

# **PACIFIC WAR**

La Lutte Contre Le Japon  
1941 – 1945

Règles du Jeu

## TABLE DES MATIERES

<i>Section</i>	<i>Page</i>
Introduction Générale.....	3
<b>Introduction aux Scénarios d'Engagements et de Batailles</b>	<b>4</b>
Les Pions .....	4
La Carte.....	8
Aides de Jeu.....	8
Renseignements Limités et Marqueurs de Forces.....	9
Forces et Dommages.....	9
Séquence de Jeu des Scénarios de Batailles.....	11
Exemple de Jeu Complet.....	12
Renseignement Opérationnel.....	16
Mouvement.....	16
Recherche.....	20
Combat Sous-Marin.....	21
Condition de Luminosité.....	22
Détermination de l'Avantage.....	23
Missions Aériennes.....	23
Combat Naval.....	28
Bombardement.....	30
Combat Terrestre.....	31
Réparation des Aéroports.....	33
Ralliement.....	33
Désactivation.....	33
Enlèvement des Détections.....	33
Calendrier.....	33
<b>Introduction aux Scénarios de Campagnes et Stratégiques.....</b>	<b>35</b>
Pions Supplémentaires.....	35
Informations Supplémentaires sur la Carte.....	36
Initiative Stratégique.....	37
Temps.....	38
Séquence de Jeu des Scénarios Stratégiques.....	40
Météo.....	42
Renseignement Stratégique.....	43
Bombardement Stratégique.....	43
Harcèlement de la Marine Marchande.....	45
Commandement.....	46
Transport Stratégique.....	49
Renforts.....	49
Réparations Navales.....	50
Remplacements.....	51
Dispersion et Recombinaison.....	52
Génie.....	53
Détermination du Joueur en Opération.....	54
Activation.....	55
Renseignement Opérationnel.....	55
Démolition.....	56
Règles Optionnelles.....	56
Suggestions pour le Jeu en Solitaire.....	58
Tableau des Coups Divers.....	58

## MATERIEL

*Pacific War* contient le matériel suivant :

- Un Livret de Règles
- Un Livret de Scénarios
- Deux Cartes (A et B)
- Neuf planches de pions (1 à 9)
- Deux Feuilles de Joueurs (Alliée et Japonaise)
- Une Feuille d'Opération
- Deux Ecrans avec des Tables et Tableaux (Allié et Japonais)
- Huit Feuilles de Forces (quatre Alliées, et quatre Japonaises)
- Un dé à 10 faces
- Un casier de rangement pour les pions

## Introduction Générale

En 1853, les Etats Unis d'Amérique ont forcé le Japon à signer un traité qui ouvrait leur marché au monde. Cet événement a engagé un processus politique, social et militaire qui contribua à la création de l'Empire Japonais. Quatre vingt dix ans plus tard, les Etats Unis et ses alliés détruisirent ce même empire, terminant ainsi le cycle qui avait été commencé.

*Pacific War* est un « wargame » sur la lutte entre les nations Alliées et l'empire Japonais, de 1941 à 1945. Ce travail ne propose pas de répondre à la question de pourquoi la guerre a commencé, ni pourquoi les Alliées furent militairement surpris, ni qui était le mauvais camp. Les joueurs représentent les Commandants en Chef, tels que Mac Arthur, Nimitz et Yamamoto. La conception a été axée sur la stratégie militaire au niveau opérationnel et stratégique. A chaque tour, les joueurs doivent déterminer leurs capacités militaires, leurs renseignements stratégiques, et l'infrastructure logistique, puis implémenter leur stratégie pour gagner la guerre. Comme l'a si bien dit un des testeurs, « vous recevez des canons et quelqu'un pour les utiliser ».

