme suit:

- *Si des ARP accumulés aux Philippines ont été dépensés pour le remplacement:* placez l'unité

aérienne sur la carte, en tant qu'unité aérienne opérante sur une base aérienne sous possession amie et sous ravitaillement général régulier ayant une capacité de 1 ou plus.

- *Si des ARP hors carte ont été dépensés pour le remplacement:* placez l'unité aérienne dans la zone hors carte où les ARP ont été dépensés, en tant qu'unité aérienne opérante sur n'importe quelle base aérienne sous possession amie située dans la zone hors carte ayant une capacité de 1 ou plus. *Note:* la base aérienne n'a pas besoin d'être sous ravitaillement général régulier.

Spécial: si l'unité aérienne remplacée est de type HB, B ou T, la base aérienne où elle est placée doit être en plus un terrain d'aviation permanent.

2. Réparation [Repair]. Quand un joueur dépense le nombre requis d'ARP pour réparer une unité aérienne neutralisée, retirez le point de dégâts de l'unité, qui est maintenant réparée, et retournez la sur son côté opérant.

Les ARP accumulés aux Philippines peuvent réparer des unités aériennes uniquement sur les bases aériennes de la carte sous ravitaillement général régulier. Les ARP hors carte ne peuvent réparer que les unités aériennes situées dans les zones hors carte où se trouvent les ARP.

C. Regroupement [Regrouping].

Pendant la phase initiale, le joueur en phase peut regrouper des paires d'unités aériennes neutralisées. Notez que les unités aériennes n'ont pas besoin d'être sur la même base aérienne. Pour chaque paire, les unités aériennes doivent avoir des valeurs identiques. *Exemple:* une paire de 6F5 P-40E 1/11 peut se regrouper.

Pour chaque paire d'unité regroupée, sélectionnez aléatoirement une unité qui sera éliminée et une unité qui sera réparée (selon la règle 25C2, ci-dessus) gratuitement. Placez l'unité aérienne éliminée dans la case des unités aériennes éliminées de la fiche de jeu du joueur la possédant; retirez le point de dégâts de l'autre unité, qui est maintenant réparée, et retournez la sur son côté opérant.

Un joueur n'est pas obligé de procéder au moindre regroupement. Le regroupement ne requière pas la moindre dépense d'ARP.

D. Conversions.

Les OB spécifient quand une unité aérienne doit être convertie en une autre unité aérienne. Le joueur doit convertir une unité aérienne pendant la phase initiale du tour où la conversion est indiquée, si possible. Pour être convertie, l'unité aérienne doit être sur une base aérienne sous ravitaillement général régulier avec une capacité de 1 ou plus. Retirez l'unité aérienne originale du jeu et placez la nouvelle unité aérienne à la place. Si une unité inopérante est convertie, l'unité aérienne qui apparaît à la suite de la conversion est elle aussi inopérante. Si une unité neutralisée est convertie, l'unité aérienne qui apparaît à la suite de la conversion est elle aussi neutralisée.

S'il n'est pas possible de convertir l'unité aérienne au tour spécifié, elle doit être convertie lors de la première phase initiale amie où cela est possible. Les unités aériennes retirées du jeu par la conversion sont hors jeu; elles ne sont pas éliminées et ne peuvent pas être remplacées.

E. Transferts [Transfers].

Les ordres de bataille ordonnent parfois aux joueurs de transférer des unités aériennes vers d'autres théâtres de la guerre (hors du cadre du jeu). Transférez toute unité aérienne qui remplit les conditions de l'ordre de bataille, comme suit:

- Si c'est possible, transférez une unité aérienne en jeu (opérante ou inopérante).
- S'il n'y en a aucune en jeu, transférez une unité aérienne neutralisée, si possible. Si une unité aérienne neutralisée est transférée, le joueur qui la possède doit dépenser suffisamment d'ARP pour la réparer.
- Si aucune unité aérienne neutralisée n'est disponible, transférez une unité aérienne éliminée. Si une unité aérienne éliminée est transférée, le joueur qui la possède doit dépenser suffisamment d'ARP pour la remplacer.

En dépensant les ARP demandés ci-dessus, le joueur doit les dépenser avant de dépenser des ARP pour faire autre chose. Si un joueur n'a pas suffisamment d'ARP, il note ses obligations en ARP. Lorsqu'il recevra de nouveaux ARP, il devra les dépenser pour remplir ses obligations.

A une exception près, tous les transferts d'unités aériennes sont exécutés pendant la phase initiale du joueur qui les possède. L'exception est le transfert d'unités aériennes japonaises du tour Déc II 41 qui est exécuté pendant la phase initiale ennemie (alliée) de ce tour.

Règle 26—La guerre aérienne stratégique

Cette règle n'est pas utilisée dans *The Damned Die Hard*.

Règle 27—Introduction aux règles navales

A. Unités navales.

Les unités navales sont illustrées sur la fiche d'identification des unités.

1. Types et catégories. Les unités navales sont classées par type. Par exemple, une unité navale de type BC est un croiseur de bataille [battlecruiser]. Les différents types sont en plus regroupés en catégories:

- La catégorie des **porte-aéronefs [carrier]** comprend tous les types d'unité navale qui commencent par la lettre V. Par exemple, les types d'unité navale VL et VS font partie de la catégorie des porte-aéronefs.
- La catégorie des **cuirassés [battleship]** comprend tous les types d'unité navale qui commencent par la lettre B.
- La catégorie des **croiseurs [cruiser]** comprend tous les types d'unité navale qui commencent par la lettre C.
- La catégorie des **destroyers** comprend tous les types d'unité navale qui commencent par la lettre D.
- La catégorie des **sous-marins [submarine]** comprend tous les types d'unité navale qui commencent par la lettre S.

- La catégorie des **embarcations de débarquement [landing vessel]** comprend tous les types d'unité navale qui commencent par la lettre L.
- La catégorie des **transports** comprend tous les types d'unité navale qui commencent par la lettre T ou L.
- La catégorie des **petits bâtiments [small craft]** comprend tous les types d'unité navale qui n'appartiennent pas aux autres catégories. Par exemple, le type d'unité navale PT est dans la catégorie des petits bâtiments.

A moins d'une indication contraire dans les règles, les règles à propos des 'porte-aéronefs', des 'cuirassés', des 'croiseurs', des 'destroyers', des 'sous-marins', des 'embarcations de débarquement', des 'transports', et des 'petits bâtiments' s'appliquent à tous les types d'unité navale contenus dans les catégories respectives. Par exemple, une règle qui décrit les capacités des transports s'applique à tous les types de transport.

2. Codes. Les unités navales peuvent avoir un ou plusieurs codes, comme indiqué sur la fiche d'identification des unités. Les codes dénotent certaines capacités spécifiques ou spéciales d'unités navales. Par exemple, une unité navale ayant un code M peut emporter un point de mines tandis qu'une unité navale avec un code M6 peut emporter jusqu'à six points de mines.

3. Navire principaux [Capital Ships] et flottilles [Flotillas]. Certaines règles font la distinction de savoir si une unité navale est un navire principal ou une flottille. Les porte-aéronefs, les cuirassés et les croiseurs sont des navires principaux, tandis que toutes les autres unités navales sont des flottilles. *Note:* tous les navires principaux ont la mention 'Refit' imprimée au verso de leur pion, tandis que les versos des flottilles soit sont vides, soit représentent leur valeur de demi flottille.

4. Empilement. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités navales qui peuvent s'empiler dans un hex.

5. Dommages. Chaque point de dégâts issus d'un combat naval ou d'un bombardement sur une unité navale provoque un point de dégâts à l'unité navale.

Une flottille à valeur de flottille entière qui reçoit un point de dégâts est réduite (retournée) sur sa face de demi flottille. Si elle n'a pas de côté de demi flottille, elle est coulée. Une flottille à valeur de demi flottille qui reçoit un point de dégâts est coulée.

Un navire principal qui a un nombre de dégâts égal à la moitié de son facteur de protection voit sa valeur d'artillerie, sa valeur de DCA, sa valeur de torpillage et son facteur de vitesse divisés par deux. Par exemple une unité navale avec un facteur de protection de 3 voit ses valeurs affectées quand elle a 2 points de dégâts sur elle. Un navire principal est coulé quand il prend un nombre de dégâts au moins égal à son facteur de protection. Utilisez des marqueurs de dégâts pour noter les dégâts sur les navires principaux.

Quand une unité navale est coulée, placez-la sur la case des unités navales éliminées sur la fiche de jeu du joueur qui la possède.

B. Concepts.

1. Cases maritimes [Sea Boxes]. Les mers sur la carte sont divisées en cases maritimes, délimitées par les bordures grises. Une case maritime comprend tous les hex de mer et tous les hex côtiers à l'intérieur de ses bordures.

(Un hex côtier est un hex contenant en même temps une zone de mer et une zone de terre.) Par exemple, la case maritime de la Baie de Manille comprend les hex G7:1723, 1724, 1823, 1824, 1825, 1924, 1925, et 1926.

2. Groupes navals [Naval Groups]. Un groupe naval (NG) consiste en une ou plusieurs unités navales amies. Toutes les unités navales dans un NG se déplacent ensemble.

Un NG sera soit au port, soit en mer. Un NG peut être au port dans l'hex d'un port (de n'importe quelle taille) ou d'un ancrage sous possession amie. Notez qu'un NG peut aussi être en mer dans l'hex d'un port ou d'un ancrage.

Un NG en mer, soit croise dans une case maritime, soit se place dans un seul hex de cette case maritime. *Suggestion:* indiquez qu'un NG croise dans une case maritime, plutôt qu'étant placé dans un hex spécifique, en plaçant le NG à cheval sur deux ou trois hex de la case maritime. Par exemple, la présence d'un NG croisant dans la case maritime contenant Corregidor (G7:1726) peut être indiquée en plaçant le NG à cheval sur les hex G7:1526, 1527 et 1626.

Il y a quatre types de NG:

- Un *NG de combat [combat NG]* comprend uniquement des navires de guerre: porte-aéronefs, cuirassés, croiseurs, destroyers et/ou petits bâtiments.
- Un *NG de transport [cargo NG]* comprend uniquement des transports.
- Un *NG mixte [mixed NG]* comprend n'importe quelle combinaison de navires de guerre et de transports.
- Un *NG sous-marin [submarine NG]* comprend uniquement des sous-marins.

Note: les joueurs peuvent utiliser des marqueurs de groupe naval pour indiquer la présence de leurs NG. (Les marqueurs utilisables sont répertoriés dans la section des marqueurs spéciaux dans l'introduction de leur ordre de bataille.) Placez un marqueur de NG dans l'hex ou la case maritime, comme approprié; placez les unités navales sur la case d'une copie de la fiche des marqueurs de corps/escadre/groupe naval; inscrivez l'identification du marqueur sur la case. Pour toutes les règles du jeu, les unités navales sont considérées comme étant dans l'hex ou la case maritime occupé par le marqueur.

3. Cargaison [Cargo]. Les unités navales avec le code E ou E2 (c'est-à-dire tous les transports) peuvent charger et transporter une cargaison: unités terrestres, éléments de ravitaillement et points de remplacement.

Une cargaison est emportée sur la base de sa taille en RE (voir le résumé des équivalents régimentaires sur la fiche de jeu terrestre); la taille en RE des unités c/m et des unités de cavalerie est doublée dans le cadre du transport naval. Une unité navale avec un code E peut transporter jusqu'à 1 RE de cargaison. Une unité navale avec un code E2 peut transporter jusqu'à 2 RE de cargaison.

Un élément de cargaison est soit 1 unité terrestre (de n'importe quelle taille), soit 1 pion de point de ressource (de n'importe quel montant), soit 1 pion de statut représentant des GSP (de n'importe quel montant), soit 1 point de remplacement, soit 1 point de mines, soit 1 unité navale de type LC.

Quand une unité navale subit des dégâts (selon la règle 27A5 ci-dessus) sa cargaison peut être affectée:

- Si l'unité navale est coulée, toute la cargaison transportée par elle est éliminée.
- Si l'unité navale voit sa capacité de cargaison réduite, la cargaison maintenant en excès est éliminée.
- Si deux unités navales ou plus se combaient pour transporter une cargaison et que l'une d'entre elle est coulée ou endommagée, la cargaison maintenant en excès est éliminée.

Quand une partie de la cargaison est éliminée et qu'il y a un choix entre ce qui peut être éliminé, choisissez aléatoirement un élément de cargaison et éliminez-le. Si la cargaison restante est toujours en excès, répétez cette procédure. Continuez à la répéter jusqu'à ce que la cargaison n'excède plus la nouvelle capacité de cargaison. *Exemple:* un transport avec une capacité de cargaison de 2 RE transporte un régiment d'infanterie (1 RE de cargaison), un point de remplacement blindé (0,5 RE de cargaison) et un bataillon d'artillerie (0,5 RE de cargaison). Le transport subit un point de dégâts, réduisant sa capacité de cargaison à 1 RE. Choissant aléatoirement un élément de cargaison, le point de remplacement blindé est sélectionné et éliminé. Il reste 1,5 RE de cargaison, ce qui excède toujours la nouvelle capacité de 1 RE. Choissant aléatoirement un élément de cargaison, le régiment d'infanterie est sélectionné et éliminé. Il reste 0,5 RE de cargaison, ce qui n'excède plus la nouvelle capacité.

4. Amphibie. Toute unité ayant le symbole amphibie ou de marine dans leur type d'unité possède une *capacité amphibie* [*amphibious capable*]. De plus, tout élément de cargaison qui est chargé ou déchargé par une embarcation de débarquement possède aussi une capacité amphibie.

Toute unité ayant le symbole amphibie ou de marine dans leur type d'unité bénéficie d'un *entraînement amphibie* [*amphibious trained*]. De plus, toutes les unités japonaises avec le symbole de montagne ou d'infanterie légère dans leur type d'unité bénéficient aussi d'un entraînement amphibie.

C. Activités navales en phase.

Les activités navales se déroulent lors de chaque tour de joueur, comme suit:

1. Phase initiale. Le joueur en phase effectue toutes les activités de renfort naval (règle 35).

2. Phase de mouvement. La phase de mouvement est divisée en deux sous-phases:

- **Sous phase de mouvement naval.** Cette sous phase comprend une série de cinq étapes identiques de mouvement naval (*1ère étape de mouvement naval, 2ème étape de mouvement naval, etc.*). Pendant une étape, le joueur en phase peut déplacer ses groupes navals, charger et décharger des cargaisons, effectuer des opérations de débarquement amphibie, et réapprovisionner ses unités navales. Le joueur hors phase peut déplacer ses groupes navals en mouvement de réaction. Les combats navals sont résolus quand ils ont lieu. Les deux joueurs peuvent initier des opérations aériennes (selon les règles aériennes).
- **Sous phase de mouvement terrestre.** Le joueur en phase déplace ses unités terrestres, y compris celles qui viennent d'être transportées et

à qui il reste des MP. Les deux joueurs peuvent initier des opérations aériennes.

3. Phase de combat. Les deux joueurs peuvent allouer des soutiens d'artillerie navale et engager des missions aériennes de frappe navale contre les groupes navals ennemis fournissant un soutien d'artillerie navale.

4. Phase d'exploitation. La phase d'exploitation est divisée en deux sous-phases:

- **Sous phase de mouvement naval.** Cette sous phase comprend une série de cinq étapes identiques de mouvement naval (*1ère étape de mouvement naval, 2ème étape de mouvement naval, etc.*). Ces étapes sont similaires à celles de la phase de mouvement, à l'exception des débarquements amphibies qui ne peuvent pas être effectués.
- **Sous phase de d'exploitation terrestre.** Le joueur en phase déplace ses unités terrestres c/m, y compris celles qui viennent d'être transportées et à qui il reste des MP. Les deux joueurs peuvent initier des opérations aériennes.

5. Fin du tour de joueur. Le joueur en phase vérifie le niveau de fuel de ses unités navales (règle 34B1).

D. Séquence de mouvement naval.

Lors de chaque étape de mouvement naval, les actions suivantes peuvent se dérouler. Si plus d'une de ces actions se déroulent en même temps, résolvez les avec la séquence suivante:

- Dégâts des mines contre les unités navales.
- Bombardements des unités navales par les unités aériennes.
- Mouvement de réaction par les groupes navals du joueur hors phase.
- Combat naval de surface.
- Combat naval sous-marin.

Quand le joueur en phase décharge une cargaison pendant une étape, la séquence de débarquement suivante est utilisée:

- Déchargement de la cargaison.
- Si la cargaison a été déchargée sur une plage par des chalands de débarquement, le joueur en phase vérifie les dommages des LC.
- Le joueur hors phase résout toute tentative par ses unités terrestres de réagir à un débarquement.

Règle 28—Mouvement naval

A. Généralités.

Un joueur déplace ses groupes navals [naval groups] (NG) lors des étapes de mouvement naval de son tour de joueur. Un joueur ne peut pas déplacer ses NG lors du tour de joueur ennemi, à l'exception des mouvements de réaction (section B ci-dessous).

Un NG doit suivre une route entièrement maritime et ne peut à aucun moment traverser une étendue de terre.

La présence d'un NG dans un hex côtier n'interdit pas à des unités terrestres ennemies de pénétrer dans cet hex, et des NG peuvent entrer dans des hex côtiers occupés par des unités terrestres ennemies.

Un NG en phase possède une allocation de 4 MP par étape de mouvement naval.

Un NG dépense 1 MP pour entrer (ou pour prendre la mer) dans une case maritime. Les NG dépensent également des MP pour d'autres activités, comme charger ou décharger des cargaisons, pour fournir un soutien d'artillerie navale, pour se réapprovisionner, et pour mouiller et draguer des mines, comme détaillé dans le résumé des coûts en MP navals (sur la deuxième fiche de jeu naval). Une fois qu'un NG commence à dépenser des MP pour une activité, il ne peut pas dépenser d'autres MP pour d'autres activités tant que la première activité n'est pas achevée, ou tant que la première activité n'est pas abandonnée (ce qui peut être fait à n'importe quel moment).

Un NG qui pénètre (ou qui prend la mer) dans une case maritime croise alors dans la case maritime. Quand il est possible pour lui de se déplacer pendant une étape de mouvement naval, un NG croisant dans une case maritime peut se placer dans un hex spécifique de cette case maritime dans le but de procéder à l'une des activités navales ci-dessous (ce 'mouvement' ne requière aucun MP):

- Pour entrer au port dans un port (ou un ancrage) sous possession amie.
- Pour charger ou décharger des cargaisons sur une plage (règle 31).
- Pour mouiller ou draguer des mines (règle 34D).
- Pour initier une opération aérienne à partir d'un porte-aéronefs (règle 34G).
- Pour pilonner un port (règle 43C1).

Une fois que l'activité pour laquelle le NG s'est placé dans un hex spécifique est terminée (sauf dans le cas où le NG est entré au port), le NG retourne croiser dans la case maritime. *Exemple:* un NG qui croise dans une case maritime se place dans un hex côtier de cette case maritime pour charger une cargaison sur la plage de cet hex. Le NG dépense 6 MP dans l'hex pour charger la cargaison, et ensuite retourne automatiquement croiser dans la case maritime.

A n'importe quel point du déplacement, pendant une étape de mouvement naval, deux NG en phase ou plus qui croisent dans la même case maritime, ou qui sont placés dans le même hex, peuvent se combiner en un seul NG. Quand des NG se combinent, le groupe combiné assume l'allocation de mouvement du groupe ayant dépensé le plus de MP. *Exemple:* un NG en phase dépense 3 MP pour se déplacer vers une case maritime contenant un autre NG ayant déjà dépensé 2 MP. Les NG se combinent. Le groupe combiné a donc dépensé 3 MP, il lui reste 1 MP pour l'étape en cours.

A n'importe quel point du déplacement, pendant une étape de mouvement naval, un NG en phase peut se séparer en deux NG ou plus. Séparez les unités navales entre les nouveaux NG. Chaque groupe assume l'allocation de mouvement du groupe original. *Exemple:* un NG en phase de trois unités navales dépense 3 MP pour se déplacer vers une case maritime. Une fois là, le NG se sépare en trois NG, chacun ayant dépensé 3 MP, ils leur restent 1 MP pour l'étape en cours.

A la fin de chaque tour de joueur, tous les NG en phase, en mer dans la même case maritime, se combinent en un seul NG. De même, tous les NG en phase au port dans le même port ou ancrage se combinent en un seul NG.

Les NG (et leurs cargaisons) peuvent terminer leur mouvement en croisant dans une case maritime. Un NG qui termine son mouvement croisant dans une case maritime contenant un ou plusieurs ports (ou ancrage) sous

possession amie peut, soit se placer vers un de ces ports ou ancrage et y entrer, soit rester à croiser dans la case maritime.

B. Mouvement de réaction.

Quand un NG en phase entre dans un rayon de 2 MP (tracé sur mer) à partir d'un NG hors phase lors d'une étape de mouvement naval, le joueur hors phase peut tenter de faire réagir son NG.