Un autre aspect important de la conception fut la jouabilité. Je n'utilise pas ce mot comme il devrait s'appliquer normalement à la complexité, mais plutôt comme une fonction du temps de jeu. Le système de jeu augmente en complexité avec l'augmentation de la taille des scénarios. Les scénarios d'Engagements sont principalement des rencontres à un seul camp et sont tout d'abord des expériences d'apprentissage solitaire. Les scénarios de Batailles sont les fameuses batailles navales, comme celle de la Mer de Corail, qui utilisent toutes les règles concernant le mouvement et l'utilisation des forces militaires et sont conçus pour offrir un jeu compétitif. Les scénarios de Campagnes utilisent toutes les règles concernant les opérations étendues pour amener et éclairer les fameuses luttes pour les zones du Pacifique, comme dans le scénario de Guadalcanal.

Les scénarios Stratégiques sont la « guerre » elle-même, amenant en jeu les décisions au niveau stratégique, comme les sous-marins US et les campagnes de bombardement stratégique, ils introduisent également le contrôle sur les renforts, les remplacements, et l'entraînement des pilotes. Bien que je sache qu'il y aura des joueurs qui joueront les scénarios Stratégiques, l'intérêt de *Pacific War* repose sur ses nombreux scénarios, dont plus de la moitié prennent deux heures ou moins à jouer.

Le système de jeu lui-même est centré sur l'Opération. Un joueur devient le joueur en Opération, active ses unités de combat pour une période de temps basée sur des considérations logistiques (représentées par la disponibilité de Points de Commandement) et les déplace pour atteindre ses objectifs stratégiques. L'autre joueur – le joueur en réaction – établit secrètement la situation du renseignement et, basé sur cette situation, est autorisé à réagir dans une plus ou moins grande étendue. Une fois que les forces adverses se sont rapprochées, le Cycle de Bataille asymétrique est utilisé pour combattre jusqu'à la fin de l'Opération.

Il doit être noté que le Japonais n'a pratiquement aucune chance de gagner le Scénario Stratégique. Les ressources Alliées et l'apparition éventuelle de la bombe atomique rendent la victoire Japonaise quasiment impossible. Le joueur Japonais utilisera, bien sûr, la connaissance historique pour éviter le désastre, comme ce qui s'est passé à Midway, et permettra une utilisation agressive précoce de ses puissantes forces navales. Ceci permettra au joueur Japonais de rester compétitif assez longtemps dans la guerre, particulièrement si la Chine ou l'Inde (avec ses forces Britanniques) peuvent être mises hors jeu. Dans

la plupart des cas, par contre, la pénurie de remplacements aériens, la prépondérance des ressources Alliées, et la possibilité d'une situation d'embuscade comme à Midway rendent la victoire Japonaise assez lointaine.

Ce déséquilibre à long terme fit partie de la motivation pour inclure de nombreux scénarios, avec une accentuation sur les fameuses batailles et les campagnes de 1942 et 1943, lorsque les deux camps avaient les mêmes chances de gagner lors de n'importe quelle opération. Comme pour tous les wargames, l'intérêt est de bâtir vos propres stratégies et de les implémenter. Pour que le jeu en vaille la chandelle, c'est à vous de réécrire votre propre histoire de la guerre du Pacifique.

**Mark Herman**

### Types de Scénarios

Il y a 21 scénarios dans *Pacific War*, tous sont décrits dans le Livret de Scénarios. Chaque scénario est un jeu à part entière, et prend de 20 minutes à plusieurs heures pour être joué en entier. Les scénarios sont divisés en quatre types : Engagement, Bataille, Campagne, et Stratégique. Les scénarios d'Engagements sont les plus simples et les plus rapides à jouer, et les scénarios Stratégiques sont les plus complexes et les plus gourmands en temps de jeu ; les scénarios de Batailles et de Campagnes se situent entre ces deux extrêmes.

Les règles sont divisées en deux sections majeures, la première traite des règles nécessaires pour jouer les scénarios d'Engagements et de Batailles, alors que la seconde ajoute les règles nécessaires pour jouer les scénarios de Campagnes et Stratégiques. Chacune des sections commence par sa propre introduction, et possède sa propre séquence de jeu.