Un NG hors phase ne peut tenter de réagir qu'une seule fois par étape de mouvement naval. Il peut tenter de réagir à n'importe quel moment, tant qu'un NG en phase se déplace à l'intérieur d'un rayon de 2 MP. Quand le NG hors phase tente de réagir, le mouvement du NG en phase est suspendu temporairement. Pour la tentative de réaction, le joueur hors phase lance un dé, applique tous les modificateurs appropriés et consulte la table de succès (sur la deuxième fiche de jeu naval). Les résultats sont:

- *Succès:* la tentative de réaction réussit. Le NG hors phase peut se déplacer immédiatement, avec une allocation de mouvement maximum de 2 MP. Le joueur hors phase déplace son NG selon les règles du mouvement naval (comme pour aller se réfugier dans un port ami, ou pour venir engager le NG ennemi dans un combat naval). Les MP ne peuvent être dépensés que pour le mouvement et pour aucune autre activité (comme décharger une cargaison ou mouiller des mines). A n'importe quel moment pendant le mouvement de réaction, le NG qui se déplace peut se scinder en plusieurs NG, chacun des nouveaux NG continuant le mouvement de réaction. Un NG en réaction doit terminer son mouvement de réaction quand il a dépensé 2 MP ou quand il initie un combat naval.
- *Echec:* la tentative échoue. Le NG ne peut pas se déplacer, ni tenter de réagir à nouveau pendant l'étape de mouvement naval en cours.

Seul un NG hors phase à la fois peut tenter de réagir. Après qu'un NG a réagit (ou que sa tentative de réaction a échoué), le joueur hors phase peut tenter de faire réagir un autre NG qui en a la possibilité. Une fois que le joueur hors phase a terminé avec toutes les réactions, le joueur en phase peut continuer son mouvement naval.

C. Mouvement et combat.

Les combats navals se produisent pendant les étapes de mouvement naval. Un combat naval est initié lors de n'importe quelle condition de mer (sauf typhon) quand un NG (en phase ou hors phase) entre (ou prend la mer) dans une case maritime contenant un NG ennemi.

Quand un combat naval est initié, le mouvement naval est suspendu temporairement pendant la résolution du combat naval entre le NG en mouvement et le NG ennemi. Une fois que le combat est terminé, le mouvement naval reprend.

Un NG de transport [cargo NG] ignore complètement la présence de NG de transport ennemis. Par exemple, un NG de transport peut entrer dans une case maritime (ou même dans un hex spécifique) contenant un NG de transport ennemi, sans pour autant initier un combat naval. De même, un NG sous-marin ignore complètement la présence de NG sous-marins ennemis.

Un NG en mer ignore complètement la présence de NG ennemis au port. Le NG en mouvement peut même se placer dans l'hex du port.

Règle 29—Combat naval

Les combats navals se produisent entre un NG et des NG ennemis, comme décrit dans la règle 28C. Une fois que le combat naval commence, toutes les autres activités navales cessent jusqu'à ce que le combat naval soit résolu. Si un NG initie plus d'un combat naval en même temps (par exemple en pénétrant dans une case maritime contenant plusieurs NG ennemis), les combats navals sont résolus en suivant la séquence suivante:

- 1) Entre le NG en mouvement et n'importe quel NG ennemi situé dans la case maritime (à l'exception des NG sous-marins) au choix du joueur en mouvement. Répétez cette étape jusqu'à ce que tous les combats navals avec les NG ennemis (à l'exception des NG sous-marins) soient résolus.
- 2) Entre le NG en mouvement et n'importe quel NG sous-marin ennemi situé dans la case maritime au choix du joueur en mouvement. Répétez cette étape jusqu'à ce que tous les combats navals avec les NG sous-marins ennemis soient résolus.

Un combat entre des unités navales est résolu en une série de rounds. Chaque unité navale peut effectuer un maximum d'un tir d'artillerie [gunfire attack] ou d'un tir de torpilles [torpedo attack] à chaque round. *Exception*: une unité navale de destroyers à sa valeur de flottille entière (uniquement) peut effectuer deux tirs de torpilles pendant un round en divisant de manière égale sa valeur de torpillage entre deux cibles. (Notez que qu'un joueur peut choisir de ne pas effectuer de tir du tout avec une unité navale pendant un round.) La cible de chaque tir est une unité navale ennemie. Une unité navale peut tirer sur une seule cible par round; sa valeur ne peut pas être scindée pour tirer sur plusieurs cibles. De multiples unités navales ne peuvent pas se combiner pour effectuer un seul tir contre une cible, mais plusieurs unités navales peuvent tirer individuellement sur une même cible.

Pendant un combat naval, un joueur a un *avantage de vitesse* [speed advantage] sur son adversaire si l'unité navale la plus lente qu'il possède lors de ce combat est plus rapide que la plus lente des unités navales de son adversaire. (La mesure de la vitesse d'une unité navale est faite avec son facteur de vitesse [speed rating] (qui peut être modifié par les dégâts reçus selon la règle 27A5), plus le facteur étant élevé, plus l'unité navale est rapide.) *Exemple*: l'unité navale la plus lente du joueur japonais lors d'un combat naval possède un facteur de vitesse modifié de 9, tandis que l'unité navale la plus lente du joueur allié possède un facteur de vitesse modifié de 4. Ainsi, le joueur japonais possède un avantage de vitesse de 5 points ($9 - 4 = 5$).

A. Combat naval de surface.

Dans un combat naval de surface, les unités navales de surface (c'est-à-dire à l'exception de la catégorie des sous-marins) utilisent leurs valeurs d'artillerie et de torpillage pour tirer sur les unités navales de surface ennemies.

Il y a quatre distances auxquelles un combat naval peut-être effectué; de la plus éloignée à la plus proche, elles sont: distance de cuirassé, distance de croiseur, distance de

destroyer et distance de torpillage. La distance à laquelle un round est effectué détermine quelles unités navales peuvent tirer, et quel type de tir (artillerie ou torpilles) elles peuvent effectuer:

- *Distance de cuirassé* [Battleship Range]: seuls les cuirassés peuvent utiliser leur valeur d'artillerie pour effectuer des tirs d'artillerie. Les unités navales ne peuvent pas effectuer de tir de torpilles.
- *Distance de croiseur* [Cruiser Range]: seuls les croiseurs et les cuirassés peuvent utiliser leur valeur d'artillerie pour effectuer des tirs d'artillerie. Les unités navales ne peuvent pas effectuer de tir de torpilles.
- *Distance de destroyer* [Destroyer Range]: seuls les destroyers, les croiseurs et les cuirassés peuvent utiliser leur valeur d'artillerie pour effectuer des tirs d'artillerie. Après que tous les tirs d'artillerie aient été résolus, les unités navales survivantes qui n'ont pas effectué de tir d'artillerie peuvent utiliser leurs valeurs de torpillage pour effectuer des tirs de torpilles.
- *Distance de torpillage* [Torpedo Range]: toutes les unités navales peuvent utiliser leur valeur d'artillerie pour effectuer des tirs d'artillerie, ou utiliser leurs valeurs de torpillage pour effectuer des tirs de torpilles. Notez que les tirs d'artillerie et de torpilles se déroulent en même temps à cette distance.

Spécial: à distance de cuirassé ou de croiseur, les unités navales ennemies de porte-aéronefs, d'embarcation de débarquement et de transport ne peuvent être la cible de tirs que si aucune unité navale ennemie de cuirassés, de croiseurs ou de destroyers n'est présente avec eux.

Suivez ces étapes pour résoudre le round d'un combat naval.

1. Etape de détermination de la distance. Déterminez la distance pour le round en cours comme suit:

- *Si ce round est le premier round du combat*: le joueur qui a initié le combat (celui qui a été le dernier à se déplacer) consulte la table de distance initiale (sur la feuille d'errata): il lance un dé, modifie le résultat comme approprié et le jet de dé modifié détermine la distance pour le round initial. Notez que certains modificateurs sont variables, à la discrétion du joueur qui initie le combat. Par exemple, si le joueur japonais initie un combat de nuit il peut choisir d'appliquer, soit un modificateur de +1, soit un modificateur de -1, à sa convenance.

Exemple: le joueur japonais initie un combat naval de nuit par mer agitée. Il consulte la table de distance initiale; obtient 5 au dé qui est modifié à 7 (+1 à cause de la mer agitée, +2 à cause de la nuit, et -1 parce que le combat a été initié de nuit par le joueur japonais); ainsi le round initial sera combattu à distance de destroyer. Notez que le joueur japonais aurait pu choisir d'appliquer un modificateur de +1 pour avoir initié un combat de nuit au lieu du -1 utilisé; si un +1 avait été utilisé, le total des modificateurs (+4) aurait modifié le jet de dé à 9, et le round initial aurait été alors combattu à distance de torpillage.

- *Si ce round est le deuxième round (ou tout round ultérieur) du combat:* les deux joueurs notent secrètement, et déclarent simultanément s'ils souhaitent se retirer, maintenir la distance, raccourcir la distance ou allonger la distance. Trouvez l'intersection de ces deux déclarations sur la table de changement de distance (sur la feuille d'errata) pour déterminer le changement de distance (s'il y en a un) par rapport au round précédent.

Exemple: la distance lors du round précédent était distance de destroyer. Un joueur souhaite allonger cette distance, l'autre joueur souhaitant se retirer. L'intersection des options 'retrait' et 'allongement' de la table de changement de distance indique que la distance s'allonge de deux catégories; ainsi le nouveau round sera combattu à une distance de cuirassé.

Certaines combinaisons de la table de changement de distance spécifient 'variable' plutôt qu'un changement de distance. Dans ces cas, consultez le supplément de la table: le joueur en phase lance le dé, le joueur désirant se retirer (s'il y en a un) modifie le jet de dé par -2, et le joueur qui possède l'avantage de vitesse (s'il y en a un) modifie le jet de dé d'un nombre égal à son avantage de vitesse (l'appliquant en plus s'il essaye de raccourcir la distance, l'appliquant en moins s'il essaye d'allonger, de maintenir ou de se retirer), le résultat modifié déterminant le changement de distance (s'il y en a un).

Exemple: la distance lors du round précédent était distance de destroyer. Le joueur japonais (qui possède un avantage de vitesse de 5 points et qui est le joueur en phase) souhaite raccourcir cette distance, le joueur allié souhaitant se retirer. L'intersection des options 'raccourcir' et 'retrait' de la table de changement de distance indique le résultat 'variable'. Le joueur japonais lance un dé, obtenant un 5; le joueur allié modifie le résultat par -2, à 3, puisqu'il essaye de se retirer; et le joueur japonais modifie le jet de dé par +5, à 8, puisqu'il a un avantage de vitesse de 5 points et qu'il essaye de raccourcir la distance. Le jet de dé modifié finalement à 8 abouti à un raccourcissement de la distance d'une catégorie, le nouveau round étant combattu à distance de torpillage.

Quand la distance est raccourcie ou allongée, toutes les unités navales sont à cette nouvelle distance; aucune n'est laissée derrière. Si des unités navales à distance de cuirassé allongent encore leur distance, elles se désengagent automatiquement selon la règle 29C.

2. Etape de déclaration des tirs de torpilles. *Note:* ignorez cette étape si la distance pour le round en cours est distance de cuirassé ou distance de croiseur (puisque les tirs de torpilles ne peuvent être effectués à ces distances).

Chaque joueur indique les unités navales qui vont effectuer des tirs de torpilles pendant le round en cours.

3. Etape des tirs d'artillerie. Pendant cette étape, les unités navales utilisent leur valeur d'artillerie pour effectuer des tirs d'artillerie sur les unités navales ennemies.

Pour chaque tir d'artillerie, consultez la table d'artillerie navale (sur la première fiche de jeu naval). Sur la table, l'intersection du facteur de protection de l'unité navale ciblée et de la valeur d'artillerie de l'unité navale qui tire, détermine le seuil pour toucher [hit number] pour ce tir (un tiret indique que le tir n'est pas possible). Le seuil ainsi obtenu est modifié selon la liste des modificateurs imprimée sous la table d'artillerie navale. Le joueur qui tire lance un dé et le modifie comme approprié; si le résultat obtenu est égal ou supérieur au seuil modifié, la cible prend un point de dégâts.

Exemple: le destroyer allié *Clems-1* (valeur d'artillerie de 5, facteur de protection de C, facteur de vitesse de 8) et le destroyer japonais *Shirat-1* (valeur d'artillerie de 14, facteur de protection de B, facteur de vitesse de 9) procèdent à un échange de tir d'artillerie pendant la journée et par mer calme. Le joueur allié consulte la table d'artillerie navale, regarde à l'intersection de sa valeur d'artillerie (5) et du facteur de protection du *Shirat-1* (B) et trouve un seuil pour toucher de 5. Ce seuil est alors modifié par +1, à 6, car la cible a un facteur de vitesse de 9 (selon la liste des modificateurs sous la table d'artillerie navale). Le joueur allié lance un dé, obtient un 5, ce qui ne donne aucun effet. Le joueur japonais regarde à l'intersection de sa valeur d'artillerie (14) et du facteur de protection du *Clems-1* (C) et trouve un seuil pour toucher de 4. Le joueur japonais lance un dé, obtient un 5, ce qui inflige un point de dégâts au *Clems-1*.

Si une unité navale subit un point de dégâts issu d'un tir d'artillerie, le joueur ennemi vérifie si des dégâts supplémentaires se produisent (à cause de l'éventuelle explosion des munitions, etc.) Lancez un dé et consultez la table des dommages d'artillerie supplémentaires (sur la première fiche de jeu naval). Si le résultat modifié est 6 ou plus, l'unité navale subit un deuxième point de dégâts.

Exemple: un croiseur japonais effectue un tir d'artillerie sur un destroyer allié et inflige un point de dégâts. Les dégâts supplémentaires sont alors vérifiés pour le destroyer en utilisant la table des dommages d'artillerie supplémentaires. Le joueur japonais lance un dé et obtient un 5, qui est modifié par +1, à 6, car le tir qui provoqua le premier point de dégâts a été effectué par un croiseur sur un non cuirassé/croiseur. Le résultat est donc un second point de dégâts pour le destroyer allié.

Tous les dégâts sont appliqués à la fin de cette étape, après que tous les tirs d'artillerie du round en cours aient été résolus.

4. Etape des tirs de torpilles. *Note:* ignorez cette étape si la distance pour le round en cours est distance de cuirassé ou distance de croiseur (puisque les tirs de torpilles ne peuvent être effectués à ces distances). Si la distance pour le round en cours est distance de destroyer, effectuez cette étape après l'étape des tirs d'artillerie; si la distance en cours est distance de torpillage, effectuez cette étape simultanément avec l'étape des tirs d'artillerie.

Pendant cette étape, les unités navales qui n'ont pas effectué de tirs d'artillerie pendant le round en cours utilisent leur valeur de torpillage pour effectuer des tirs de torpilles sur les unités navales ennemies.

Pour chaque tir de torpille, consultez la table des tirs de torpilles (sur la première fiche de jeu naval). Sur la table, l'intersection du facteur de protection de l'unité navale ciblée et de la valeur de torpillage de l'unité navale qui tire, détermine le seuil pour torpiller [strike number] pour ce tir (un tiret indique que le tir n'est pas possible). Le seuil ainsi

obtenu est modifié selon la liste des modificateurs imprimée sous la table des tirs de torpilles. Le joueur qui tire lance un dé et le modifie comme approprié; si le résultat obtenu est égal ou supérieur au seuil modifié, la cible a été torpillée. Pour déterminer l'étendu des dommages du torpillage, lancez un dé et consultez la table des dommages des torpilles/mines (sur la première fiche de jeu naval).

Exemple: le destroyer allié *Clems-1* (valeur de torpillage de 12) effectue un tir de torpilles, pendant la journée, par mer calme et à distance de destroyer, sur le croiseur japonais *Atago* (facteur de protection de 3, facteur de vitesse de 8). Le joueur allié consulte la table des tirs de torpilles, regarde à l'intersection de sa valeur de torpillage (12) et du facteur de protection de l'*Atago* (3) et trouve un seuil pour torpiller de 1. Ce seuil est alors modifié par +1, à 2, car le tir est effectué à distance de destroyer (selon la liste des modificateurs sous la table des tirs de torpilles). Le joueur allié lance un dé, obtient un 3, et l'*Atago* est torpillé. Le joueur allié consulte alors la table des dommages des torpilles/mines, lance un dé et obtient un 4, ce qui inflige 2 points de dégâts à l'*Atago*.

Tous les dégâts sont appliqués à la fin de cette étape, après que tous les tirs de torpilles du round en cours aient été résolus.

5. Etape de la fin du round. Si un joueur n'a plus de forces restant en combat naval de surface (par exemple parce que toutes les unités navales de son NG ont été coulées), le combat se termine. Si les deux joueurs ont encore des unités navales, un nouveau round de combat naval de surface est commencé, selon l'étape 1 ci-dessus.

B. Combat naval sous-marin.

Dans un combat naval sous-marin, les unités navales de surface utilisent leurs valeurs ASW [Anti Submarine Warfare – lutte anti-sous-marine] pour tirer sur les unités navales ennemies de sous-marins, et les unités navales de sous-marins utilisent leur valeur de torpillage (et en option leur valeur d'artillerie) pour tirer sur les unités navales ennemies.

Suivez ces étapes pour résoudre le round d'un combat.

1. Etape de désengagement. Les deux joueurs notent secrètement et ensuite déclarent s'ils vont tenter de désengager leur NG

- Si les deux joueurs tentent de se désengager, le désengagement est automatique. Les deux NG se désengagent selon la règle 29C.
- Si un seul joueur tente de se désengager, chaque joueur lance un dé, le joueur tentant de se désengager (et uniquement lui) modifiant son jet de dé comme indiqué dans les modificateurs indiqués dans le résumé de désengagement (sur la deuxième fiche de jeu naval). Notez que le jet de dé du joueur qui ne veut pas se désengager n'est jamais modifié. Si le résultat modifié du jet de dé du joueur qui désire se désengager est supérieur au résultat du jet de dé de l'autre joueur, sa tentative réussit. Son NG est désengagé selon la règle 29C. Si la tentative de désengagement du joueur échoue, le combat naval sous-marin continue.
- Si aucun joueur ne tente de se désengager, le combat naval sous-marin continue.

2. Etape de préparation. Le joueur de surface sépare ses unités navales en deux groupes: la couverture ASW et le corps principal. Les destroyers (et seulement eux)

peuvent être placés soit dans la couverture ASW, soit dans le corps principal. Toutes les autres unités navales doivent être placées dans le corps principal.

Le joueur sous-marin sépare ses sous-marins en trois groupes: ceux qui vont attaquer la couverture ASW, ceux qui vont essayer d'infiltrer la couverture pour attaquer le corps principal et ceux qui vont recharger.

Le joueur sous-marin annonce alors chaque tir de torpilles (un tir à la fois) effectué par un sous-marin contre une unité navale de la couverture ASW. Le joueur de surface annonce alors (immédiatement après que chaque tir a été déclaré) si des unités navales non engagées (c'est-à-dire qui ne sont pas encore la cible de tirs) de la couverture ASW (s'il y en a) vont aller à l'aide de l'unité navale qui est la cible du tir du sous-marin.

Ensuite, le joueur sous-marin annonce (une à la fois) chaque tentative par un sous-marin d'infiltrer la couverture ASW. Le joueur de surface annonce alors (immédiatement après chaque déclaration de tentative d'infiltration) si des unités navales non engagées de la couverture ASW vont tirer sur le sous-marin qui tente d'infiltrer la couverture, et il les désigne (s'il y en a).

Finalement, chaque unité aérienne opérante basée sur un porte-aéronefs ami dans le corps principal va tirer sur tous les sous-marins présents. Si un sous-marin est déjà engagé pour être la cible de tirs d'unités navales de la couverture ASW, l'unité aérienne tire avec les unités navales; si aucune unité navale ne doit tirer sur un sous-marin, l'unité aérienne tire par elle-même. *Note:* contrairement aux unités navales de la couverture ASW, qui ne peuvent effectuer qu'un seul tir ASW sur un sous-marin ennemi par round, une unité aérienne basée sur un porte-aéronefs effectue un tir sur chaque sous-marin à chaque round.

2. Etape ASW. Les tirs de torpilles des sous-marins sur les unités navales de la couverture ASW et les tirs ASW de la couverture sur ces sous-marins et les sous-marins qui tentent d'infiltrer la couverture pour attaquer le corps principal sont maintenant résolus.

Résolvez les tirs de torpilles des sous-marins sur les unités navales de la couverture ASW en utilisant la procédure de tir de torpilles décrite dans la règle 29A4 ci-dessus.

Pour chaque tir ASW de la couverture sur un sous-marin consultez la table ASW (sur la première fiche de jeu naval). Additionnez les valeurs ASW de toutes les unités navales et aériennes de la couverture ASW qui tirent et soustrayez de ce total la valeur ASW de l'unité navale de sous-marins qui se fait tirer dessus. (Les valeurs ASW sont indiquées sur la table des valeurs ASW, sur la première fiche de jeu naval.) Le résultat est le différentiel de tir. Lancez deux dés, appliquez tout modificateur approprié, et trouvez le résultat à l'intersection du différentiel de tir et du jet de dés modifié. Il y a trois résultats possibles:

- **–: pas d'effets.** Le tir ne touche pas le sous-marin. Si le sous-marin était en train de tenter d'infiltrer la couverture ASW pour attaquer le corps principal, la tentative réussit.
- **T: repoussé [Turned Back].** Le sous-marin est repoussé. Cela n'a pas d'effet sur les sous-marins qui tirent sur les unités navales de la couverture ASW; les tentatives d'infiltrer la couverture ASW pour attaquer le corps principal échouent.

- **S: coulé [Sunk].** Si le sous-marin est à sa valeur de demi flottille, il est coulé. Si le sous-marin est à sa valeur de flottille entière, il reçoit un point de dégâts (il est retourné sur son côté de demi flottille) et il est repoussé (comme ci-dessus).

Exemple: une flottille alliée de sous-marins à valeur entière (valeur ASW de 4) est attaquée, pendant la journée et par mer calme par des unités navales d'une couverture ASW japonaise comprenant une flottille entière de DD (valeur ASW de 4), une demi flottille de DT (valeur ASW de 1) et une unité aérienne opérante (valeur ASW de 3). Deux dés sont lancés et la table ASW est consultée. Un 5 est obtenu, modifié par +1, à 6, parce que le tireur est Japonais. A l'intersection de ce jet de dés modifié et du différentiel de tir de +4 (valeur ASW japonaise de 8 (4+1+3) moins la valeur ASW alliée de 4), le résultat est 'repoussé'.

Tous les dégâts sont appliqués à la fin de cette étape, après que tous les tirs de torpilles et tous les tirs ASW du round en cours aient été résolus.

3. Etape du corps principal. Lors de cette étape, chaque sous-marin qui a réussi à infiltrer la couverture ASW peut effectuer un tir de torpilles sur une unité navale du corps principal. Utilisez la procédure des tirs de torpilles décrite à l'étape ASW pour résoudre ces tirs.

En option, les sous-marins qui ont infiltré la couverture ASW peuvent utiliser leur valeur d'artillerie pour effectuer des tirs d'artillerie à distance de torpillage sur les unités navales du corps principal. Les unités navales du corps principal peuvent en retour effectuer des tirs d'artillerie sur les sous-marins. Résolvez ces tirs en utilisant la procédure des tirs d'artillerie décrite dans la règle 29A3.

4. Etape de rechargement. Les sous-marins qui ont été désigné comme rechargeant lors de l'étape 1 ci-dessus, rechargent maintenant, si le sous-marin dispose d'une recharge. Notez qu'un sous-marin qui a effectué un tir de torpilles ne peut pas en refaire un autre tant qu'il n'a pas rechargé. Un sous-marin dispose d'un nombre limité de recharges; quand elles ont toutes été utilisées, le sous-marin ne peut plus recharger.

Notez les recharges de torpilles comme suit. Quand un sous-marin se réapprovisionne (voir règle 34B4), placez un marqueur de statut sous le sous-marin d'un montant égal à son nombre de recharges (c'est le nombre de fois que la flottille peut utiliser sa valeur de torpillage avant de se réapprovisionner). Quand un sous-marin entre pour la première fois dans un combat naval, placez un marqueur de statut d'un montant de 1 sur le dessus du sous-marin, et réduisez de 1 le montant du marqueur de statut sous le sous-marin (le sous-marin vient de charger ses tubes). Quand le sous-marin utilise sa valeur de torpillage, retirez le marqueur de statut d'un montant de 1 du dessus du sous-marin. Quand le sous-marin recharge, placez de nouveau un marqueur de statut d'un montant de 1 sur le dessus du sous-marin, et réduisez de nouveau de 1 le montant du marqueur de statut sous le sous-marin. Continuez cette procédure jusqu'à ce que le sous-marin ait utilisé toutes ses recharges (auquel cas, il n'aura plus de marqueur de statut sous son pion).

5. Etape de la fin du round. Si un joueur n'a plus de forces restant en combat naval sous-marin (par exemple parce que toutes les unités navales de son NG ont été coulées), le combat se termine. Si les deux joueurs ont encore des unités navales, un nouveau round de combat naval sous-marin est commencé, selon l'étape 1 ci-dessus.

C. Désengagement [Disengagement].

Les NG peuvent se désengager d'un combat naval, comme décrit dans les règles 29A1 et 29B1 ci-dessus.

Quand un NG se désengage, il se déplace immédiatement, selon les règles du mouvement naval. Si un NG se désengage pendant une étape de mouvement naval ennemie, il effectue un mouvement de réaction, avec une allocation de 2 MP, selon les règles du mouvement de réaction. Si un NG se désengage pendant une étape de mouvement naval amie, il reprend (ou commence) son mouvement naval de l'étape de mouvement naval en cours. Le NG se déplaçant par mouvement de réaction, se déplace en premier. Notez qu'un NG qui se désengage peut par la suite engager un nouveau combat naval pendant ce mouvement.

Les seules restrictions spéciales sur un NG qui se désengage sont:

- Il doit immédiatement, s'il se déplace par mouvement de réaction, soit quitter la case maritime où il croisait, soit entrer au port s'il y a un port ou un ancrage sous possession amie dans la case maritime où il croisait.
- S'il a initié le combat en prenant la mer à partir d'un port (ou d'un ancrage), il doit retourner à ce port (ou cet ancrage) et y terminer son mouvement pour l'étape de mouvement naval en cours.

Règle 30—Ports et plages

A. Ports.

Un joueur peut utiliser un port pendant un tour uniquement s'il le possède au début de sa phase initiale.

1. Capacité. Il y a cinq types de ports: marginal, mineur [minor], standard, important [major] et grand [great]. Chaque type de port a une capacité en RE, qui est le nombre de RE de cargaison qui peut être chargé/déchargé dans le port pendant un tour de joueur. Les capacités des ports sont données sur le résumé des ports (sur la deuxième fiche de jeu naval).

2. Dommages. Les ports peuvent être endommagés à cause du bombardement (règle 20G1b et 2f) ou de la démolition (Règle 14A1). Chaque point de dégâts sur un port réduit sa capacité de 1 RE. Chaque type de port peut prendre un nombre maximal de points de dégâts, comme indiqué sur le résumé des ports (sur la deuxième fiche de jeu naval).

3. En fonctionnement [Functioning]. Savoir si un port est en fonctionnement ou pas est important pour plusieurs règles. Un port est en fonctionnement à moins que: 1) il a subit le montant maximal de points de dégâts, ou 2) un NG ennemi de combat ou mixte croise dans la case maritime du port.

4. Rade artificielle [Artificial Harbor]. Tout port marqué du symbole de rade artificielle est protégé par des digues artificielles, ou est connecté à la mer par un système d'écluses. Chaque point de dégâts sur un port avec une rade artificielle réduit sa capacité de 2 RE et non de 1.

5. Bases logistiques [Baseforces] et ports. Les unités terrestres de base logistique ont la capacité d'augmenter la capacité d'un port.

Les unités terrestres de base logistique possèdent deux modes: le mode mobile et le mode déployé. Une base

logistique est en mode mobile quand sa face mobile (celle avec un facteur de mouvement supérieur à 0) est visible. Une base logistique est en mode déployé quand sa face déployée (celle avec un facteur de mouvement égal à 0) est visible. Les joueurs peuvent retourner leurs bases logistiques entre ces deux modes pendant n'importe quelle phase initiale amie, tant que la base logistique est dans un hex contenant un port (ou un ancrage) sous possession amie. Une base logistique en mode déployé augmente de 3 RE la capacité et le maximum de points de dégâts du port (ou de l'ancrage) de l'hex où se situe la base logistique. Par exemple, un ancrage (capacité nulle en temps normal) avec une base logistique en mode déployé aurait une capacité de 3 RE et pourrait subir un maximum de 3 points de dégâts.

6. Bases navales [Naval Bases]. Chaque port important ou grand, en fonctionnement, est une base navale. De plus, tout port en fonctionnement avec une base logistique déployée (règle 30A5 ci-dessus) est une base navale. Les unités navales ont besoin des bases navales pour certaines activités de ravitaillement naval (règle 34B).

B. Plages.

Un hex côtier de n'importe quel type de terrain, à l'exception de montagne, de jungle montagneuse ou de terrain interdit est une plage. *Note:* chaque zone hors carte contient également une plage. Une plage a une capacité illimitée en RE de chargement/déchargement de cargaison. Certains hex contiennent un port et une plage, les deux pouvant être utilisés.

Différentes règles de transport naval et de débarquement amphibie font une distinction basée sur le fait qu'un joueur possède ou non un hex de plage. Lorsque des unités prennent possession d'un hex ennemi contenant une plage, la plage elle-même n'est pas sous possession amie pour les règles de transport naval ou de débarquement amphibie pendant la phase de sa capture. Elle est sous possession amie à partir de la phase suivant celle où elle a été capturée. Par exemple, si des unités capturent une plage ennemie pendant la phase de mouvement, elle est sous possession amie pour le transport naval et le débarquement amphibie à partir de la phase de combat.

Règle 31—Transport naval

Le joueur en phase peut utiliser le transport naval pendant ses phases de mouvement et d'exploitation, en déplaçant des cargaisons (selon la règle 27B3) entre des ports ou des plages sous possession amie.

Les joueurs transportent des cargaisons en utilisant leurs unités navales de catégorie 'transport'. Plusieurs transports peuvent combiner leurs capacités pour emporter une grande cargaison (comme une division), tant qu'ils se déplacent dans le même NG pendant qu'ils transportent la cargaison. Une unité navale de transport peut se déplacer avant et après avoir transporté une cargaison, si elle a suffisamment de MP pour le faire.

La cargaison doit être chargée pour être déplacée par transport naval. Un transport et sa future cargaison doivent être présent ensemble dans l'hex pendant tout le temps nécessaire pour le chargement. Quand le transport a dépensé tous les MP nécessaires pour charger la cargaison (selon la section A2 ci-dessous), la cargaison est chargée (à bord du transport) et est désormais affectée par ce qui arrive au transport. Le transport (avec sa cargaison chargée) peut

alors se déplacer selon les règles normales du mouvement naval. La cargaison chargée peut par la suite être déchargée du transport. Un transport et la cargaison qui est déchargée doivent être présent ensemble dans l'hex pendant tout le temps nécessaire pour le déchargement. Quand le transport a dépensé tous les MP nécessaires pour décharger la cargaison (selon la section A2 ci-dessous), la cargaison est déchargée (sur la terre ferme de l'hex).

Quand elle est chargée, une unité terrestre perd sa ZOC, si elle possède une ZOC en temps normal. Une unité terrestre ne subit pas de restrictions spéciales pendant le tour de joueur après qu'elle a été déchargée d'un transport naval. Par exemple, une unité transportée vers un port pendant une étape de mouvement naval peut se déplacer (s'il lui reste des MP) pendant la phase de mouvement, attaquer pendant la phase de combat et se déplacer (si elle en est capable) pendant la phase d'exploitation.

Un point de ressource ou un point de ravitaillement général peut être déplacé par voie ferrée ou par transport aérien après avoir été déchargé.

A. Coûts de transport.

1. Unités navales. Un NG contenant des transports doit dépenser des MP pour charger ou décharger une cargaison comme indiqué sur le résumé des coûts navals en MP (sur la deuxième fiche de jeu naval). Par exemple, un transport doit dépenser 2 MP pour charger ou décharger une cargaison dans un port.

Ces coûts en MP doivent être payés quand la cargaison est chargée et quand la cargaison est déchargée. Un NG peut prendre plus d'une étape de mouvement naval pour charger/décharger une cargaison. Utilisez les marqueurs de statut ou notez par écrit pour garder la trace du chargement/déchargement.

2. Unités terrestres. Une unité terrestre doit dépenser des MP quand elle est déchargée. Notez qu'elle n'en dépense pas quand elle est chargée. Ces MP sont dépensés par l'unité transportée sur sa capacité de mouvement de la phase de mouvement ou d'exploitation pendant laquelle elle est déchargée. Pour déterminer le nombre de MP que l'unité doit dépenser, consultez le résumé des coûts du transport naval (sur la deuxième fiche de jeu naval). Consultez l'intersection de la capacité de mouvement de l'unité et du numéro de l'étape de mouvement naval pendant laquelle l'unité a terminé son déchargement pendant une phase. Le résultat est le nombre de MP dépensés par l'unité.

Exemple: pendant la 3ème étape de mouvement naval d'une phase de mouvement, une unité avec une capacité de mouvement de 8 est déchargée et doit donc dépenser des MP. Le résumé des coûts du transport naval est consulté. L'intersection de la capacité de mouvement de l'unité (8) et du numéro de l'étape de mouvement naval pendant laquelle l'unité a été déchargée (3) indique que l'unité doit dépenser 5 MP, la laissant avec 3 MP pour le reste de la phase de mouvement.

Spécial: ignorez les coûts en MP quand des unités avec une capacité de mouvement de 0 sont déchargés pendant la phase d'exploitation.

G15. Chargement pendant la phase d'exploitation [TEM 79]

Q: si une unité terrestre ne dépense pas de MP pour être chargée, cela veut-il dire que toutes les unités terrestres peuvent être chargées pendant la phase d'exploitation ?

R: oui.

G16. Déchargement pendant la phase d'exploitation [TEM 79]

Q: si une unité terrestre dépense des MP pour être déchargée, seules les unités terrestres qui peuvent se déplacer pendant la phase d'exploitation peuvent être déchargées pendant la phase d'exploitation. Correct ?

R: ce n'est pas correct, toutes les unités terrestres ayant une capacité de mouvement de 0 peuvent être déchargées sans avoir recours à des coûts en MP.

G17. Déchargement pendant la phase d'exploitation [TEM 79]

Q: si une unité terrestre c/m est transportée pendant la phase d'exploitation, peut-elle être toujours déchargée même si elle a dépensé plus de MP selon le résumé des coûts de transport naval qu'elle en a de disponible, grâce à la règle "une unité peut toujours se déplacer d'un hex" ? Exemple (parce que c'est une question mal formulée): une unité japonaise de chars légers 1-8 est transportée pendant la phase d'exploitation par un TA qui dépense 16 MP. L'unité de chars ne peut se déplacer que de 4 MP pendant la phase d'exploitation. Elle doit dépenser 6 MP pour être déchargée. Peut elle être déchargée ?

R: oui, en dépensant tous les MP disponibles.

B. Considérations spéciales.

1. Météo. Une cargaison ne peut pas être chargée ou déchargée (dans un port ou sur une plage) pendant un typhon. Une cargaison ne peut pas être chargée ou déchargée sur une plage (uniquement) pendant une condition de tempête [stormy sea condition]. (Les conditions de mer sont traitées dans la règle 36C.)

2. Désorganisation [Disruption]. Quand une cargaison avec équipement lourd, mais qui n'a pas de capacité amphibie [amphibious capable] (selon la règle 27B4), est chargée ou déchargée sur une plage sous possession amie, elle peut être désorganisée ou éliminée. (Notez qu'une cargaison sans équipement lourd, ou une cargaison avec équipement lourd mais qui a une capacité amphibie, n'est jamais affectée de cette façon.) Lancez un dé pour chacun des éléments de cargaison concernés qui sont déchargés ou chargés sur une plage sous possession amie et consultez la table de désorganisation des débarquements amphibies (sur la deuxième fiche de jeu naval). Modifiez le jet de dé comme indiqué sur la table, trouvez le résultat et appliquez le immédiatement. Les résultats sont:

- **Pas d'Effet:** l'élément de cargaison est déchargé ou chargé sans problème.
- **Désorganisé [Disrupted]:** l'élément de cargaison est désorganisé (s'il s'agit d'une unité) ou est immédiatement éliminé (s'il s'agit d'autre chose).
- **Gravement désorganisé [Badly Disrupted]:** l'élément de cargaison est gravement désorganisé (s'il s'agit d'une unité) ou est immédiatement éliminé (s'il s'agit d'autre chose).
- **Éliminé:** l'élément de cargaison est immédiatement éliminé.

Une unité qui est désorganisée est affectée comme décrit dans la règle 14G.

3. Transfert de cargaison. Une cargaison peut être transférée d'un transport à un autre. Au moins un des deux transports qui effectuent le transfert doit être une embarcation de débarquement. Les deux transports doivent être en mer ou au port dans le même hex, et ils doivent avoir

dépensés le même nombre de MP pendant la phase en cours. Si les deux transports ont dépensés des montants de MP différents, l'un des deux doit dépenser la différence de MP sans rien faire, jusqu'à ce que les deux transports aient dépensé le même montant de MP. Les deux transports doivent dépenser 2 MP supplémentaires pour effectuer le transfert. Une fois transféré, la cargaison est chargée à bord du transport qui la reçoit. Les deux transports peuvent par la suite continuer normalement leur mouvement naval en dépensant tout MP qui leur reste.

Exemple: une unité navale de type TR, qui a dépensé 16 MP pendant la phase en cours, transfère sa cargaison à une unité navale de type LC qui, elle, a dépensé 12 MP pendant la phase en cours. Le LC doit dépenser 4 MP pour attendre le TR avant que le transfert de cargaison ne puisse commencer (et que les deux unités navales aient dépensé 16 MP). Le TR et le LC dépensent chacun encore 2 MP pour transférer la cargaison. Les deux unités navales peuvent ensuite continuer leur mouvement, ayant chacune dépensé 18 MP.

Règle 32—Débarquements amphibies [Amphibious Landings]

Les deux joueurs peuvent planifier et exécuter des débarquements amphibies. Le joueur en phase peut effectuer des débarquements amphibies pendant ses phases de mouvement, en utilisant ses unités navales de transport pour débarquer des cargaisons appropriées sur des plages sous possession ennemie. En général, les règles du transport naval (règle 31) sont utilisées, avec les restrictions suivantes à propos des débarquements amphibies:

- Les débarquements amphibies ne peuvent pas être effectués pendant des conditions de tempête ou de typhon. (Les conditions de mer sont traitées dans la règle 36C.)
- Les débarquements amphibies ne peuvent être effectués que pendant la phase de mouvement; jamais pendant la phase d'exploitation.
- Les unités terrestres et les éléments de ravitaillement sont les seules cargaisons qui peuvent effectuer un débarquement amphibie.
- Une unité terrestre doit dépenser tous les MP qui lui restent pour effectuer un débarquement amphibie.

A. Désorganisation [Disruption].

Quand une cargaison effectue un débarquement amphibie, elle peut subir une désorganisation ou être éliminée. Vérifiez cela en utilisant la procédure décrite dans la règle 31B2 ci-dessus, avec la différence que TOUS les éléments de cargaison qui effectuent un débarquement amphibie doivent être vérifiés.

B. Opérations à terre.

Une unité qui effectue un débarquement amphibie est affectée de plusieurs manières. Pour le reste du tour de joueur pendant lequel une unité effectue un débarquement amphibie:

- Elle perd sa ZOC sauf pour l'hex qu'elle occupe. Notez également que si elle devient

désorganisée (selon la section A ci-dessus), elle perd sa ZOC y compris pour l'hex qu'elle occupe.

- Les unités bénéficiant d'un entraînement amphibie [amphibious trained] voient leur valeur de combat divisée par deux. Toutes les autres unités voient leur valeur de combat divisée par quatre. Notez que cette division par deux ou par quatre s'ajoute à toute modification de la valeur de combat des unités à cause de la désorganisation.
- En plus de tous les effets ci-dessus, une unité débarquant par mer agitée [rough sea] voit sa valeur d'attaque divisée par deux.
- Une unité qui n'est pas une unité de montagne et qui débarque dans un hex contenant des falaises [coastal cliffs] voit sa valeur d'attaque divisée par deux en plus de toutes les autres modifications.

Des unités peuvent effectuer un débarquement amphibie dans un hex occupé par l'ennemi. Dans ce cas, les débordements et les combats dans l'hex sont conduits de la même manière que les débordements et les combats pendant un débarquement aéroporté dans un hex occupé par l'ennemi (voir règles 24B3 et 24B4). *Spécial*: les unités effectuant un débarquement amphibie dans un hex peuvent tirer du ravitaillement d'attaque d'un point de ressource chargé sur n'importe quelle unité navale en mer dans cet hex.

C. Planification et préparation.

Les débarquements amphibies doivent être planifiés à l'avance de la même manière que les débarquements aéroportés (voir règle 24C).

D. Réaction ennemie.

Si un joueur effectue un débarquement amphibie pendant ses étapes de mouvement naval, le joueur ennemi réagit au débarquement à la fin de la sous phase de mouvement naval (après que tous les mouvements navals soient terminés).

Pour chaque hex dans lequel un débarquement amphibie a été fait, le joueur qui réagit lance un dé et consulte la table de succès. Les résultats sont:

- *Echec*: aucune réaction ne se déroule.
- *Succès*: une unité terrestre du joueur peut réagir. L'unité doit être dans un rayon de trois hex de l'hex du débarquement; elle ne peut pas se trouver dans une ZOC ennemie. Le joueur qui la possède déplace immédiatement l'unité qui réagit.

Une unité en réaction se déplace comme suit:

- Elle peut dépenser jusqu'à 1 MP (si elle est non c/m) ou jusqu'à 3 MP (si elle est c/m) pour se déplacer.
- Une unité peut toujours se déplacer d'un seul hex (sauf dans ou à travers un terrain interdit), en dépensant tous ses MP de réaction.
- Elle peut entrer dans un hex occupé à la fois par des unités amies et ennemies. Si elle le fait, elle doit stopper son mouvement dans cet hex.
- Si elle est dans un hex contenant des unités ennemies (par exemple après un débarquement aéroporté ou amphibie ennemi), elle peut quitter l'hex. Alternativement, elle peut déborder (si c'est

possible) les unités ennemies dans l'hex. Suivez les règles de débordement (règle 13), y compris la dépense des MP pour le débordement.

- Elle ne peut pas terminer son mouvement en violation des limites d'empilement.
- Elle ne peut pas se disperser ou s'assembler pendant le mouvement de réaction.

Note: une unité ne peut se déplacer en réaction qu'une seule fois par tour.

Règle 33—Interaction navale/terrestre

A. Soutien d'artillerie navale [Naval Gunfire Support].

Les unités navales de cuirassés, de croiseurs et de destroyers (uniquement) peuvent soutenir les unités terrestres amies pendant le combat par l'intermédiaire du soutien d'artillerie navale (NGS).

Pour fournir du NGS, l'unité navale doit d'abord préparer le tir en dépensant au moins 8 MP en mer dans une case maritime ou au port dans un hex, pendant une phase de mouvement ou d'exploitation amie. Une fois préparée, elle le reste tant qu'elle reste en mer dans la même case maritime ou au port dans le même port ou ancrage. *Note*: lorsqu'une unité navale est préparée au tir, placez un marqueur de votre choix sur l'unité pour l'indiquer.