### Démarrage Rapide

Les scénarios d'Engagements sont des systèmes d'apprentissage en solitaire pour vous aider à vous familiariser avec de petites parties des règles avant de vous plonger dans le jeu complet. Le scénario d'Engagement 2, intitulé L'île de Savo, recrée une des défaites navales des plus désastreuses infligées à l'US Navy pendant la guerre. Pour jouer ce scénario vous aurez besoin de la Feuille d'Opération (spécialement de la portion Combat Naval), de la Table de Résultats des Combats Aéronavals (qui se trouve sur les écrans de chaque joueur), et de comprendre la section de règles du Combat Naval, ainsi que celle sur la Force et les Dommages. Ces informations plus les pions nécessaires vous permettront de jouer ce scénario.

Le scénario d'Engagement 1 (Pearl Harbor) recrée l'attaque surprise Japonaise sur la base navale US à l'île d'Oahu le 7 Décembre 1941. Pour jouer ce scénario, vous aurez besoin de la carte, de l'écran du joueur Japonais, de la Feuille Aérienne Japonaise, et de comprendre les règles des Missions Aériennes, de la Détermination de l'Avantage, des Forces et Dommages, et de la Séquence de Jeu de Bataille. La majeure partie de la Séquence de Jeu ne sera pas utilisée pour ce scénario, mais c'est un bon moment pour la lire en entier.

**Note :** *Bien que les instructions du scénario de Pearl Harbor se réfèrent à la portée limitée de recherche Alliée, cette information est inutile pour ce scénario, car les Japonais sont hors de portée – à moins que vous ne les rapprochiez – et tous les hexs d'Installations (Oahu) sont automatiquement détectés pour les règles de Missions Aériennes.*

Pour le scénario d'Engagement 3, lisez les règles jusqu'à la Séquence de Jeu Stratégique. Ce scénario intègre tous les éléments majeurs des règles nécessaires pour jouer les scénarios de Batailles, qui sont de véritables jeux compétitifs. Les huit scénarios de Batailles se concentrent sur le noyau du jeu :

L'Opération. Chaque scénario de Bataille est une Opération menée à son terme, en utilisant plus de sections de règles que les scénarios d'Engagements, mais moins que pour les scénarios de Campagnes et Stratégiques.

Les scénarios de Campagnes sont, en effet, deux ou plusieurs Opérations résolues séquentiellement pour créer une portion de la guerre, alors que les scénarios Stratégiques sont la guerre elle-même, combattue en intégralité. Les scénarios de Campagnes et Stratégiques utilisent les mêmes sections de règles en intégralité, et les scénarios Stratégiques utilisent des sections de règles supplémentaires pour simuler certaines des décisions au plus haut niveau associées au fait de faire la guerre en entier. Les scénarios de Campagnes et Stratégiques surpassent en complexité les scénarios de Batailles en ajoutant des règles pour des concepts tels que les Chaînes de Commandement (lignes de ravitaillement), les Points de Commandement (le ravitaillement), et l'Activation (intégration du commandement et du ravitaillement).

**Note :** *en règle générale, toutes les unités des scénarios de Batailles sont toujours Reliées (ravitailées) et Activées (elles ont reçu leurs ordres et le ravitaillement).*

Bien que le renseignement soit un aspect important de ce jeu pendant les scénarios de Batailles, les joueurs ne sont pas obligés de déterminer leur niveau de renseignement ceux-ci ; cette information est simplement indiquée dans les instructions des scénarios. Aussi, à cause de la courte durée des scénarios de Batailles, les concepts de Renforts, Remplacements, Construction, Réparation et Mouvement Stratégique ne sont pas utilisés.

Les scénarios de Campagnes utilisent la plupart des règles, et les scénarios Stratégiques utilisent toutes les règles. La différence majeure entre ces types de scénarios est qu'une Campagne indique le nombre de Points de Commandement (ravitaillement) disponibles chaque mois, alors que les scénarios Stratégiques ont un mécanisme qui fera varier le nombre de Points de Commandement disponibles selon le niveau de conquête obtenu, l'Initiative Stratégique, le progrès de l'effort des sous-marins Alliés contre la marine marchande Japonaise, et l'intensité des offensives de Bombardement Stratégique.