Pendant une phase de combat suivante, une unité navale préparée peut fournir du NGS à un combat si elle se trouve dans l'hex attaqué au moment de la résolution du combat. *Spécial*: un joueur qui a un NG qui croise dans une case maritime peut placer ce NG dans n'importe quel hex côtier de cette case maritime au début de n'importe quelle phase de combat. Tous les NG en mer dans un hex côtier retournent croiser automatiquement dans leur case maritime à la fin de la phase de combat.

Une unité navale possède une valeur de NGS égale à sa valeur d'artillerie courante divisée par 10. Par exemple, une unité navale avec une valeur d'artillerie courante de 18 possède une valeur de NGS de 1,8. La valeur de NGS des unités navales est divisée par deux par mer agitée, divisée par quatre par condition de tempête, et est réduite à 0 pendant un typhon.

Chaque unité navale qui fournit du NGS possède une valeur de combat terrestre égale à sa valeur de NGS modifiée. Dans le cadre de la règle 11 (soutien) et 14B (artillerie), traitez chaque cuirassé fournissant du NGS comme une unité d'artillerie de 1 RE et chaque croiseur ou destroyer comme une unité d'artillerie de 0,5 RE.

La valeur de NGS est ignorée quand les pertes sont calculées à la suite du combat terrestre, et une unité navale fournissant du NGS n'est pas affectée par les résultats d'un combat terrestre.

B. Défenses côtières [Coast Defenses].

Certaines unités terrestres peuvent engager un combat naval de surface avec des unités navales non sous-marines ennemies; ces unités terrestres sont appelées défenses côtières (CD). Une unité de CD a deux faces, une indiquant les valeurs normales d'une unité terrestre, et l'autre indiquant les valeurs d'une unité navale implicite. (Pour aider à les reconnaître, chaque unité de CD possède la mention 'CD' dans l'identification de l'unité des deux côtés du pion.) Quand une unité de CD engage des unités navales en

combat naval de surface, utilisez le côté unité navale du pion.

Une unité de CD dans un hex exerce une zone de tir dans l'hex qu'elle occupe et dans tous les hex de mer ou côtiers adjacents sauf pendant un typhon. *Spécial:* du point de vue des CD, deux hex côtiers ne sont pas adjacents si un côté d'hex entier de terre se trouve entre les deux hex. Par exemple, les hex côtiers G7:2227 (Lucena) et G7:2226 (Mauban) ne sont pas adjacents du point de vue des CD.

Un combat naval de surface entre des unités de CD et des unités navales d'un NG de surface est initié quand une des conditions suivantes est remplie:

- 1) Le NG se place dans un hex de la zone de tir des CD.
- 2) Le NG débute une étape de mouvement naval dans un hex de la zone de tir des CD.
- 3) Le NG croise dans une case maritime et se déplace dans une case maritime adjacente, mais le seul chemin naval possible entre les deux cases maritimes passe à travers un ou plusieurs hex de la zone de tir des CD.

Exemple: un NG qui croise dans la case maritime contenant l'île de Lubang (autour de G7:1528) se déplace pour entrer dans la case maritime contenant l'île de Marinduque (autour de G7:2229). Cependant, il y a une unité ennemie de CD sur l'île de Verde (G7:1929) et le chemin naval entre les deux cases maritimes passe nécessairement dans la zone de tir de l'unité de CD de l'île de Verde. Le mouvement du NG initie donc un combat naval de surface avec l'unité de CD de l'île de Verde.

Un combat naval de surface impliquant des unités de CD est résolu en utilisant la procédure de la règle 29A (combat naval de surface) avec les modifications suivantes.

- Si le combat est initié par la condition 1 ou la condition 3 ci-dessus, le premier round du combat est combattu automatiquement à distance de cuirassé. Si le combat est initié par la condition 2 ci-dessus, le premier round du combat est combattu automatiquement à distance de destroyer.
- Quand la distance de combat est déterminée pour les rounds suivants, le joueur des CD doit toujours choisir de maintenir la distance.
- Les unités navales ne peuvent pas effectuer de tirs de torpilles sur les CD.
- Les unités navales effectuant des tirs d'artillerie sur des unités de CD camouflées n'infligent que 0,5 point de dégâts par point de dégâts obtenu. *Note:* une unité de CD participant à un combat naval est camouflée tant qu'elle ne s'expose pas. Une unité de CD s'expose quand elle effectue un tir sur n'importe quelle unité navale. De plus, toutes les unités de CD participant à un combat naval sont exposées quand les unités navales atteignent la distance de destroyer ou de torpillage.
- Si le combat est initié par la condition 3 ci-dessus, et que le joueur des unités navales se désengage avant de combattre pendant au moins un round à distance de destroyer, le NG dont le mouvement a initié le combat a été repoussé par les unités de CD et donc ne peut

pas entrer dans la case maritime adjacente pendant l'étape de mouvement naval en cours.

Les unités de CD peuvent être temporairement endommagées par un bombardement (règle 20G2j) ou par un combat naval de surface (règle 29A). Quand une unité de CD subit un nombre de dégâts égal à la moitié ou plus de son facteur de protection, elle est désorganisée [disrupted] (selon la règle 14G). Quand une unité de CD subit un nombre de dégâts égal à son facteur de protection ou plus, elle est gravement désorganisée [badly disrupted] (selon la règle 14G). Notez qu'une unité désorganisée voit sa valeur d'artillerie divisée par deux et qu'une unité gravement désorganisée voit sa valeur d'artillerie réduite à 0. Tous les dégâts sur les unités de CD sont temporaires, et sont retirés au début de chaque phase initiale amie.

Règle 34—Règles navales spéciales

A. Mouvement naval.

1. Mouvement de nuit. Pendant chaque étape de mouvement naval, les NG en phase peuvent faire une partie de leur mouvement de nuit. Pendant une étape, un NG en phase peut dépenser 2 MP en continu en mouvement de nuit. *Exception:* Pendant une sous phase de mouvement naval, dès qu'un NG utilise un mouvement de nuit, il ne peut plus en refaire (lors d'une étape suivante) jusqu'à ce qu'il ait dépensé au moins 4 MP.

Le mouvement de nuit affecte les unités navales comme suit:

- Les unités aériennes ne peuvent pas engager de missions de frappe navale ou de patrouille navale de nuit.
- Les débarquements amphibies ne peuvent pas être faits de nuit.
- Les tirs d'artillerie, de torpilles et les tirs ASW sont plus difficiles à réussir de nuit, comme indiqué par les modificateurs des tables d'artillerie navale, de tir de torpilles et ASW.

2. Réaction désignée [Dedicated Reaction]. Un joueur peut assigner des NG de combat amis au port (uniquement) en réaction désignée au début de n'importe quelle phase de mouvement amie. Notez que les NG qui ne sont pas des NG de combat, et les NG de combat en mer ne peuvent pas être assignés en réaction désignée. (Utilisez un marqueur de votre choix pour indiquer cet assignement.) Un NG ne peut pas dépenser de MP, quel qu'en soit le but, pendant le tour de joueur où il a été assigné en réaction désignée, mais pendant les étapes de mouvement naval du prochain tour de joueur ennemi, ses capacités de mouvement naval de réaction sont améliorées comme suit:

- Il peut tenter de réagir quand un NG ennemi se trouve dans un rayon de 4 MP (au lieu de 2 MP).
- Toute tentative de réaction effectuée a de meilleures chances de réussir comme indiqué sur la liste des modificateurs de la table de succès.
- S'il réussit à réagir, il possède une allocation de mouvement de réaction de 4 MP (au lieu de 2 MP).

3. Eaux dangereuses [Restricted Waters]. Les eaux dangereuses (comme illustré sur la légende des terrains *Glory*) représentent de vastes étendues d'eaux peu profondes, ou de récifs coralliens sur lesquels il est dangereux de naviguer pour les grandes unités navales. Les

unités navales de destroyers, sous-marins, embarcations de débarquement, et de petits bâtiments (uniquement) peuvent entrer (ou prendre la mer) dans des hex d'eaux dangereuses; aucune autre unité ne peut le faire. Notez également que les chalands de débarquement (LC) qui sont utilisées pour un débarquement amphibie dans des hex d'eaux dangereuses courent un risque accru d'être endommagées (selon la règle 34E1 ci-dessous et la liste des modificateurs de la table de succès de la deuxième fiche de jeu naval).

4. Bâtiments côtiers [Coastal Craft]. Les unités navales de type LC et LB et toutes les unités navales de petits bâtiments sont des bâtiments côtiers. Les bâtiments côtiers ne peuvent pas entrer dans une case maritime à moins que la case maritime ne contienne au moins un hex côtier. De plus, les bâtiments côtiers ne peuvent pas se déplacer entre deux zones hors carte ou entre une zone hors carte et la carte. (Les zones hors carte sont traitées en détail dans la règle 37C.)

B. Ravitaillement naval.

1. Bas niveau de fuel [Low Fuel]. A la fin de chaque tour de joueur, le joueur en phase vérifie le niveau de fuel de chacune de ses unités navales. Si l'unité ne s'est pas réapprovisionnée [replenish] (selon la section B4 ci-dessous) pendant le tour de joueur, elle a un bas niveau de fuel. Placez un marqueur de statut de ravitaillement U-1 sur l'unité navale pour noter cet état.

Une unité navale à bas niveau de fuel au début d'une étape de mouvement naval voit son allocation de mouvement divisée par deux pendant cette étape (ses autres valeurs ne sont pas affectés).

Si une unité navale à bas niveau de fuel est incapable de se réapprovisionner (ou de se ravitailler en fuel) lors de son tour de joueur suivant, elle doit être sabordée [scuttled] (règle 34C) à la fin de ce tour de joueur. *Exception:* une unité navale à bas niveau de fuel n'est pas sabordée à la fin d'un tour de joueur si elle se trouve au port.

2. Epuisement des torpilles [Torpedo Depletion]. Une unité navale de surface qui effectue un tir de torpilles épuise toutes ses torpilles une fois le tir effectué. *Exception:* une unité navale de surface japonaise (la plupart d'entre elles emportaient des recharges de torpilles) n'épuisent leurs torpilles qu'à la fin de leur deuxième tir de torpilles. Une unité navale de sous-marins épuise toutes ses torpilles quand elle a utilisée toutes ses recharges de torpilles (cela est décrit en détail dans la règle 29B4). Placez un marqueur de statut de ravitaillement U-2 sur l'unité navale pour noter cet état.

Une unité navale qui a épuisé toutes ses torpilles ne peut plus effectuer de tirs de torpilles.

Une unité navale se réapprovisionne en torpilles quand l'unité navale se réapprovisionne elle-même (selon la section B4 ci-dessous).

3. Epuisement des munitions [Ammo Depletion]. Une unité navale qui fournit du NGS pendant une phase de combat épuise ses munitions. Placez un marqueur de statut de ravitaillement U-3 sur l'unité navale pour noter cet état.

Une unité navale qui a épuisé ses munitions voit sa valeur de NGS divisée par deux quand elle fournit du NGS pendant des phases de combat ultérieures.

Une unité navale se réapprovisionne en munitions quand l'unité navale se réapprovisionne elle-même (selon la section B4 ci-dessous).

Note: l'épuisement de munitions ne se produit qu'à cause du NGS et n'affecte que le NGS. Le combat naval n'épuise jamais les munitions et la valeur d'artillerie d'une unité navale qui a épuisé ses munitions n'est pas affectée dans le cadre du combat naval.

4. Réapprovisionnement [Replenishment]. Le joueur en phase peut réapprovisionner le fuel, les munitions et les torpilles de ses unités navales pendant son tour de joueur. Une unité navale en phase se réapprovisionne pendant le mouvement naval comme suit:

- *Porte-aéronefs, cuirassés, croiseurs, destroyers et sous-marins:* en dépensant 2 MP dans une base navale sous possession amie (voir règle 30A6).
- *Transports et petits bâtiments:* en dépensant 2 MP dans un port sous possession amie et en fonctionnement.

Notez que ces MP peuvent être dépensés en conjonction avec le chargement ou le déchargement de cargaisons. Par exemple, un transport à bas niveau de fuel qui dépense 2 MP dans un port sous possession amie et en fonctionnement pour décharger une cargaison est aussi réapprovisionné.

Quand une unité navale se réapprovisionne, retirez tous les marqueurs de statut de ravitaillement U-1 (bas niveau de fuel), U-2 (torpilles épuisées), et U-3 (munitions épuisées).

5. Ravitaillement en fuel aux champs pétrolifères [Oil Fields]. Certaines zones hors carte (règle 37C) contiennent des champs pétrolifères. Les unités navales peuvent se ravitailler en fuel à un champ pétrolifère en dépensant 2 MP dans la zone hors carte (de la même manière qu'un réapprovisionnement). Quand une unité navale se ravitaile en fuel, retirez tout marqueur de statut de ravitaillement U-1 (bas niveau de fuel).

C. Sabordage [Scuttling].

Lorsqu'une unité ennemie prend possession d'un hex contenant des unités navales au port, les unités navales qui s'y trouvent doivent tenter de s'échapper en mer (si possible) ou sont sabordées.

Lorsqu'une unité ennemie prend possession d'un tel hex, les unités navales qui s'y trouvent doivent tenter de s'échapper en mer si cela est possible. Le possesseur lance un dé pour chaque navire principal et pour chaque moitié de flottille qui tente de s'échapper. Notez que les deux moitiés de flottille qui composent une flottille entière, sont vérifiées séparément. Sur un résultat de 1 à 4, le navire principal ou la moitié de flottille s'échappe en mer (et croise dans la case maritime du port); et sur un résultat de 5 ou 6, le navire principal ou la moitié de flottille n'arrive pas à s'enfuir et est sabordé pour empêcher sa capture par l'ennemi.

Quand un navire principal ou une demi flottille est sabordée, retirez la du jeu. Quand la moitié d'une flottille entière est sabordée, retournez la flottille sur sa valeur de demi flottille.

D. Mines.

L'ordre de bataille indique les champs de mines [minefields] qui existent au début de la partie. Pendant la partie, les deux joueurs peuvent mouiller et draguer des mines. Les mines peuvent endommager les unités navales.

Un joueur reçoit des points de mines, comme indiqué dans son ordre de bataille. Un joueur peut également

recevoir des points de mines en convertissant des points de réparations navales (voir règle 35).

Il y a deux types de champs de mines: les champs de mines concentrés et les champs de mines de nuisance. Un champ de mines de nuisance affecte l'ensemble de la case maritime où il se trouve. Un champ de mines concentré affecte seulement l'hex où il se trouve. Utilisez un marqueur de mines pour indiquer la présence d'un champ de mines. Placez le marqueur dans l'hex du champ de mines pour un champ de mines concentré; placez le marqueur à cheval sur plusieurs hex de la case maritime pour un champ de mines de nuisance.

1. Dégâts occasionnés par les mines. Vérifiez si un NG subit des dégâts occasionnés par des mines:

- A chaque fois qu'il entre ou prend la mer dans une zone (case maritime ou hex) contenant un champ de mines ennemi.
- A chaque fois qu'il commence une étape de mouvement naval en mer dans une zone (case maritime ou hex) contenant un champ de mines ennemi.

Suivez la procédure suivante pour vérifier les dégâts occasionnés par les mines.

- *Dans le cas d'un champ de mines de nuisance.* Le joueur ennemi sélectionne aléatoirement une unité navale du NG et vérifie si des dégâts sont occasionnés à cette unité par les mines: il consulte la table des mines (sur la première fiche de jeu naval), lance un dé et applique les modificateurs appropriés au résultat. Si des dégâts sont occasionnés par les mines, il relance le dé et consulte la table des dommages des torpilles/mines (sur la première fiche de jeu naval) pour déterminer l'étendue des dégâts.

Exemple: un NG japonais comprenant deux unités navales de type DD et une unité navale de type TR entre de nuit dans une case maritime contenant un champ de mine de nuisance et doit donc vérifier si des dégâts sont occasionnés par les mines. Le joueur allié sélectionne aléatoirement l'unité navale de type TR et consulte la table des mines: il lance un dé et obtient un 5, modifié par +1, à 6 (à cause de la nuit, selon la liste des modificateurs sous la table), et le résultat est que des dégâts sont occasionnés. Pour déterminer l'étendue des dégâts, il relance le dé, obtenant un 4 et consulte la table des dommages des torpilles/mines, le résultat étant que l'unité navale de type TR subit 2 points de dégâts.

- *Dans le cas d'un champ de mines concentré.* Utilisez la même procédure que pour le champ de mines de nuisance avec la différence que TOUTES les unités navales du NG sont vérifiées.

2. Transporter et mouiller les mines. Une unité navale avec un code M ou M6 peut transporter des points de mines de la même manière que les transports peuvent transporter une cargaison (voir règle 31). Notez qu'il s'agit des seules unités qui peuvent transporter des points de mines. Une unité navale avec un code M peut transporter 1 point de mines; une unité navale avec un code M6 peut transporter jusqu'à 6 points de mines.

Une unité navale qui transporte un point de mine peut mouiller le point de mine dans une case maritime

(établissant un champ de mines de nuisance dans la case maritime), ou dans un hex (établissant un champ de mines concentré dans l'hex) en dépensant 1 MP en croisant dans la case maritime ou en dépensant 1 MP dans l'hex, comme approprié. Marquez la présence des mines dans une zone (case maritime ou hex) en y plaçant des marqueurs de mines d'un montant égal au nombre de points de mines présents.

3. Draguer les mines. Les unités navales de dragage peuvent draguer des mines. Une unité navale de dragage est toute unité navale avec la lettre 'M' dans son type d'unité. Par exemple, une unité navale de type DM est une unité navale de dragage.

Pendant le mouvement naval, une unité navale de dragage peut draguer des mines ennemies. L'unité navale doit d'abord entrer dans la zone minée (case maritime ou hex) et est vérifié vis-à-vis des dégâts occasionnés par les mines (selon ci-dessus). Une fois dans le champ de mines, l'unité navale peut y draguer les mines. Pour chaque 2 MP dépensés, un point de mine ennemi est dragué; retirez un point de mines du champ de mines.

E. Capacités de transport.

1. Les embarcations de débarquement en tant que ferry. Une embarcation de débarquement peut opérer en tant que ferry, permettant à son possesseur de traiter un côté d'hex de mer comme un côté d'hex de fleuve pour le ravitaillement, le mouvement terrestre et les règles de combat terrestre. Pour servir de ferry, une embarcation de débarquement non endommagée doit commencer la phase initiale adjacente au côté d'hex et ne peut plus bouger pendant le tour. S'il y a plus d'un côté d'hex éligible dans l'hex de l'embarcation de débarquement, le joueur indique quel côté d'hex bénéficie du ferry.

Tant que l'embarcation de débarquement est présente, les unités terrestres amies traitent le côté d'hex comme un côté d'hex de fleuve pour le ravitaillement, le mouvement, et le combat pendant le tour de joueur. L'embarcation de débarquement peut opérer en tant que ferry pendant n'importe quel tour de joueur. Notez que pendant le tour de joueur ennemi, ceci permet aux unités amies de retraiter à travers ce côté d'hex si elles sont obligées de retraiter. Si l'embarcation de débarquement est éliminée pour n'importe quelle raison, le joueur perd immédiatement le service de ferry.

Exemple: un LC japonais est dans l'hex G7:2429 (Mulanay) pendant une phase initiale japonaise, et ne bouge pas. Le LC peut servir de ferry soit pour le côté d'hex G7:2429/2329, soit pour le côté G7:2429/2330, avec les unités terrestres japonaises traitant ce côté d'hex comme un côté d'hex de fleuve.

Spécial: une embarcation de débarquement ne peut pas être utilisée en tant que ferry à travers un côté d'hex si l'un des hex adjacents à ce côté d'hex est dans une case maritime contenant un NG ennemi de combat ou mixte en mer.

2. Dommages des chalands de débarquement. Les chalands de débarquement qui déchargent une cargaison sur une plage risquent d'être endommagés à cause de l'usure et des avaries lors de l'échouage, et des conditions de la plage.

Lorsqu'un LC décharge une cargaison sur une plage, le possesseur vérifie les dégâts. Lancez un dé et consultez la table de succès (sur la deuxième fiche de jeu naval), en

appliquant tous les modificateurs appropriés. Appliquez immédiatement le résultat:

- *Succès* signifie que le LC a fait son déchargement sans subir de dégâts.
- *Echec* signifie que le LC est endommagée et ne peut plus être utilisée pour le transport naval ou le débarquement amphibie jusqu'à ce qu'il soit réparé. Retournez le LC sur son côté endommagé.

Les LC endommagés peuvent être réparés. Pendant la phase initiale d'un joueur, lancez un dé pour chaque LC endommagé: il est réparé sur un résultat de 1 ou 2. Les LC peuvent aussi être réparés par l'utilisation de points de réparation navale comme détaillé dans la règle 35.

3. Transport naval des chalands de débarquement.

Les unités navales de type TA et LS (uniquement) peuvent transporter des unités navales de type LC comme cargaison. *Note:* pendant qu'une unité navale de type LC est transportée, elle ne peut pas transporter de cargaison elle-même. Une unité navale de type LC a une taille de 1 RE pour le transport naval.

Une unité navale transportant une unité navale de type LC et une autre cargaison peut simultanément décharger le LC et transférer son autre cargaison dans le LC sans coût en MP.

G12. Transport naval des chalands de débarquements [TEM 79]

Q: de même, est-ce que les unités navales de type TA et LS peuvent charger des LC sans coût en MP ?

R: oui.

G13. Transport naval des chalands de débarquements [TEM 79]

Q: est-ce que ce chargement doit avoir lieu dans un hex de port ?

R: non.

G14. Transport naval des chalands de débarquements [TEM 79]

Q: si le LC transporte une cargaison, est-ce qu'un TA peut charger le LC et sa cargaison sans coût en MP ?

R: le LC ne peut pas transporter de cargaison s'il doit être transporté lui-même.

4. Transports de ravitaillement. Les unités navales de type TS ne peuvent charger et décharger des cargaisons que dans des ports; elles ne peuvent pas charger ou décharger des cargaisons sur des plages. De plus, elles ne peuvent pas transférer des cargaisons vers un autre transport.

La taille en RE de toute unité terrestre transportée comme cargaison à bord d'une unité navale de type TS est doublée. Par exemple, un régiment d'infanterie compte normalement comme 1 RE de cargaison, mais compterait comme 2 RE de cargaison s'il était transporté par une unité navale de type TS.

5. Transports réguliers. Une unité navale de type TR ne peut pas charger ou décharger des cargaisons sur des plages sous possession ennemie. Notez qu'elle peut charger ou décharger des cargaisons sur des plages sous possession amie.

G4. Transport naval pour les débarquements amphibies [TEM 79]

Q: seuls les unités navales de type TA, LS et LC peuvent exécuter des débarquements amphibies. Correct ?

R: c'est correct, les types TR ne peuvent décharger des cargaisons sur des plages que si les plages sont sous possession amie, et les types TS ne peuvent rien décharger du tout sur les plages.

F. Lignes navales de ravitaillement.

Un joueur ne peut pas tracer un élément naval d'une ligne de ravitaillement depuis, dans, ou à travers: 1) tout hex d'une case maritime où croise un NG ennemi de combat ou mixte, ou 2) tout hex dans la zone de tir d'une unité ennemie de CD.

G. Porte-aéronefs et unités aériennes.

Les unités aériennes avec un code C (uniquement) peuvent être basées sur un porte-aéronefs (à l'exception des porte-hydravions) comme décrit dans la règle 23G1. Les unités aériennes avec un code F (uniquement) peuvent être basées sur un porte-hydravions (et aucun autre porte-aéronefs) comme décrit dans la règle 23G2. Les unités aériennes avec un code B peuvent être basées sur un porte-hydravions au port (mais pas sur un porte-hydravions en mer) comme décrit dans la règle 23G3.

Un porte-aéronefs intact a une capacité de base aérienne indiquée par le code de l'unité navale; chaque point de dégâts subit par le porte-aéronefs réduit sa capacité de base aérienne de 1. Par exemple, le porte-avions léger japonais *Ryujo* a un code d'unité navale C2, signifiant qu'il peut accueillir jusqu'à deux unités aériennes ayant un code C quand il n'a pas subi de dégâts; si ce porte-aéronefs subit un point de dégâts, sa capacité de base aérienne serait réduite de 1; et un second point de dégâts réduirait sa capacité de base aérienne à 0.

Quand la capacité de base aérienne d'un porte-aéronefs est réduite à la suite de dégâts, éliminez immédiatement toute unité aérienne s'y trouvant et étant en excès de la nouvelle capacité du porte-aéronefs; sélectionnez aléatoirement quelles unités aériennes sont éliminées.

Les unités aériennes basées sur des porte-aéronefs en mer sont limitées dans les missions qu'elles peuvent accomplir, selon que le porte-aéronefs se trouvent dans un NG qui croise dans une case maritime ou dans un NG placé dans un hex spécifique d'une case maritime:

- Si un porte-aéronefs se trouve dans un NG qui croise dans une case maritime, les unités aériennes qui sont basées sur le porte-aéronefs peuvent engager des missions d'interception et d'attaque de patrouille (et aucune autre mission), et uniquement contre des unités aériennes ennemies engagées dans une mission de bombardement de patrouille navale dont le NG est la cible.

Les unités aériennes qui engagent des missions d'interception et d'attaque de patrouille à partir d'un porte-aéronefs qui croise dans une case maritime doivent, pendant l'étape de retour des unités aériennes, retourner sur une base aérienne située dans la case maritime (en ignorant les distances parcourues). Notez que cela peut être une base aérienne dans un hex côtier de la case maritime.

- Si le porte-aéronefs se trouve dans un NG qui est placé dans un hex spécifique de la case maritime, les unités aériennes basées sur le porte-aéronefs peuvent engager n'importe quelle mission aérienne de manière normale.

Spécial: un joueur qui a un NG aéronaval [carrier NG] qui croise dans une case maritime peut placer ce NG dans un hex spécifique de cette case maritime à n'importe quel moment pendant un tour de joueur dans le but d'initier une opération aérienne à partir de cet hex. (un NG aéronaval est tout NG contenant au moins une unité navale de porte-aéronefs.) Le NG retourne automatiquement croiser dans la case maritime une fois que l'opération aérienne est terminée.

Règle 35—Renforts navals

Pendant le cours du jeu, les joueurs reçoivent des renforts navals; peuvent remplacer et réparer des unités navales; et doivent transférer des unités navales. Toutes ces activités se déroulent pendant la phase initiale du joueur. Les diverses activités se déroulent de la façon détaillée ci-dessous.

A. Renforts [Reinforcements].

Les joueurs reçoivent des unités navales et des points de réparation navale [naval repair point] (NRP) comme renforts, comme indiqués dans leur ordre de bataille. Les renforts qui sont incapables d'entrer en jeu, quel qu'en soit la raison, sont éliminés.

1. Unités navales. Pendant sa phase initiale, un joueur place ses renforts en unités navales au port (à moins d'une indication contraire) à l'endroit spécifié par l'ordre de bataille.

2. NRP. Un joueur reçoit des NRP pendant sa phase initiale, à l'endroit spécifié par l'ordre de bataille. Les joueurs utilisent leurs NRP pour remplacer les unités navales coulées et pour réparer les unités navales endommagées comme décrits dans la règle 35B ci-dessous. Un joueur peut accumuler les NRP non dépensés d'un tour sur l'autre. Notez sur papier les NRP jusqu'à ce qu'ils soient dépensés. Notez que la localisation des NRP n'a pas besoin d'être notée; les NRP sont disponibles à n'importe quel endroit.

B. Remplacement et réparation [Replacement and Repair].

Pendant leur phase initiale, les joueurs peuvent dépenser des NRP pour remplacer les unités navales de catégorie 'transports' coulées, pour réparer les transports endommagés, et pour recevoir des points de mines. Notez que les unités navales qui ne sont pas des transports ne peuvent pas être réparées ou remplacées dans le contexte de *The Damned Die Hard*. Un joueur dépense les NRP comme suit:

- 1 NRP remplace une unité navale coulée de type LB, LC ou LS ou remplace au niveau de demi flottille une unité navale coulée de type TA, TR ou TS. Une fois remplacée, placez l'unité navale dans n'importe quelle base navale sous possession amie. Elle est complètement opérationnelle dès qu'elle est remplacée.
- 1 NRP répare au niveau de flottille entière une unité navale au niveau de demi flottille de type TA, TR ou TS. Pour être réparée, l'unité navale

doit se trouver au port dans une base navale sous possession amie; elle ne peut pas se déplacer ou fournir du NGS pendant le tour où elle est réparée.

- 0,5 NRP répare un LC endommagé. Le LC n'a pas besoin d'être au port; et il est complètement opérationnel pendant le tour de joueur où il a été réparé.
- 1 NRP peut être converti en 5 points de mines. (Les points de mines ne peuvent pas être convertis en NRP). Placez les points de mines dans n'importe quels ports sous possession amie et sous ravitaillement général régulier. Un joueur peut convertir un maximum de 1 point de réparation navale en points de mines par mois.

C. Transferts [Transfers].

Les ordres de bataille ordonnent parfois aux joueurs de transférer des unités navales vers d'autres théâtres de la guerre (hors du cadre du jeu). Transférez (retirez de la partie) les unités navales spécifiées si elle n'ont pas été coulées.

A une exception près, tous les transferts d'unités navales sont exécutés pendant la phase initiale du joueur qui les possède. L'exception est le transfert d'unités navales japonaises du tour Déc II 41 qui est exécuté pendant la phase initiale ennemie (alliée) de ce tour.

Règle 36—Météo [Weather]

A. Définitions.

1. Zones météo [Weather Zones]. Il y a trois zones météo utilisées dans *The Damned Die Hard*: les zones 11, 12 et 13. Les zones météo sont délimitées sur la carte par les lignes de zone météo. Chaque ligne de zone météo a deux nombres avec des flèches indiquant quelle zone météo se situe des deux côtés de la ligne. Un hex contenant une ligne de zone météo appartient toujours à la zone météo ayant le nombre le plus élevé. Par exemple, les hex sur la ligne météo séparant les zones 11 et 12 (et donc contenant les nombres 11 et 12) font partie de la zone météo 12.

2. Fiche météo [Weather Charts]. Les règles de la météo utilisent les tables suivantes (sur le calendrier de jeu):

- La table météo est divisée en sections, une pour chaque zone météo, qui sont utilisées pour déterminer les conditions météo (règle 36B) et les conditions de mer (règle 36C) pour leur zone.
- La table des conditions météo est utilisée pour indiquer les conditions météo et les conditions de mer dans chaque zone. Pour chaque zone, placez un marqueur dans la case correspondant à sa condition en cours.

3. Conditions météo. Il y a quatre conditions météo possibles. Elles sont: temps dégagé [clear], temps pluvieux [rain], temps boueux [mud], et typhon [typhoon]. Les conditions pluie, boue et typhon sont collectivement désignés comme mauvais temps [poor weather]

4. Conditions de mer. Il y a quatre conditions de mer possibles. Elles sont: mer calme [calm], mer agitée [rough], tempête [stormy], et typhon [typhoon].

B. Conditions météo [Weather Conditions].

Au début de chaque tour de jeu, le joueur japonais lance un dé pour déterminer les conditions météo dans chaque zone. (Notez que le dé n'est lancé qu'une seule fois, et pas une fois par zone.) *Note:* pendant un mois, utilisez la colonne I pour les tours I et II et la colonne II pour les tours III et IV. Pour chaque zone, le résultat se trouve à l'intersection du résultat du dé et du tour en cours. *Spécial:* un résultat n'indiquant pas de changement signifie que la météo dans la zone indiquée est la même qu'au tour précédent. Par exemple, si pour la zone 12 la météo de Jan I était 'boue' et que le résultat pour Jan II est 'pas de changement', alors la météo de Jan II est 'boue' pour la zone 12. *Exemple:* au tour de Fév IV 42, le joueur japonais obtient un 6 pour les conditions météo. Pour chaque zone, croisez le résultat avec la colonne Fév II pour obtenir la condition météo de la zone: temps dégagé pour la zone 11, temps pluvieux pour la zone 12 et temps boueux pour la zone 13.

La météo affecte le mouvement et les effets du terrain sur le combat, comme indiqué sur la fiche des effets du terrain. Notez que, comme indiqué sur la fiche, les conditions météo de pluie, de boue et de typhon ont les effets généraux suivants, qui sont ajoutés aux effets de chaque type de terrain:

- *Boue et typhon:* -2 pour toutes les attaques; l'AEC ne peut pas être utilisée (l'ATEC n'est pas affectée).
- *Pluie:* -1 pour toutes les attaques; seule l'AEC réduite peut être utilisée (l'ATEC n'est pas affecté). Voir la règle 10 et le résumé blindé/antichar (sur la fiche de jeu terrestre) pour les effets de l'AEC réduite.

La météo affecte les autres conditions de jeu, comme expliqué dans leurs règles spécifiques. En général, la météo affecte:

- Les considérations de ravitaillement (règle 12).
- La construction (règle 14A).
- Les unités aériennes et les missions aériennes (règles 20F et G).
- Les débarquements aéroportés (règle 24).

C. Conditions de mer [Sea Conditions].

Le dé lancé pour déterminer les conditions météo détermine aussi les conditions de mer pour le tour. Pour chaque zone, l'intersection du résultat du dé et du tour en cours donne la condition de mer. *Exemple:* au tour de Fév IV 42, le joueur japonais a obtenu un 6 pour les conditions météo. Ce même résultat de 6 est utilisé pour déterminer la condition de mer pour chaque zone; croisez le résultat avec la colonne Fév II pour obtenir la condition de mer de la zone: mer calme pour la zone 11, tempête pour la zone 12 et mer agitée pour la zone 13.

Les conditions de mer affectent diverses conditions de jeu, comme expliqué dans leurs règles spécifiques. En général, les conditions de mer affectent:

- La résolution du combat naval (règle 29).
- La valeur de NGS des unités navales (règle 33A).
- La valeur de bombardement des unités aériennes attaquant les unités navales (règle 20G).
- Le transport naval sur les plages (règle 31B2).

- Les débarquements amphibies (règle 32).

D. Règles météo spéciales.

1. Effets entre les zones/zones maritimes. La condition météo ou de mer d'un hex attaqué ou dans lequel on entre est toujours celle de la zone météo ou maritime de l'hex, même si l'hex est attaqué ou pénétré depuis un hex qui a une condition météo ou de mer différente.

Un côté d'hex tombant entre deux zones météo est traité comme ayant la plus mauvaise condition des deux zones météo, dans l'ordre suivant: dégagé, pluie, boue, typhon. Par exemple, un côté d'hex entre une zone météo subissant un temps pluvieux et une zone météo subissant un condition temps boueux, subit le temps boueux.

Lors d'un tracé de lignes de ravitaillement à travers des zones ayant des conditions différentes, l'élément spécifique de la ligne de ravitaillement qui est tracé est affecté par la plus mauvaise condition des zones.

2. Typhons [Typhoons]. Les unités aériennes et navales sont affectées par les typhons comme suit:

- **Unités aériennes:** si une unité aérienne entre dans un hex qui subit une condition météo de typhon pendant les étapes de mouvement de mission ou de retour à la base d'une opération aérienne, alors elle doit vérifier si des dommages sont subis pendant l'atterrissage sur la base aérienne. Lancez un dé et consultez la table de succès. Un succès indique que l'unité aérienne atterrit sans dommages. Un échec indique que l'unité aérienne a été endommagée par le typhon et devient immédiatement neutralisée; retournez l'unité aérienne sur son côté 'Inop.' et placez un marqueur de dégâts sur elle pour indiquer son statut neutralisé.
- **Unités navales:** si une unité navale débute une étape de mouvement naval en mer dans une case maritime ou un hex qui subit une condition météo de typhon, ou entre ou sort en mer dans une case maritime qui subit une condition météo de typhon pendant une étape de mouvement naval, alors elle peut être coulée ou endommagée. Les bâtiments côtiers (règle 34A4) sont automatiquement coulés; toutes les autres unités navales doivent vérifier si des dégâts sont subis. Pour vérifier les dégâts, lancez un dé et consultez la table de succès. Un succès indique que l'unité navale sort du typhon sans dommages. Un échec indique que l'unité navale a été endommagée par le typhon et prend immédiatement un point de dégâts.

Règle 37—Règles spéciales

A. Terrain.

1. Chaussées [Causeways]. Les lignes ferroviaires et les routes qui traversent un côté d'hex de mer ou de lac sont des chaussées. Par exemple, la route connectant les îles des hex G8:3105 et 3106 est une chaussée. Les unités terrestres traitent un tel côté d'hex comme un côté d'hex de fleuve pour toutes les règles de mouvement et de combat.

2. Ferry routier [Road ferries]. Quand une route mène à un côté d'hex de détroit, s'arrête et puis reprend de l'autre côté du détroit, les deux parties de la route sont connectées par un ferry routier implicite à travers le côté d'hex de détroit.

Par exemple, la route dans les hex G8:3505 (Tacloban) et G8:3604 sont connectés par un ferry routier. Si un joueur possède la route des deux côtés d'un ferry routier, il peut tracer un élément routier d'une ligne de ravitaillement à travers le côté d'hex de détroit, le côté d'hex comptant comme un hex entier pour la longueur maximale de l'élément routier.

3. Ponts. Une voie ferrée ou une route (mais pas une piste) qui traverse un côté d'hex de rivière ou de fleuve est un pont. Un joueur possède un pont s'il possède les deux hex adjacents au côté d'hex du pont ou s'il était le dernier à les posséder tous les deux. Les ponts peuvent être démolis.

Les unités aériennes peuvent démolir un pont en le bombardant. (C'est une mission de bombardement tactique.) L'hex cible de la mission est un des deux hex adjacents à un côté d'hex de pont non possédé ou sous possession ennemie. Les unités aériennes engagées dans cette mission peuvent être interceptées par les intercepteurs ennemis capables de voler jusqu'à l'hex cible. Pendant l'étape de tir de la DCA, un tir de DCA peut venir d'un des deux hex (mais pas des deux) adjacents au côté d'hex du pont, au choix du joueur qui tire. Pendant l'étape de résolution de la mission, les unités aériennes bombardent le pont, en utilisant la table de bombardement (sur la fiche de jeu aérien). Trois points de dégâts démolissent un pont.

Une unité terrestre peut démolir un pont en dépensant 8 MP dans un des hex adjacents au côté d'hex du pont. Le pont doit être sous possession amie ou non possédé.

Un pont démolé ne peut plus être utilisé pour les règles de mouvement, comme le mouvement routier, le mouvement ferroviaire, etc. Par exemple, une unité utilisant une route pour traverser une rivière et entrer dans un hex de bois dépenserait normalement 1 MP; et devrait dépenser 3 MP si le pont est démolé (1 MP pour la rivière, et 2 MP pour l'hex de bois). Les lignes de ravitaillement peuvent être tracées à travers un pont démolé sans pénalité.

Une unité de construction peut réparer un pont démolé de la même manière qu'il peut construire un fort en terrain dégagé ou accidenté avec les exceptions suivantes: 1) les deux hex adjacents au pont doivent être sous possession amie pour que la réparation commence, 2) l'unité de construction doit se trouver dans un des deux hex adjacents au pont à tout moment pendant la réparation, 3) aucune dépense de point de ressource n'est exigée, 4) la réparation est suspendue si un des hex adjacents au pont devient sous possession ennemie (la réparation peut reprendre quand les deux hex sont de nouveau sous possession amie).

4. Rizières [Irrigation Intensive Terrain]. La fiche des effets du terrain indique que ce type de terrain a divers effets sur le mouvement et le combat selon si la saison de croissance du riz est en cours ou non. Notez que la saison de croissance du riz est en effet tout au long de l'année dans les régions couvertes par les cartes de *The Damned Die Hard*.

B. Fortifications.

Les fortifications ont divers effets sur le combat, comme indiqué sur la table des effets des fortifications.

Les différents types de fortifications peuvent être dans une des deux conditions suivantes: préparée [improved] ou non préparée [unimproved]. Lorsqu'une règle ne mentionne pas la condition d'une fortification, elle s'applique à ces fortifications, quelle que soit leur condition. Lorsqu'une règle mentionne la condition d'une fortification, elle s'applique

uniquement à cette fortification dans cette condition. Par exemple, une règle sur les 'forteresses' s'applique à toutes les forteresses, préparées ou non, alors qu'une règle sur les 'forteresses préparées' s'applique uniquement aux forteresses préparées et pas aux forteresses non préparées.

Une fortification a différents effets sur le combat basés sur sa condition, comme indiqué dans la table des effets des fortifications. Lorsqu'une unité ennemie prend possession d'un hex contenant une fortification préparée, la fortification devient immédiatement non préparée (marquez la fortification comme approprié).

1. Forts. Lorsqu'un hex contenant un fort est capturé par des unités ennemies, le fort est détruit et immédiatement retiré du jeu.

2. Forteresses. Une forteresse peut être dans une des deux conditions suivantes: préparée ou non préparée. Placez un fort dans un hex contenant une forteresse non préparée pour la distinguer d'une forteresse préparée.

Une forteresse non préparée ne peut pas devenir préparée dans le contexte de *The Damned Die Hard*.

C. Zones hors carte [Off-Map Holding Boxes].

Un certain nombre de zones hors carte est utilisé pendant le cours de la partie (voir la fiche des zones hors carte). Les ordres de bataille indiquent quels joueurs possèdent les zones hors carte au début de la partie. Une zone hors carte contient toujours une base aérienne et un port. (Ces ports et ces bases aériennes sont imprimés dans les zones hors carte.) Un joueur peut déplacer ses forces entre ses zones hors carte comme il l'entend, tout en étant sujet aux règles normales de mouvement des unités aériennes et navales, ainsi qu'aux règles de transport aérien et naval des unités terrestres.

1. Déplacement entre deux zones. Chaque zone est connectée à d'autres zones spécifiques, comme indiqué par les traits de connexion de la fiche des zones hors carte. Les nombres dans les cases attachées aux traits de connexion indiquent le nombre de MP qu'une unité navale ou aérienne doit dépenser pour passer d'une zone à l'autre (la notation 'a' indiquant le coût en MP pour les unités aériennes, et la notation 'n' indiquant le coût en MP pour les unités navales). Par exemple, les zones 'Japon' et 'Formose' sont connectées et une unité aérienne se déplaçant entre les deux zones dépenserait 46 MP pour le faire, tandis qu'une unité navale se déplaçant entre les deux zones dépenserait 9 MP. *Note:* les unités navales ne peuvent pas se déplacer entre deux zones si le coût en MP pour les unités navales n'est pas spécifié. Par exemple, les unités navales ne peuvent pas se déplacer entre les zones 'Bornéo Nord-est' et 'Brunei'.