## INTRODUCTION AUX SCÉNARIOS D'ENGAGEMENTS ET DE BATAILLES

Les sections de règles suivantes (jusqu'à l'introduction des scénarios de Campagnes et Stratégiques) fournissent toutes les informations nécessaires pour jouer les scénarios d'Engagements et de Batailles. La description des pions et des cartes contiennent des informations seulement sur les pions et caractéristiques nécessaires aux scénarios les plus courts. Les pions et détails supplémentaires de la carte sont expliqués dans la portion sur les scénarios de Campagnes et Stratégiques.

La séquence de jeu utilisée pour les Scénarios d'Engagements et de Batailles (appelée la séquence de jeu de bataille) est considérablement plus courte que celle nécessaire aux scénarios les plus longs. Notez que certaines Phases de la Séquence de Bataille sont omises pour les scénarios d'Engagements ; ces phases sont indiquées dans les règles et sur la Piste des Phases, qui se trouve sur vos Feuilles de Jeu.

### Concepts Avancés

Dans les règles d'Engagements et de Batailles, certains termes utilisés n'auront de signification que lorsque les règles de Campagnes et Stratégiques seront utilisées.

**Activation.** Dans les scénarios de Campagnes et Stratégiques, les joueurs doivent activer leurs unités pour pouvoir leur faire faire quelque chose. Dans les scénarios d'Engagements et de Batailles, toutes les unités sont considérées Activées au début du scénario. Ainsi, les stipulations dans plusieurs règles (le Mouvement par exemple) sur le fait qu'une unité doit être Activée peuvent être ignorées pour la plupart. Notez, par contre, que les instructions des scénarios de Batailles demandent généralement que des unités soient Désactivées avant la fin du scénario. Une brève description de la Désactivation se trouve dans les règles d'Engagements et de Batailles. Une fois Désactivée, une unité ne peut plus entreprendre les actions permises aux unités Activées.

**Reliée.** Les concepts de Commandement ne sont pas utilisés dans les scénarios d'Engagements et de Batailles, mais sont vitaux pour les scénarios avancés. Toutes les unités sont toujours considérées comme Reliées (à une Source de Commandement) dans les scénarios d'Engagements et de Batailles. Toute règle de cette portion des règles indiquant qu'une unité doit être Reliée pour agir peut être ignorée.

**Quartiers Généraux et Bases de Soutien Offensif.** Ces deux types de pions sont utilisés dans les scénarios de Campagnes et Stratégiques uniquement. Toute mention à ces pions dans cette partie des règles peut être ignorée.

## Description des Pions

**Note :** *Les pions fournis dans la boîte sont une limite absolue du jeu. Les joueurs ne peuvent pas faire plus de pions, sauf pour les suivants : Torpilles dépensées, marqueurs d'Interdiction, marqueurs d'Opération Terminée, marqueurs de Siège. Marqueurs Démoralisé, marqueurs de Flèche d'Entrée, et marqueurs de Coup.*

Il y a trois types de pions de base dans *Pacific War* : les unités de combat ; les installations et les marqueurs. Les unités de combat ont un code de couleur pour la nationalité (voir Aides de Jeu). Les installations sont à la couleur Japonaise ou Alliée. Les marqueurs sont soit neutres (utilisés par les deux camps) soit à la couleur Japonaise ou Alliée.

### UNITES DE COMBAT

Il y a Quatre types d'unités de combat, dont chacun est soumis à des règles distinctes pour le mouvement et le combat : unités terrestres ; unités aériennes ; unités navales ; et unités sous-marines.