2. Déplacement entre une zone et la carte. Certaines zones sont connectées à divers hex d'entrée sur la carte, comme indiqué par les traits de connexion entre ces zones et la carte des Philippines au centre de la fiche des zones hors carte. Pour trouver les hex spécifiques auxquels les zones sont connectées, regardez la carte du jeu: si un hex sur le bord de la carte est connecté à une zone hors carte, l'hex sur la carte contient le nom de la zone et la distance en hex entre la zone et l'hex. Le nombre de MP qu'une unité aérienne doit dépenser pour se déplacer entre ces deux endroits est le nombre imprimé dans l'hex; le nombre de MP qu'une unité navale doit dépenser pour se déplacer entre la zone hors carte et la case maritime qui contient l'hex

d'entrée est égal au nombre imprimé dans l'hex divisé par cinq (arrondir à l'entier supérieur).

Exemple: la zone 'Formose' est connectée à des hex d'entrée sur la carte le long du bord nord de la carte G7 entre les hex 0701 et 2101, la distance en hex entre la zone et la carte variant de 7 hex (pour les hex G7:1600, 1701 et 1800) à 12 hex (pour l'hex G7:0701). L'hex d'entrée G7:2101 a une distance de 9 hex imprimée; aussi, une unité aérienne doit dépenser 9 MP pour se déplacer entre la zone et cet hex, tandis qu'une unité navale doit dépenser 2 MP ($9 / 5 = 1,8$, arrondi à 2) pour se déplacer entre la zone et la case maritime contenant cet hex.

3. Opérations dans les zones sous possession ennemie. Normalement, les forces d'un joueur ne peuvent pas pénétrer dans une zone sous possession ennemie. Cependant, certaines zones hors carte peuvent être pénétrées par des forces ennemies au cours d'une mission aérienne contre une cible située dans la zone ou au cours d'un débarquement aéroporté ou amphibie dans la zone. Ces zones sont: 'Bornéo Septentrional', 'Bornéo Nord-est', 'Célèbes Septentrionales' et 'Moluques Septentrionales'. Sur la fiche des zones hors carte, les zones que les forces ennemies peuvent pénétrer possèdent un type de terrain applicable à la zone, imprimé dans la zone.

Un nombre illimité d'unités terrestres peuvent être présentes dans une zone hors carte. *Exception:* si une zone possède un type de terrain, les unités terrestres traitent la zone comme un seul hex dans le contexte de l'empilement.

Quand une zone change de possesseur (que cela soit à la suite d'un combat ou à la suite des instructions données dans l'ordre de bataille pour représenter le progrès historique des forces non représentées dans le jeu), les unités aériennes et navales ennemies s'y trouvant tentent de fuir selon les règles 17B et 34C, tandis que les unités terrestres ennemies, les éléments de ravitaillement et les points de remplacement s'y trouvant sont éliminés.

D. Unités aériennes en caisse [Crated Air Units].

Les unités aériennes (à l'exception des unités aériennes de type HB) peuvent être mises en caisse et transportées par transport naval. Pour être mise en caisse (et par la suite pour être déballée), l'unité aérienne doit être dans un hex (ou une zone hors carte) contenant à la fois une base aérienne sous possession amie et un port sous possession amie. La mise en caisse (ou le déballage) d'une unité aérienne se déroule pendant la phase initiale du joueur, avant toute autre activité aérienne. (Utilisez un marqueur de votre convenance pour indiquer une unité aérienne mise en caisse.) Tant qu'elle est mise en caisse, une unité aérienne n'existe qu'en tant que cargaison potentielle; elle est éliminée si son hex ou sa zone hors carte est capturé par l'ennemi. Dans le cadre du transport naval, une unité aérienne de type F, D ou A mise en caisse est d'une taille de 1 RE, tandis qu'une unité aérienne de type B ou T mise en caisse est d'une taille de 2 RE. Quand une unité aérienne est déballée, elle devient immédiatement inopérante. Les unités aériennes d'un type autre que F ne peuvent engager la moindre mission aérienne lors du tour de joueur pendant lequel elles ont été déballées. (Notez que les unités aériennes de type F ne sont pas soumis à cette restriction.)

E. Pionnage [Bombardment].

Note: les règles suivantes modélisent le bombardement historique de Corregidor par les unités aériennes et d'artillerie japonaises qui prit place entre le 15 mars et le 5 mai 1942 (et à la fin duquel la plupart des unités à déplacement nul de Corregidor furent éliminées, la plupart des autres unités terrestres étant gravement désorganisées et la forteresse elle-même étant gravement endommagée, réduite au statut 'non préparée' en terme de jeu).

Pendant la phase de combat, le joueur en phase peut pionner les hex de forteresse sous possession ennemie, en utilisant les valeurs de pionnage de ses unités d'artillerie et de ses unités aériennes pour tenter de désorganiser ou d'éliminer les unités terrestres ennemies et tenter de réduire la forteresse.

- Une unité d'artillerie possède une valeur de pionnage égale à la moitié de sa valeur d'attaque.
- Une unité aérienne possède une valeur de pionnage égale au quart de sa valeur de bombardement tactique.

1. Pionnage d'artillerie. Au début d'une phase de combat, avant toute résolution de combat, et avant que les opérations aériennes de DAS ou de GS ne soient initiées, les unités d'artillerie du joueur en phase peuvent pionner un hex de forteresse adjacent si: 1) l'unité d'artillerie ne s'est pas déplacée pendant la phase de mouvement précédente, et si 2) l'unité d'artillerie est sous ravitaillement de pionnage.

Une unité d'artillerie est sous ravitaillement de pionnage si elle peut tracer une ligne de ravitaillement terrestre vers un point de ressource sous possession amie et si ce point de ressource est dépensé pour ce pionnage (retirez le point de ressource une fois que le pionnage a eu lieu). Jusqu'à 5 RE d'unités d'artillerie peuvent tirer leur ravitaillement de pionnage à partir du même point de ressource.

Les unités qui pionnent peuvent le faire individuellement, ou bien combiner leur valeur de pionnage avec certaines (ou toutes) unités qui pionnent le même hex pour effectuer un seul pionnage.

Utilisez la table de bombardement (sur la fiche de jeu aérien) pour résoudre les pinnages. Pour chaque pionnage, utilisez la colonne de valeur de bombardement qui se rapproche le plus (sans la dépasser) de la valeur de pionnage des unités qui pionnent. Lancez un dé (en ignorant les modificateurs de la table). Le résultat du pionnage se trouve à l'intersection du résultat du dé et de la colonne de valeur de bombardement. Il y a deux résultats possibles M (raté [miss], aucun effet) et H (un point de désorganisation). *Spécial:* si le pionnage est effectué sur la colonne de valeur de bombardement de 17+, et que le résultat du dé est un 6, alors toute forteresse préparée située dans l'hex est réduite en une forteresse non préparée, en plus de tout autre résultat; placez un marqueur de fort dans l'hex pour l'indiquer.

Une fois que tous les pinnages sont effectués, placez tout point de désorganisation qui en résulte sur les unités de l'hex pionné. Les joueurs placent les points de désorganisation en alternance en suivant cette séquence: attaquant, défenseur, attaquant, etc. Une unité qui reçoit un point de désorganisation est désorganisée selon la règle 14G. Une unité qui reçoit deux points de désorganisation est gravement désorganisée. *Exception:* une unité à déplacement nul qui reçoit deux points de désorganisation est éliminée.

Tout pilonnage d'un hex se déroule avant toute attaque de ce même hex. Les unités d'artillerie qui pilonnent pendant une phase de combat ont leur valeur d'attaque divisée par deux si elles attaquent par la suite pendant la même phase de combat.

2. Pilonnage aérien. Un joueur initie des opérations aériennes de pilonnage aérien pendant la phase de combat, avant toute opération aérienne de bombardement de DAS ou de GS. Une mission de pilonnage aérien est une mission de bombardement tactique qui peut être engagée de nuit. L'hex cible de cette mission est tout hex contenant une forteresse sous possession ennemie. Les unités aériennes qui survivent au combat aérien et au tir de DCA peuvent pilonner comme ci-dessus, avec la différence suivante: les unités aériennes qui pilonnent de nuit appliquent le modificateur de -1 indiqué sous la table de bombardement pour le bombardement de nuit.

Règle 38—Nations

A. Japon.

1. Coopération interservices. L'armée et la marine japonaise eurent souvent des problèmes pour coopérer pleinement. Pour refléter cela:

- Si des unités de l'armée impériale japonaise et de la marine impériale japonaise participent à une même attaque, retirez 1 point au résultat de dé de résolution du combat.
- Les unités aériennes de la marine impériale japonaise ne peuvent pas engager de mission de bombardement de harcèlement.

2. Garnisons et lignes de ravitaillement. Le joueur japonais ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement (règle 12) dans ou à travers une ville des Philippines à moins que celle-ci ne contienne une garnison d'un nombre minimum de RE d'unités de n'importe quel type.

Les garnisons minima sont:

- 2 RE pour chaque hex de grande ville.
- 1 RE pour chaque ville moyenne ou petite.

3. Production. Quand le joueur japonais reçoit des points de remplacement (RP) en tant que production, il doit choisir de recevoir un RP spécifique comme étant soit un RP de l'armée impériale japonaise, soit un RP de la marine impériale japonaise. Notez que les RP de l'armée impériale japonaise ne peuvent pas être utilisés pour remplacer ou reconstituer des unités de la marine impériale japonaise, ou vice versa.

4. La supériorité des pilotes de chasse japonais. Pour refléter l'entraînement poussé et l'expérience au combat des pilotes de chasse japonais au début de la guerre, ce qui suit s'applique de Déc II 41 à Jun IV 42:

Armée impériale japonaise:

- Quand un chasseur de l'armée impériale japonaise tire sur une unité aérienne alliée pendant un combat aérien, le jet de dé est modifié par -1.

Marine impériale japonaise:

- Quand un chasseur de la marine impériale japonaise tire sur une unité aérienne alliée pendant un combat aérien, le jet de dé est modifié par -2.

Les modificateurs au jet de dé indiqués ci-dessus sont utilisés en plus de tous les autres modifications d'un combat aérien. *Exemple:* un chasseur de l'armée impériale

japonaise qui tire sur une unité aérienne alliée de type B aura son jet de dé modifié par -2 (-1 à cause d'un type F attaquant un type B et -1 pour les types F de l'armée impériale japonaise contre tous les alliés (Déc 41 – Jun 42)).

B. Nations alliées.

Le terme 'nations alliées' s'applique aux Américains, au Britanniques et aux Néerlandais.

1. ZOC dans la jungle. Pour refléter la croyance largement partagée par les Alliés au début de la guerre selon laquelle la jungle était un terrain impassable et qui ne nécessitait pas vraiment d'attentions, les unités alliées qui possèdent une ZOC n'exercent pas cette ZOC dans les hex adjacents de jungle, de jungle accidentée, de jungle montagneuse ou de jungle marécageuse de Déc II 41 à Jan II 42.

2. Localités [Town] comme sources spéciales de ravitaillement général. Chaque localité sous possession alliée est une source spéciale de ravitaillement général pour jusqu'à 1 RE d'unités alliées qui peut tracer une ligne de ravitaillement terrestre vers elle. Cette capacité spéciale de ravitaillement est définitivement perdue si la localité se retrouve sous possession ennemie.

3. Garnisons intrinsèques. Les forces de police armées existaient dans beaucoup de villes et localités des Philippines. Pour la plupart, ces forces ont été prises en compte dans les pions des unités militaires régulières qui opérèrent historiquement dans la même région. Cependant, dans certains cas, cela n'a pas été possible. Pour ces cas particuliers, la police armée est représentée par des garnisons intrinsèques.

Les localités suivantes des Philippines ont une garnison intrinsèque:

- Calapan (G7:2030)
- Romblon (G7:2433)
- Syndicate (G7:2834)
- Virac (G7:3228)
- Puerto Princesa (G8:0911)
- Coron (G8:1502)
- Jolo Town (G8:1927)

Traitez une garnison intrinsèque comme une unité de type statique, d'une taille de 0,5 RE, avec une valeur d'attaque de 0, une valeur de défense de 0,5, et un facteur de mouvement de 0, qui ne possède pas de ZOC (même dans son propre hex), et qui ne compte pas dans l'empilement.

4. Restrictions sur l'utilisation des RP inf américains. Les remplacements d'infanterie américains (RP inf) sont restreints par des considérations de nationalité. Les RP inf sont utilisés comme suit:

- Les unités du Commonwealth Philippin requièrent des RP inf philippins (Phil).
- Toutes les autres unités américaines requièrent des RP inf des Etats-Unis (US).

5. Zone opérationnelle des Philippines. Les forces du Commonwealth Philippin ne peuvent pas quitter les Philippines.

6. Déclarer Manille ville ouverte. Le gouvernement du Commonwealth Philippin était préoccupé par la perspective de voir Manille (capitale et plus grande ville des Philippines) détruite et fit pression pour qu'elle soit déclarée ville ouverte. Tant que cela n'était pas fait, le gouvernement retarda la mise à disposition des importants stocks de ravitaillement et de la garnison de la ville.

Pour refléter ces préoccupations, le joueur allié peut déclarer Manille ville ouverte pendant n'importe quelle phase initiale amie. Si Manille est déclarée ville ouverte, les effets de l'hex de grande ville sur le combat sont ignorés tant que la ville reste sous possession alliée; l'hex est traité comme un hex de terrain dégagé [clear] pour le combat. Notez que le joueur allié ne reçoit pas les renforts conditionnels de la garnison de Manille indiqués dans son ordre de bataille tant qu'il ne déclare pas Manille ville ouverte.

7. Le Langley. Le porte-hydravions de l'US Navy *Langley* peut être utilisé comme transport d'avions, emportant jusqu'à 4 RE d'unités aériennes en caisse [crated]. Quand le *Langley* est utilisé comme transport d'avions, les unités ayant un code F ou B ne peuvent pas y être basées.

Règle 39—La guérilla [Guerrilla Warfare]

Cette règle n'est pas utilisée dans *The Damned Die Hard*.

Règle 40—La préparation d'une partie

Assemblez les 8 sections de carte pour former la carte de jeu de *The Damned Die Hard*. Les sections sont regroupées en carte complète, et les cartes complètes sont regroupées pour former la carte de jeu de *The Damned Die Hard*, comme indiqué sur le schéma ci-contre, et comme décrit ci-dessous.

Note: chaque section de carte a un code d'identification dans un de ses coins (par exemple, G7:NW).

Utilisez la procédure suivante pour assembler les sections de carte.

- Assemblez la carte *Glory 7* en superposant les sections de carte G7:NW, G7:NE, G7:SW et G7:SE. Chacune des quatre sections se superpose sur un hex de largeur avec ses voisines, les hex superposés étant identiques. Par exemple, la rangée d'hex la plus à l'est de la section G7:NW (rangée 26xx) est identique à la rangée la plus à l'ouest de la section G7:NE (également rangée 26xx), et la colonne d'hex la plus au sud de la section G7:NW est identique à la colonne d'hex la plus au nord de la section G7:SW.
- Assemblez la carte *Glory 8* (de la même manière que la carte *Glory 7*) en superposant les sections de carte G8:NW, G8:NE, G8:SW et G8:SE.
- Assemblez maintenant la carte *Glory 7* avec la carte *Glory 8*. La colonne d'hex la plus au sud de la carte 7 étant superposée sur la colonne d'hex la plus au nord de la carte 8. L'hex G7:0133 doit être superposé sur l'hex G8:0101 et l'hex G7:5033 doit être superposé sur l'hex G8:5001.

Guide d'assemblage de la carte de jeu



A. Déploiement initial.

Dans les scénarios, chaque joueur contrôle un ou plusieurs contingents. L'ordre de bataille pour chaque scénario spécifie les forces initiales, leurs déploiements, et les diverses conditions de chaque contingent.

Les joueurs déploient leurs forces et préparent leur partie en suivant la séquence donnée par chaque scénario. En règle générale:

- Le joueur japonais déploie toutes les forces indiquées dans la section des forces initiales de son ordre de bataille.
- Le joueur allié déploie alors toutes les forces indiquées dans la section des forces initiales de son ordre de bataille.
- Après que les joueurs aient déployé leurs forces, le joueur japonais planifie tout débarquement amphibie ou aéroporté pour les deux premiers tours de jeu.

Les joueurs ne peuvent pas dépasser les limites d'empilement quand ils déploient leurs unités. Les unités peuvent être déployées dispersées.

Consultez les scénarios (ci-dessous) pour les instructions spécifiques aux scénarios.

B. Le scénario 'Luçon'.

Ce scénario couvre la tentative japonaise d'écraser les forces américaines sur l'île de Luçon avant que les Américains ne puissent faire retraite vers la toute relative sécurité de la péninsule de Bataan. Il s'agit d'un scénario d'introduction pour familiariser les joueurs avec les règles terrestres et aériennes. Seules les sections de carte G7:NW et G7:SW sont utilisées avec ce scénario. Il n'y a pas d'unités navales ni de règles navales utilisées avec ce scénario. Seul le joueur japonais dispose d'unités aériennes.

Le scénario commence avec la phase de combat japonaise du tour de Déc III 41 et se termine, soit avec la fin du tour de Jan II 42, soit avec l'élimination de toutes les unités alliées ou japonaises de l'île de Luçon.

1. Conditions de départ. Utilisez les forces initiales de Déc III 41 de 'Luçon', ainsi que les renforts à partir de Déc III 41.

Chaque hex sous possession alliée et adjacent à une unité des forces japonaises du Golfe de Lingayen et de la Baie de Lamon doit être occupé par une unité alliée. De plus, au moins 4 RE supplémentaires de la force nord de Luçon du joueur allié doit être déployé dans un rayon de 1 hex autour de l'hex G7:1718.

Après que les joueurs aient déployés leurs forces, vérifiez chaque unité des forces japonaises du Golfe de Lingayen et de la Baie de Lamon pour une éventuelle désorganisation [disruption]. Pour chaque unité concernée, lancez un dé; si le résultat est 4 ou plus, l'unité n'est pas désorganisée; si le résultat est 2 ou 3, l'unité est désorganisée; et si le résultat est 1, l'unité est gravement désorganisée.

Le résultat du jet de dé pour la météo du tour de Déc III 41 est automatiquement un '1' (dégagé pour la zone 11, boue pour la zone 12).

2. Conditions spéciales. Aucun camp ne peut acheter des productions supplémentaires.

Manille est automatiquement une ville ouverte (voir règle 38B6) à partir de la phase initiale alliée du tour de Déc IV 41.

3. Conditions de victoire. Voir règle 41.

C. Le scénario 'Invasion des Philippines'.

Ce scénario couvre la campagne historique pour les Philippines. Le scénario commence avec le tour de Déc II 41 et se termine, soit avec la fin du tour de Mai II 42, soit avec l'élimination de toutes les unités alliées des Philippines.

1. Conditions de départ. Utilisez les forces initiales de Déc II 41 de 'Invasion des Philippines', ainsi que les renforts à partir de Déc II 41.

Le résultat du jet de dé pour la météo du tour de Déc II 41 est automatiquement un '3' (temps dégagé et mer calme pour la zone 11, temps boueux et mer agitée pour la zone 12, et temps pluvieux et mer calme pour la zone 13).

2. Conditions spéciales. Pour simuler les effets de la surprise de l'attaque aérienne japonaise initiale, les règles suivantes s'appliquent pendant le tour de joueur japonais de Déc II 41:

- Le joueur allié ne peut pas engager de missions d'interception ou d'attaque de patrouille. Les chasseurs alliés ne peuvent pas faire de décollage en catastrophe [scramble].
- Le joueur japonais modifie le jet de dé sur la table de bombardement pour toutes les missions

de bombardement de base aérienne par +1 (en plus de tous autres modificateurs appropriés).

Ignorez les renforts alliés titrés 'Pas de diversion sur Hawaï' et 'Pas de diversion sur le pacifique Sud-ouest'. (L'ordre de bataille indique ces renforts puisqu'il est possible de faire appel à ces forces (avec un coût en VP) quand un grand jeu de campagne liant les scénarios historiques de *The Damned Die Hard* et de *Samurai Lightning*.)

Notez que les renforts japonais de la 'Réserve stratégique du grand QG impérial japonais' ne sont disponibles qu'avec un coût en points de victoire (voir règle 41).

3. Conditions de victoire. Voir règle 41.

D. Le scénario 'Les Philippines renforcées'.

Ce scénario explore comment une garnison américaine renforcée de manière substantielle (basé sur une accélération du planning des livraisons d'armes d'environ 1 ou 2 mois) aurait pu contenir l'assaut japonais. Le scénario commence avec le tour de Déc II 41 et se termine, soit avec la fin du tour de Mai II 42, soit avec l'élimination de toutes les unités alliées des Philippines.

1. Conditions de départ. Utilisez les forces initiales de Déc II 41 de 'Les Philippines renforcées', ainsi que les renforts à partir de Déc II 41.

Le résultat du jet de dé pour la météo du tour de Déc II 41 est automatiquement un '3' (temps dégagé et mer calme pour la zone 11, temps boueux et mer agitée pour la zone 12, et temps pluvieux et mer calme pour la zone 13).

2. Conditions spéciales. Après que le joueur allié ait déployé ses forces (~~et avant que le joueur japonais fasse de même~~), le joueur allié peut dépenser des points de ressource pour des terrains d'aviation permanents et pour des forts, et il peut dépenser des RP pour améliorer des unités (selon son renfort conditionnel n°3).

Toutes les informations titrés 'Transfert vers le sud' et 'Progrès de la 16ème armée' dans les ordres de bataille se déroulent 2 mois (8 tours) plus tard qu'indiqué. (Le postulat étant que la préparation accrue des forces alliées aux Philippines retarde le transfert de la 16ème armée et de ses forces associées vers les Indes Néerlandaises.)

Notez que les renforts japonais de la 'Réserve stratégique du grand QG impérial japonais' sont disponibles avec un coût en points de victoire réduit de moitié.

3. Conditions de victoire. Voir règle 41.

E. Le scénario 'Les Philippines complètement préparées'.

Ce scénario prend comme postulat une accélération du planning des livraisons d'armes d'environ 6 mois, permettant à une armée du Commonwealth Philippin à pleine puissance de s'opposer aux Japonais. Le scénario commence avec le tour de Déc II 41 et se termine, soit avec la fin du tour de Mai II 42, soit avec l'élimination de toutes les unités alliées des Philippines.

1. Conditions de départ. Utilisez les forces initiales de Déc II 41 de 'Les Philippines complètement préparées', ainsi que les renforts à partir de Déc II 41.

Le résultat du jet de dé pour la météo du tour de Déc II 41 est automatiquement un '3' (temps dégagé et mer calme pour la zone 11, temps boueux et mer agitée pour la zone 12, et temps pluvieux et mer calme pour la zone 13).

2. Conditions spéciales. Après que le joueur allié ait déployé ses forces (~~et avant que le joueur japonais fasse de~~

même), le joueur allié peut dépenser des points de ressource pour des terrains d'aviation permanents et pour des forts, et il peut dépenser des RP pour améliorer des unités (selon son renfort conditionnel n°3).

Ignorez toutes les informations titrées 'Transfert vers le sud' et 'Progrès de la 16ème armée' dans les ordres de bataille. (Le postulat étant que la préparation accrue des forces alliées aux Philippines oblige le maintien de la 16ème armée et de ses forces associées aux Philippines.)

Notez que les renforts japonais de la 'Réserve stratégique du grand QG impérial japonais' sont disponibles sans le moindre coût en points de victoire.

3. Conditions de victoire. Voir règle 41.

F. Le scénario 'Bataan'.

Ce scénario simule la campagne pour la péninsule de Bataan et pour l'île de Corregidor en utilisant une carte spéciale à une échelle de 2,6 km par hex et avec un jeu au niveau du bataillon, plutôt qu'au niveau du régiment. Seule la carte G9 est utilisée pour ce scénario. Le scénario commence avec le tour de Jan III 42 et se termine, soit avec la fin du tour de Mai II 42, soit avec l'élimination de toutes les unités alliées de la carte G9.

1. Conditions de départ. Utilisez les forces initiales de Jan III 42 de 'Bataan', ainsi que les renforts à partir de Jan III 42.

Le résultat du jet de dé pour la météo du tour de Jan III 42 est automatiquement un '3' (temps dégagé et mer calme pour la zone 11). Notez que toute la carte G9 est située dans la zone 11.

2. Conditions spéciales. L'échelle réduite de la carte requière l'utilisation d'un nombre de règles spéciales. En général, utilisez les règles normales, avec les modifications suivantes:

- *Règle 5—ZOC:* sur la carte G9, toutes les unités exercent une ZOC dans les hex adjacents.
- *Règle 6—Mouvement:* quand elle se déplace sur la carte G9, la capacité de mouvement d'une unité pendant une phase de mouvement ou d'exploitation est multipliée par 10. Les coûts en mouvement des ZOC sont également multipliés par 10 sur la carte G9. Notez que le coût du terrain des hex et des côtés d'hex restent inchangés. *Spécial:* les hex de jungle montagneuse de la carte G9 sont des terrains interdits.
- *Règle 8—Empilement:* sur la carte G9, l'empilement limité [limited] s'applique partout.
- *Règle 11—Soutien:* une unité d'artillerie n'a pas besoin d'être empilée avec une unité pour lui fournir du soutien. Pour fournir du soutien à une unité, l'unité d'artillerie doit se trouver à portée (voir la section de l'artillerie ci-dessous).
- *Règle 12—Ravitaillement:* sur la carte G9, les lignes de ravitaillement terrestres peuvent être tracées sur une distance illimitée. Dinalipihan (G9:2708) et Layac (G9:2707) sont des sources régulières de ravitaillement général pour les Japonais. Notez que les Alliés ne disposent pas de source régulière de ravitaillement général dans ce scénario.
- *Règle 13—Débordements:* sur la carte G9, tous les coûts en MP des débordements sont multipliés par 10.

- *Règle 14A1—Construction:* sur la carte G9, tous les coûts de réparation, de démolition et de construction basés sur des MP requièrent 10 fois le nombre normal de MP.
 - *Règle 14B—Artillerie:* sur la carte G9, les unités d'artillerie ont des portées. Les unités d'artillerie à soutien limité disposent d'une portée de 3 hex. Les unités d'artillerie de siège disposent d'une portée de 9 hex. Toutes les autres unités d'artillerie disposent d'une portée de 6 hex. La portée d'une unité d'artillerie est la distance maximum à laquelle elle peut fournir du soutien à une unité (selon la règle 11), attaquer en conjonction avec des unités qui ne sont pas de l'artillerie (notez que sur la carte G9, l'artillerie ne peut pas attaquer par elle-même, à moins d'être adjacente à l'hex attaqué), ou pilonner. *Spécial:* la portée des unités d'artillerie de siège alliées (à l'exception de l'unité de mortier de siège alliée) est réduite à cause de leur affût de défense côtière; ces unités ne peuvent pas fournir de soutien à des unités, participer à une attaque ou pilonner des hex qui ne sont pas des hex côtiers. Les unités d'artillerie sur la carte G9 peuvent pilonner les unités d'artillerie ennemies à portée. Utiliser la procédure détaillée dans la règle 34E pour résoudre ce pilonnage.
 - *Règles aériennes:* sur la carte G9, les unités aériennes ont une portée illimitée; elles peuvent engager n'importe quelle mission aérienne vers n'importe quel hex de la carte, sans se soucier de leur portée normale. Les unités avec une valeur de DCA peuvent effectuer des tirs de DCA sur des unités aériennes appropriées dans leur hex ou dans les hex adjacents.
 - *Règles navales:* l'étendue de mer de la carte G9 constitue une seule case maritime. Le coût en MP que les unités terrestres payent pour le transport naval au moment du déchargement (règle 31A2) est multiplié par 10 sur la carte G9.
 - *La règle optionnelle 43A3 (portage des éléments de ravitaillement par les unités terrestres)* doit être utilisée pour ce scénario.
- 3. Conditions de victoire.** Voir règle 41.

Règle 41—Victoire

Chaque scénario est joué jusqu'à sa fin, soit jusqu'à un tour spécifique, soit plus tôt si certaines conditions sont remplies (selon la section appropriée de la règle 40). Une fois que la partie est terminée, la victoire est déterminée.

Les conditions de victoire déterminent quel joueur a remporté la partie. Pendant la partie, les deux joueurs marquent des points de victoire [victory point] (VP). La table de victoire indique les VP attribués et les niveaux de victoire pour chaque scénario.

Quand certains événements spéciaux se déroulent, des VP sont attribués immédiatement. (Notez que certains VP attribués sont spécifiques à un joueur. Seul ce dernier peut les recevoir.) Des VP sont aussi attribués à la fin de la partie.

Les VP sont attribués comme approprié selon le scénario, pour des éléments comme la possession de villes et de ports, la capture d'objectifs, les pertes ennemies, les

productions supplémentaires achetées et les productions amies accumulées:

- **Possession de bases aériennes et de ports:** attribuez des VP pour le contrôle de bases aériennes et de ports à la fin de la partie.
- **Capture d'objectifs:** attribuez des VP pour la capture d'objectifs lors de la première phase initiale au cours de laquelle le joueur a la possession de cet objectif. S'il perd la possession d'un objectif et en reprend possession par la suite, les VP pour sa capture ne sont pas attribués de nouveau. Notez qu'il y a un bonus en VP pour la capture anticipée d'un objectif, et une pénalité pour sa capture différée ou pour l'incapacité à le capturer.
- **Requête de renforts supplémentaires:** déduisez des VP quand des renforts supplémentaires sont requis.
- **Pertes ennemies:** attribuez des VP pour les pertes ennemies quand ces dernières se produisent.
- **Achat de production supplémentaire:** déduisez des VP pour les productions supplémentaires quand ces dernières sont achetées.
- **Production amie accumulée:** attribuez des VP pour les productions amies accumulées à la fin de la partie.

À la fin de la partie, calculez le total final de VP pour chaque joueur. Si votre total de VP est plus élevé que le total de VP de votre adversaire, alors vous êtes dans une meilleure situation militaire que votre adversaire. Cependant, à cause de la nature peu équilibrée de la plupart des scénarios, cela ne veut pas dire que vous êtes un meilleur joueur. Déterminez le meilleur joueur en jouant les scénarios deux fois (en changeant de camp la seconde fois) et en comparant les totaux de VP du même camp. Le joueur qui a le total en VP le plus élevé pour les deux camps est le vainqueur.

Règle 42—Règles avancées

Les règles suivantes couvrent certains mécanismes de jeu plus en détail que ce qui a été présenté dans les règles précédentes. Les joueurs qui débutent avec le système de jeu ne devraient pas utiliser ces règles, elles ne devraient être utilisées que par des joueurs expérimentés.

A. Mécanismes terrestres avancés.

1. Retraites et débordements. Pendant la phase de combat, une unité ou un empilement obligé de retraiter suite à un résultat de combat (règle 9F1) peut retraiter dans un hex occupé par l'ennemi s'il est capable de déborder l'hex (règle 13). Le rapport de débordement est calculé normalement, mais le coût en points de mouvement est ignoré. Les effets des ZOC ennemies sur les retraites sont appliqués avant que le rapport de débordement ne soit calculé. *Exemple:* un empilement de deux régiments d'infanterie alliés 3-4-6 soutenus est attaqué et un résultat DR est obtenu. L'empilement est encerclé mais un des hex adjacent est occupé par un bataillon japonais 1-6 non soutenu, et aucune ZOC japonaise n'est exercée dans cet hex. Donc, les régiments peuvent retraiter dans cet hex, en débordant le bataillon.

2. Lignes de ravitaillement terrestres. Chaque hex de terrain extrême (c'est-à-dire accidenté boisé, montagne, forêt, marais boisés, rizières, loess étendus, jungle, jungle accidentée, jungle montagneuse, et jungle marécageuse) compte comme deux hex quand la ligne de ravitaillement terrestre est tracée. Quand une ligne de ravitaillement terrestre est tracée à travers un côté d'hex de détroit ou de fleuve, ce côté d'hex compte comme un hex entier sur la longueur de la ligne de ravitaillement. Ces pénalités ne s'appliquent pas si la ligne de ravitaillement terrestre est tracée le long d'une piste pendant un temps dégagé ou pluvieux, ou le long d'une route quel que soit le temps.

3. Ravitaillement général régulier limité. Le nombre d'unités pouvant tracer un élément naval d'une ligne de ravitaillement à travers un port spécifique d'une taille inférieure à un grand port est limité par la capacité en cours de ce port. Notez qu'il n'y a aucune limite au nombre d'unités qui peuvent tracer un élément naval d'une ligne de ravitaillement à travers un grand port spécifique. Un maximum de 10 RE d'unités, par RE de capacité en cours d'un port, peuvent tracer un élément naval d'une ligne de ravitaillement à travers ce port spécifique. Par exemple, si un port a une capacité en cours de 2 RE, un maximum de 20 RE (2 x 10) d'unités peuvent tracer un élément naval d'une ligne de ravitaillement à travers ce port.

Note: à cause du nombre limité d'unités engagées dans *The Damned Die Hard*, la limite d'utilisation des ports sera rarement atteinte. Cependant, dans certaines circonstances, la règle peut être importante, comme par exemple si l'ensemble des forces japonaises sur l'île de Luçon essaye de se ravitailler à travers un seul petit port. Quand la règle est appliquée, utilisez les marqueurs de statut sur les ports affectés par la règle pour indiquer les montants limités de ravitaillement disponibles. Par exemple, si d'importantes forces japonaises sur Luçon utilisent le port de Batangas (G7:1928), et que le port a une capacité en cours de 2 RE, alors utilisez un marqueur de statut sur Batangas pour noter que seules 20 RE d'unités peuvent tirer leur ravitaillement par ce port.

4. Disponibilité limitée des points de ravitaillement général. Le nombre de points de ravitaillement général (GSP) disponibles sur une base aérienne ou dans un port sous ravitaillement général régulier est limité par la capacité de toute ligne de ravitaillement navale tracée à partir de l'hex contenant le port ou la base aérienne. Par exemple, une base aérienne dans un hex dont la ligne de ravitaillement contient un élément naval tracé à travers un port ayant une capacité en cours de 3 RE, aurait un maximum de 15 GSP disponibles à chaque tour. De plus, chaque GSP placé sur la base aérienne réduit la capacité de cette ligne de ravitaillement naval à fournir du ravitaillement général pour d'autres unités pendant ce tour de 1 RE.

5. Augmentation de la capacité des terrains d'aviation temporaires. Une unité de construction peut augmenter la capacité d'un terrain d'aviation temporaire existant de 1. L'unité doit être dans le même hex que le terrain d'aviation temporaire et elle doit suivre la même procédure que pour la construction d'un terrain d'aviation temporaire. Quand la procédure est terminée, le terrain d'aviation temporaire voit sa capacité augmentée de 1. Un terrain d'aviation temporaire peut voir sa capacité augmentée deux fois au maximum. Notez qu'un terrain d'aviation temporaire ne peut jamais voir sa capacité augmenter au-delà de 3.

B. Mécanismes aériens avancés.

1. Limites de soutien aérien. Les règles 20G2b, soutien offensif [ground support] et 20G2c, soutien défensif [defensive air support], limitent le nombre d'unités aériennes qui peuvent participer au combat dans un camp, selon le nombre de RE qui ne sont pas de l'artillerie et qui sont impliqués dans le combat pour ce camp. En plus de ces limites, le soutien aérien est encore plus limité, comme suit :

- Calculez le total des valeurs d'attaque imprimées des unités terrestres qui attaquent. (Ignorez toute les modifications de ces valeurs que cela soit à cause du terrain ou du ravitaillement.) Le total des valeurs de bombardement de soutien offensif qui contribue à l'attaque ne peut pas être supérieur au double du total des valeurs d'attaque imprimées. La valeur de bombardement de soutien offensif en excès est ignorée.

Par exemple, si le total des valeurs d'attaque imprimées d'unités terrestres est de 10 (même si la valeur d'attaque réelle de ces unités est modifiée, comme par exemple à cause du terrain qui réduit la valeur de moitié), alors les bombardement de soutien offensif ne peuvent contribuer qu'un maximum de 20 points à l'attaque.

- Calculez le total des valeurs de défense imprimées des unités terrestres qui défendent. (Ignorez toute les modifications de ces valeurs que cela soit à cause du terrain ou du ravitaillement.) Le total des valeurs de bombardement de soutien défensif qui contribue à la défense ne peut pas être supérieur au total des valeurs de défense imprimées. La valeur de bombardement de soutien défensif en excès est ignorée.

Par exemple, si le total des valeurs de défense imprimées d'unités terrestres est de 10 (même si la valeur de défense réelle de ces unités est modifiée, comme par exemple à cause du ravitaillement qui réduit la valeur de moitié), alors les bombardement de soutien défensif ne peuvent contribuer qu'un maximum de 10 points à la défense.

Note: dans la plupart des cas, cette règle ne sera que rarement appliquée. Elle compense les anomalies occasionnelles comme par exemple les joueurs qui ajoutent délibérément des unités à valeur nulle à une attaque pour augmenter le total des RE et ainsi augmenter le nombre d'unités aériennes en soutien offensif.

2. Résultats aériens et largages aériens. Quand une unité aérienne de transport qui effectue une mission de largage aérien se trouve dans l'hex cible de sa mission, le joueur qui la possède peut choisir de traiter les effets des résultats 'repoussé' [turn back] et 'neutralisé' [abort] sur l'unité aérienne et sa cargaison de manière différente des règles de base (règles 21B2 et 22B2). Avant que toute attaque de patrouille, combat aérien ou tir de DCA ne soit résolu contre l'unité aérienne, le joueur déclare comment l'unité aérienne et sa cargaison seront affectés par tout résultat 'repoussé' ou 'neutralisé'. Le joueur peut :

- Appliquer les résultats 'repoussé' et 'neutralisé' selon les règles de base.

- Larguer sa cargaison en dépit du résultat. Dans ce cas, immédiatement après que le résultat 'repoussé' ou 'neutralisé' ait été obtenu dans l'hex cible, l'étape de résolution de la mission se déroule (en sautant les étapes intermédiaires), et le transporteur largue sa cargaison.

Le jet de dé de désorganisation du largage aérien de la cargaison (règle 24A) est modifié (en plus de tout autres modificateurs) quand le largage se fait dans ces conditions: par -3 pour un résultat 'repoussé', et par -6 pour un résultat 'neutralisé'.

Une fois que la cargaison a été larguée, l'unité aérienne qui a reçu le résultat 'repoussé' ou 'neutralisé' est maintenant affectée pour avoir larguée sa cargaison dans ces circonstances: elle est neutralisée si elle a reçu un résultat 'repoussé', et elle est éliminée si elle a reçu un résultat 'neutralisé'.

C. Mécanismes navals avancés.

1. Les traînards. Les allocations de MP pour le mouvement naval sont basées sur le postulat que les unités navales en déplacement sont capables d'une vitesse constante d'au moins 18 nœuds. Cependant, certaines unités navales étaient plus lentes que cela. Pour prendre en compte ce fait, un NG qui comprend une ou plusieurs unités navales avec un facteur de vitesse modifié de 4 ou moins doit payer 1,5 MP (et non 1) pour chaque case maritime pénétrée. Notez que les NG comprenant des traînards payent les coûts normaux en MP pour toutes les autres activités navales.

2. Transport naval et bombardement. Quand une cargaison est transportée par mer, ne révélez pas au joueur ennemi la nature de la cargaison, ni le nombre d'unités navales impliquées pour la transporter, jusqu'au déchargement. Notez que cela va souvent rendre le joueur ennemi incertain au sujet des cargaisons quand il décidera de ses opérations aériennes de patrouille navale ou de frappe navale.

Règle 43—Règles optionnelles

Les règles suivantes sont optionnelles et peuvent être utilisées avec l'accord des deux joueurs. *Suggestion:* choisissez les règles optionnelles à utiliser avant de choisir les camps.

Note: certaines de ces règles optionnelles sont des règles standards, avancées ou optionnelles provenant d'autres jeux *Glory*, et sont incluses ici pour l'intérêt général et pour que les joueurs expérimentés qui les apprécient puissent les utiliser. Certaines de ces règles ont un impact extrêmement limité sur le jeu, et les titres de ces règles sont entre parenthèses pour l'indiquer.

A. Mécanismes terrestres optionnels.

1. (Augmentation temporaire de capacité ferroviaire.)

Un joueur peut dépenser des points de ressource pour augmenter temporairement sa capacité ferroviaire sur un réseau ferroviaire. Pour cela, les points de ressource à dépenser doivent se trouver sur n'importe quelle gare de triage sous possession amie de ce réseau.

Le joueur dépense des points de ressource pendant sa phase de mouvement pour augmenter la capacité d'un réseau ferroviaire pour ce tour de joueur (uniquement). Il peut augmenter la capacité d'un réseau d'un maximum égal

à la moitié de la capacité en cours du réseau (arrondir à l'entier supérieur). Pour chaque point de ressource dépensé, la capacité est augmentée de 5 RE (ou fraction de 5 RE) pour ce tour de joueur. *Exemple:* Le joueur allié a une capacité de 6 RE sur le réseau ferroviaire de Luçon. Il peut augmenter cette capacité d'un maximum de 3 RE, et fait cela en dépensant 1 point de ressource.

2. Dépense des points de ravitaillement général. Dans les règles de base, quand un point de ravitaillement général (GSP) est livré dans un hex, il y reste pendant les deux phases initiales suivantes (la phase initiale du tour de joueur ennemi qui suit, et puis la phase initiale du tour de joueur ami qui suit). Lors de chaque phase initiale, les unités amies peuvent utiliser ce GSP comme source spéciale de ravitaillement général (chaque GSP fournissant du ravitaillement pour 1 RE d'unités).

Alternativement, pendant la phase initiale ennemie (uniquement), un GSP peut fournir du ravitaillement général pour jusqu'à 2 RE d'unités. Cependant, si un GSP fournit du ravitaillement général pour plus d'un RE d'unités lors de la phase initiale, il est complètement épuisé et est retiré du jeu pendant cette phase initiale.

Exemple: une force japonaise comprenant une brigade statique (2 RE) et un régiment d'artillerie (1 RE) a été coupée de son ravitaillement général régulier par des forces alliées. Pendant un tour de joueur japonais, le joueur japonais a réussi à larguer 2 GSP dans l'hex de la force encerclée. Pendant la phase initiale alliée (et donc ennemie) qui suit, il n'y a pas suffisamment de ravitaillement disponible pour ravitailler la force dans son ensemble sans épuiser les GSP. Craignant une attaque alliée contre la force encerclée, le joueur japonais tire 4 RE de ravitaillement général des 2 GSP, fournissant du ravitaillement pour les deux unités japonaises, mais il épuise les deux GSP. Notez que lors de la phase initiale japonaise qui suit, les GSP ne seront plus là pour fournir du ravitaillement aux unités japonaises.

3. Portage des éléments de ravitaillement par les unités terrestres. Une unité terrestre peut transporter un nombre d'éléments de ravitaillement (règle 12F) égal à deux fois sa taille en RE pendant son mouvement terrestre. (Notez qu'une unité ne peut pas porter des éléments de ravitaillement pendant qu'elle se déplace par voie ferrée, par transport aérien ou par transport naval.) Par exemple, une division (taille de 3 RE) peut porter jusqu'à 6 RE d'éléments de ravitaillement.

Une unité portant des éléments de ravitaillement jusqu'à sa taille en RE voit sa capacité de mouvement réduite de 1 MP. Une unité portant des éléments de ravitaillement au-delà de sa taille en RE voit sa capacité de mouvement réduite de 2 MP. Doublez ces pénalités en MP si l'unité est c/m. Lorsqu'une capacité de mouvement doit être réduite de moitié, ces MP sont déduits en premier.

Une unité peut ramasser des éléments de ravitaillement à n'importe quel moment de son déplacement, tant que sa limite en RE n'est pas dépassée; elle peut déposer des éléments de ravitaillement à n'importe quel moment de son déplacement.

Lors d'une retraite ou d'une avance après combat, les unités peuvent porter des éléments de ravitaillement jusqu'à leur capacité maximale.

Un élément de ravitaillement donné ne peut être porté que par une seule unité terrestre par phase de mouvement ou d'exploitation.

4. (Construction de terrains d'aviation permanents en terrain extrême.) Un joueur peut construire un terrain d'aviation permanent sur un terrain extrême (c'est-à-dire accidenté boisé, montagne, forêt, marais boisés, rizières, loess étendus, jungle, jungle accidentée, jungle montagneuse, et jungle marécageuse) de la même manière qu'un autre terrain d'aviation, avec les exceptions suivantes: il faut 8 tours pour terminer le terrain d'aviation et il faut dépenser 2 points de ressource. *Note:* les deux points de ressource sont dépensés lors de la phase initiale pendant laquelle la construction est initiée.

5. (Augmentation de la capacité des terrains d'aviation permanents.) Une unité de construction peut augmenter la capacité d'un terrain d'aviation permanent existant de 3. L'unité doit être dans le même hex que le terrain d'aviation permanent et elle doit suivre la même procédure que pour la construction d'un terrain d'aviation permanent. Quand la procédure est terminée, le terrain d'aviation permanent voit sa capacité augmentée de 3. Un terrain d'aviation permanent peut voir sa capacité augmentée plusieurs fois tant que la capacité de base aérienne de l'hex ne dépasse pas 24.

B. Mécanismes aériens optionnels.

1. Ravitaillement des bases aériennes. Le statut de ravitaillement général affecte les bases aériennes et les unités aériennes qui y sont basées. Lors de chaque phase initiale, déterminez le statut de ravitaillement général de toutes les bases aériennes; le statut de ravitaillement général d'une base aérienne affecte toutes les unités aériennes opérantes s'y trouvant. Les unités aériennes voient leurs capacités réduites selon le nombre de tours consécutifs pendant lesquels leur base aérienne est sans ravitaillement général:

- *Premier tour:* aucune unité aérienne ne peut engager de missions à portée étendue [extended range].
- *Deuxième et troisième tour:* chaque unité aérienne voit ses valeurs de bombardement divisées par deux et ses valeurs d'attaque et de défense réduites de 2 (mais jamais en dessous de 1).
- *A partir du quatrième tour:* chaque unité aérienne ne peut engager que des missions de transfert.

Les effets du ravitaillement sont cumulatifs. Contrairement aux unités terrestres, les unités aériennes ne sont pas éliminées à cause du statut de ravitaillement. Chaque unité aérienne compte pour 1 RE dans le cadre du ravitaillement général.

2. Capacité de largage aérien. Les missions aériennes représentent des sorties multiples au cours d'un tour de joueur. Les règles de base pour les largages aériens et les unités aéroportées prennent comme postulat que les premières sorties larguent les unités qui attaquent et que les sorties suivantes livrent du ravitaillement pour ces forces. Cette règle optionnelle permet au joueur une plus grande flexibilité dans ce processus, au détriment d'une augmentation de la complexité du jeu. La règle optionnelle 43B2 (dépense des points de ravitaillement général) devrait être utilisée avec cette règle optionnelle.

Quand cette règle est utilisée, changez la règle 20F2 (mission de largage aérien) comme suit:

- Les unités devant être transportées comme cargaison lors des missions de largage aérien

utilisent leur taille normale en RE (comme pour les unités qui sont transportées par des missions de transport régulier et comme pour les GSP transportés par des missions de transport) et ne doublent pas leur taille en RE.

Toute cargaison qui peut être transportée par une mission de transport régulier peut être transportée par une mission de largage aérien (car selon ci-dessous il est possible la poser sur des bases aériennes). Cependant, seuls des unités aéroportées et des GSP peuvent effectivement être largués.

- Selon la règle 20F, une mission de largage aérien ne peut être engagée que pendant une phase de mouvement du joueur en phase. Cependant, pendant l'étape de résolution de la mission, l'unité aérienne de transport peut larguer jusqu'à la moitié (mais pas plus de la moitié) de sa capacité de cargaison dans l'hex. Par exemple, une unité aérienne de type T (0,5 RE de capacité de cargaison) peut larguer jusqu'à 0,25 RE de sa cargaison. (Selon les règles de base, deux transporteurs ou plus peuvent toujours se combiner pour emporter une cargaison.)

Lors de la phase de mouvement, l'opération aérienne de la mission de largage aérien est suspendue une fois que toutes les unités aériennes effectuant la mission de largage aérien aient largué la moitié de leur cargaison. A n'importe quel moment pendant la phase d'exploitation du joueur en phase du même tour de joueur, le joueur en phase peut reprendre l'opération aérienne, avec une nouvelle étape de résolution de la mission. A ce moment, le joueur peut choisir une des options suivantes pour chacune de ses unités aériennes effectuant une mission de largage aérien:

- 1) Retourner à la base avec la cargaison restante.
- 2) Larguer la cargaison restante dans l'hex. Cependant, le joueur ne peut pas larguer la moindre cargaison dans un hex occupé par des unités ennemies. Dans ce cas, l'unité aérienne doit retourner à la base avec la cargaison restante.
- 3) Si l'hex cible contient une base aérienne sous possession amie, convertir le reste de la mission aérienne en une mission de transport régulier avec cette base aérienne comme hex cible. Notez que la cargaison peut maintenant atterrir sur la base aérienne sans être larguée.

Après que l'étape de résolution de la mission se soit terminée, l'étape de retour des unités aériennes se déroule normalement.

De plus, changez la règle 24B2 (condition de ravitaillement des forces pendant un débarquement aéroporté) comme suit:

- Une unité aéroportée est automatiquement sous ravitaillement d'attaque seulement pendant le tour de joueur de son largage. Elle n'est pas automatiquement sous ravitaillement général ou d'attaque pendant le tour de joueur suivant.

Notez que cette règle optionnelle permet une grande flexibilité pour conduire des largages aériens. Par exemple, un transporteur peut emporter un bataillon parachutiste 1-2-6 (0,25 RE) et 1 GSP (0,25 RE), larguer le bataillon pendant la phase de mouvement et larguer (ou atterrir sur une base

aérienne capturée avec) le GSP pendant la phase d'exploitation. A la place du GSP, un autre bataillon parachutiste 1-2-6 peut être emporté et largué ou être posé dans l'hex pendant la phase d'exploitation. Notez également que 'jusqu'à la moitié' de la cargaison d'un transporteur est capable d'être largué pendant la phase de mouvement signifie effectivement que le joueur peut choisir de ne rien larguer pendant la phase de mouvement et de tout larguer pendant la phase d'exploitation (si l'hex n'est pas sous possession ennemie à ce moment là).

3. (Réduction du harcèlement [Harassment Abatement] par tir de DCA.) Les unités en phase peuvent utiliser leur valeur de DCA pour tenter de réduire les effets du harcèlement ennemi pendant les phases de mouvement et d'exploitation. Pour effectuer le tir de DCA, les unités doivent commencer la phase ou entrer dans l'hex harcelé, terminant ainsi leur mouvement pour la phase dans cet hex. Seul un tir de DCA peut être effectué dans un hex harcelé par phase de mouvement ou d'exploitation. Seules les unités c/m peuvent effectuer un tir de DCA pendant la phase d'exploitation. Les unités navales ne peuvent pas effectuer de tir de DCA dans le cadre de cette règle.

Pour chaque tir de DCA, le joueur qui tire lance deux dés, ajoutant la valeur de DCA appropriée au résultat, pour déterminer si le harcèlement dans l'hex a été affecté. Les résultats sont:

- 12 ou moins: pas d'effet sur le harcèlement.
- 13-18: ignorez un point de harcèlement dans l'hex pour le reste de la phase en cours.
- 19 ou plus: ignorez tous les points de harcèlement dans l'hex pour le reste de la phase en cours.

Notez que le résultat de ces tirs de DCA n'affecte jamais la moindre unité aérienne, mais uniquement les points de harcèlement.

Exemple: pendant la phase de mouvement, des unités en phase totalisant une valeur de DCA de 4 tentent de réduire le harcèlement dans un hex ayant deux points de harcèlement. Le joueur en phase obtient un 10, auquel il ajoute 4 (pour la valeur de DCA) pour un résultat de 14, annulant un des points de harcèlement dans l'hex pour le reste de cette phase de mouvement.

C. Mécanismes navals optionnels.

1. Pilonnage de port [Port Bombardment]. Une unité navale peut utiliser sa valeur de pilonnage pour pilonner un port sous possession ennemie dans l'hex qu'elle occupe pendant les étapes de mouvement naval amies. Les unités navales qui pilonnent peuvent le faire individuellement, ou bien combiner leur valeur de pilonnage avec certaines (ou toutes) unités navales qui pilonnent le même hex pour effectuer un seul pilonnage. Utilisez la table de bombardement (sur la fiche de jeu aérien) pour résoudre les pilonnages de port. Pour chaque pilonnage, utilisez la colonne de valeur de bombardement qui se rapproche le plus (sans la dépasser) de la valeur de pilonnage des unités navales qui pilonnent. Lancez un dé. Le résultat du pilonnage se trouve à l'intersection du résultat du dé et de la colonne de valeur de bombardement. Il y a deux résultats possibles M (raté [miss], aucun effet) et H (placez un point de dégâts sur le port).

Une unité navale qui pilonne un port voit ses munitions épuisées (selon la règle 34B3) à la fin du pilonnage.

2. Renseignements limités [Limited Intelligence]. Les marqueurs de groupe naval (NG) peuvent aussi être utilisés pour mettre en œuvre une limitation des renseignements navals.

Les marqueurs de NG ont un côté identifié (le côté avec une identification d'unité) et un côté inconnu (le côté ne comportant qu'une case avec la mention 'NG'). Un NG (le marqueur de NG et toutes les unités navales dans la case correspondante de la fiche de corps/escadre/groupe naval) qui est identifié, peut être examiné librement par le joueur ennemi; et s'il demande à son adversaire la composition d'un marqueur de NG identifié, l'adversaire doit répondre la vérité. Un marqueur de NG inconnu ne peut pas être examiné par le joueur ennemi; et son adversaire est libre de répondre n'importe quoi (ou même rien du tout) à toute question sur sa composition. *Exception:* un joueur doit toujours indiquer la vérité sur le type d'un NG inconnu (combat, mixte, transport ou sous-marin). *Suggestion:* placez les NG identifiés et inconnus sur des fiches de corps/escadre/groupe naval séparés, les fiches des NG inconnus dissimulés aux yeux ennemis par une feuille de papier ou tout autre moyen similaire.

Un NG inconnu devient identifié à l'instant où il se place dans un hex spécifique d'une case maritime, engage un combat naval, ou est contacté par une opération aérienne de bombardement de patrouille navale. Un NG identifié devient inconnu à l'instant où il croise dans une case maritime.

Toponymie

<i>Anglais 1939</i>	<i>Français 1939</i>	<i>Français 2005</i>
<i>Zones hors carte</i>		
Amboina	Amboine	Ambon
Bandjermasin	Bandjermassing	Banjarmasin
Brunei	Bruneï	Brunei
Cam Ranh	Ganh-raï	?
Celebes	Célèbes	Célèbes
Cochin China	Cochinchine	Cochinchine
Da Nang	Tourane	Đà Nang
Darwin	Port Darwin	Darwin
Formosa	Formose	Taiïwan
Hainan	Haï-nan	Hainan
Haiphong	Haï-phong	Haiphong
Hong Kong	Hong-kong	Hong Kong
Kiirin	Keloung	Chilung, Keelung, Jilong
Koepang	Koupang	Kupang
Kuching	Koutjing	Kuching
Kyushu	Kiou-siou	Kyūshū
Makasser	Macassar	Ujung Pandang
Marianas	Mariannes	Mariannes
Moluccas	Moluques	Moluques
Naha	Nafa	Naha
Okinawa	Okinava	Okinawa
Palau	Palaos	Belau
Saigon	Saïgon	Hồ Chí Minh-Ville
Saipan	Seypan	Saipan
Sarawak	Serawak	Sarawak
Shanghai	Chang-hai	Shanghai
Singapore	Singapour	Singapour
Singkawang	Singkawang	Singkawang
Soerabaja	Sourabaya	Surabaya
Tainan	Taiï-nan	Tainan
Takao	Takoou	Kaohsiung
Ulithi	Oulouthi	Ulithi
<i>Cartes de The Damned Die Hard</i>		
Babuyan	Babuyane	?
Calamian	Calamiane	?
Cotabato	Cotta-bato	Cotabato
Iloilo	Ilo-ilo	Iloilo
Luzon	Luçon	Luçon
Manila	Manille	Manille
Palawan	Palaouan	Palawan
Sulu	Soulou	Sulu
Tuguegarao	Tuguagarao	Tuguegarao

Annexe A—Table de victoire

Possession de bases aériennes et de ports (à la fin du scénario) (ne compter que ceux qui étaient sous possession ennemie au début du scénario)	
+1	pour chaque port marginal
+3	pour chaque port mineur et chaque piste aérienne
+5	pour chaque port standard et chaque terrain d'aviation permanent
+10	pour chaque port important et grand port
Capture d'objectifs (au moment de l'accomplissement, la première fois que le joueur prend possession de l'objectif)	
+30	le joueur japonais a capturé Manille (G7:1925), Cavite (G7:1926), Mariveles (G7:1725) et Corregidor (G7:1726).
+5	pour chaque tour avant Fév III 42 où ce qui précède a lieu.
-5	pour chaque tour après Fév III 42 où l'objectif ci- dessus reste sous possession alliée.
Requête de renforts supplémentaires (au moment où les renforts sont requis)	
-15	le joueur japonais requiert son renfort conditionnel 'Force de couverture distante'.
-6	pour chaque unité parachutiste, chaque RE d'unité terrestre ou chaque unité aérienne que le joueur japonais requiert auprès de la réserve stratégique du grand QG impérial. <i>Note</i> : divisez le coût en VP par deux pour le scénario 'Les Philippines renforcées'; réduisez le coût en VP à zéro pour le scénario 'Les Philippines complètement préparées'.

Pertes ennemies (au moment de l'accomplissement)	
+1	pour chaque point de valeur de combat (ou de la plus élevée entre la valeur d'attaque et de défense) éliminé
x2	si l'unité est c/m, d'artillerie, antichar ou de DCA
+2	pour chaque unité aérienne neutralisée
+4	pour chaque unité aérienne éliminée
x1,5	si l'unité aérienne est de type B ou T
x2	si l'unité aérienne est de type HB
+2	pour chaque point de dégâts sur un transport
+4	pour chaque point de dégâts sur un destroyer, un croiseur, un cuirassé ou un porte-aéronefs
+1	pour chaque point de dégâts sur un sous-marin ou un petit bâtiment
Production supplémentaire (au moment de l'achat)	
-2	pour chaque RP inf
-4	pour chaque RP bld ou art
-4	pour chaque point de ressource
-4	pour chaque ARP
-8	pour chaque NRP
Chaque joueur ne peut pas dépenser plus de 8 VP par mois pour les productions supplémentaires	
Production amie accumulée (à la fin du scénario)	
+1	pour chaque RP inf
+2	pour chaque RP bld ou art
+2	pour chaque point de ressource
+2	pour chaque ARP
+4	pour chaque NRP

Annexe B—Séquence de jeu détaillée

Ce qui suit fait la liste de toutes les activités qui se déroulent pendant un tour de jeu. A l'intérieur de chaque phase, les activités sont numérotées dans l'ordre dans lequel elles doivent se dérouler. Les activités à l'intérieur d'un nombre peuvent se dérouler dans n'importe quel ordre. Certaines activités ne s'appliquent qu'à un seul camp. Les sections de règles de l'activité sont indiquées entre parenthèses. Les activités des règles optionnelles apparaissent en italique; ignorez-les si vous n'utilisez pas ces règles optionnelles.

Début du tour de jeu

1. Déterminez le temps (36B) et les conditions de mer (36C).

Phase initiale

1. Vérifiez le statut de ravitaillement général des unités, hex et zones hors carte (12) *et des bases aériennes (43B1)*. Retirez les points de désorganisation (14G). Retirez les points de dégâts des défenses côtières (33B). Déclaration de Manille ville ouverte (38B6).
2. Dispersion/assemblage des unités dans la réserve de remplacement (15).
3. Déroulement de toutes les activités de renfort (16, 25, 35).
4. Construction des forts et des terrains d'aviation permanents (14A1) (43A4).
Augmentation des terrains d'aviation permanents (43A5).
5. Diverses unités aériennes deviennent opérantes (17B/C)
6. Sur chaque base aérienne, rendre inopérantes les unités aériennes en excès de la capacité de la base aérienne (18A)
7. Engagement des missions de patrouille de combat aérien (20E).
Engagement des missions de harcèlement (20G2d).
8. Planification des opérations aéroportées (24C).
Planification des opérations amphibies (32C).

Phase de mouvement

Sous phase de mouvement naval:

1. Mouvement des groupes navals (28, 42C1).
Résolution du bombardement aérien des unités navales (20G2g/h).
Mouvement de réaction des groupes navals (28A).
Résolution des combats navals (29).
Chargement et déchargement de cargaisons (30, 31).
Déroulement des débarquements amphibies (32).
Déroulement de la séquence de débarquement (27D) quand une cargaison est déchargée:
 - a. Déchargement de cargaison (31, 32).
 - b. Vérification des dommages des LC (34E).
 - c. Résolution de la réaction ennemie au débarquement (32D).
 Préparation des NG pour fournir du NGS (33A)
Mouillage/draguage des mines et résolution des dommages dus aux mines (34D).
Réapprovisionnement/ravitaillement en fuel des unités navales (34B4/5).
Pilonnage de port ennemi (43C1).

Sous phase de mouvement terrestre:

2. Mouvement des unités, y compris les mouvements sur piste, route et voie ferrée (6A, 7).
Augmentation temporaire de la capacité des réseaux ferrés (43A1).
Déroulement des débordements (13).
Rupture des voies ferrées, endommagement des bases aériennes et des ports et démolition des ponts (7A2, 18D, 30A2, 37A3).
Utilisation des capacités des unités de construction (14A1).
Tirs de DCA pour réduire le harcèlement (43B3).
3. Assemblage des unités dispersées (15).

A n'importe quel moment de la phase:

- Engagement des missions aériennes appropriées (20).
- Résolution des opérations aéroportées (24, 42B2).
- Dispersion des unités (15).

Phase de combat

1. Mouvement des groupes navals appropriés vers les positions de NGS (33A).
2. Engagement des missions de soutien aérien défensif (20G2c).
3. Engagement des missions de soutien aérien offensif (20G2b).
4. Pilonnage des unités ennemies et des forteresses (37E).
5. Résolution des combats, hex par hex (9, et beaucoup d'autres règles), vérifiant le ravitaillement d'attaque (12) au fur et à mesure que chaque combat est résolu.

Phase d'exploitation

A n'importe quel moment de la phase:

- Engagement des missions aériennes appropriées (20).

Sous phase de mouvement naval:

1. Ceci est identique à la sous phase de mouvement naval de la phase de mouvement à l'exception des débarquements amphibies (32) qui ne peuvent pas être effectués.

Sous phase de mouvement terrestre (unités c/m uniquement):

2. Ceci est identique à la sous phase de mouvement terrestre de la phase de mouvement avec les exceptions suivantes:
 - Seules les unités ayant une capacité de mouvement pendant la phase d'exploitation (6B) peuvent se déplacer.
 - Le mouvement ferroviaire ne peut pas être utilisé.
 - La capacité des réseaux ferrés ne peut pas être augmentée temporairement.
 - La capacité des unités de construction ne peut pas être utilisée.

Fin du tour de jeu

- Combinaison des groupes navals (28A).
- Vérification du niveau de fuel des unités navales (34B1).

Fin de la partie

- Attribution des VP pour les objectifs de fin de scénario (41).

Quand cela est approprié

- Résolution de la fuite des unités aériennes (18B).
- Abandon des terrains d'aviation à capacité 0 (18D).
- Résolution de la fuite des unités navales (34C).
- Destruction d'éléments de ravitaillement/~~ressource~~ (12F).
- Capture de capacité ferroviaire (7A1).
- Capture d'éléments de ravitaillement/~~ressource~~ (12F).
- Attribution de VP au moment de l'accomplissement d'événements spécifiques (42).

Quand une opération aérienne est initiée (16D):

1. Etape de mouvement de la mission: engagez les missions vers l'hex cible de l'opération aérienne; engagez les missions d'escorte (19, 20).
Engagement des missions d'attaque de patrouille (20D).
Résolution des attaques de patrouille (21C).
2. Etape de mouvement des intercepteurs: engagez les missions d'interception (20C).
3. Etape de résolution du combat aérien: résolution du combat aérien (21).
4. Etape du tir de DCA: résolution des tirs de DCA (22).
5. Etape de résolution de la mission: résolution des missions de bombardement et de transport (20F/G).
6. Etape de retour des unités aériennes: les unités aériennes retournent à la base et deviennent inopérantes (17B).