**Note :** *Comme les sous-marins agissent assez différemment des unités de surface, ils sont traités comme une catégorie à part entière dans les règles, bien que les pions sous-marins soient similaires aux unités navales. Le terme « unité navale » se réfère spécialement aux unités non sous-marines.*

Chaque catégorie d'unités de combat partage des caractéristiques similaires, résumées dans les diagrammes et explications suivantes.

### Unité Terrestre Typique

	RECTO	VERSO
	Activée	Non Activée
Taille	Désignation	
Type		Coût
Qualité de Troupe	Pas	d'Activation

## Force Anti Aérienne

**Unité Aérienne Typique**

	RECTO	VERSO	
	Activée	Non Activée	
Nombre de Pas	Silhouette		Capacité CV
Portée	Niveau		
Force Anti Aérienne	Coût d'Activation		
	Force Anti Terrestre		Force Anti Aérienne
	Force Anti Navale		

**Unité Navale Typique**

	RECTO	VERSO	
Nom/Classe		Artillerie Anti Navale	
N° de Drapeau	Coût		
Force Anti Aérienne	d'Activation	Force de Bombardement	
	Capacité de Dégâts	Force Anti Sous Marine	
	Silhouette	Force de Torpilles	
		Anti Navale	

**UNITES TERRESTRES**

Toutes les unités sont imprimées avec les informations suivantes :

**Coût d'Activation.** Ce coût est le nombre de Points de Commandement qui doit être dépensé pour Activer l'unité (Scénarios de Campagnes et Stratégiques uniquement). Lors de certaines Opérations, ce coût doit être doublé ou triplé.

**Note :** *Le verso d'un pion d'unité terrestre ou aérienne représente l'unité non Activée. Une unité terrestre ou aérienne Activée est retourné (recto visible).*

**Force Anti Aérienne.** Une unité terrestre peut utiliser sa Force Anti Aérienne pour faire un combat de Flak.

**Pas.** Le nombre d'hommes présent dans une unité terrestre est indiqué par le nombre de Pas imprimé sur le pion. Lorsqu'une unité prend des pertes, elle perd des Pas, comme indiqué par l'utilisation de marqueurs de Coups. Le nombre de Pas dans une unité terrestre est important pour le Combat Terrestre, le Transport Stratégique, le Transport Amphibie, et le Parachutage. De plus, il ne peut jamais y avoir plus de 48 Pas d'unités terrestres dans le même hex.

**Qualité de Troupe.** La Qualité de Troupe d'une unité représente son efficacité, son expérience et son niveau de performance. La Qualité de Troupe est importante pour le Combat Terrestre, la Retraite, la Poursuite, le Ralliement, la Démolition, et d'autres fonctions du jeu. Les joueurs sont souvent obligés de faire des Test de Qualité de Troupe en lançant un dé et en comparant le résultat à la Qualité de Troupe de l'unité ; si le dé est inférieur ou égal à la Qualité de Troupe de l'unité, celle-ci réussit, si le dé est supérieur, elle échoue.

**Note :** *Lorsqu'une unité est démoralisée (résultat de combat) ou fait un assaut amphibie, ou un parachutage, sa Qualité de Troupe est réduite de moitié (arrondie au supérieur).*

**Désignation de l'Unité.** La désignation d'une unité terrestre est simplement son nom – généralement un nombre, avec une ou plusieurs lettres d'abréviation. Les unités sont généralement

nommées par leur taille, type et désignation. Les abréviations suivantes ont été utilisées dans certaines désignations : US : A (Amérique), M (Marine), C (Cavalerie), Rs (Réserve), NL (Nord Luzon), SL (Sud Luzon), M sans le symbole Marine (Mindanao), V (Vizayan). BRITANNIQUE : Sng (Singapour), I (Inde), HK (Hong Kong), Pj (Punjab), B (Burmese), Rgn (Rangoon), AR (Fusiliers Royaux Africains). AUSTRALIE : SF (Force Sparrow), GF (Force Gull), K (Karafuto), RG (Group de Raid).

**Taille d'Unité.** Il y a six tailles d'unités dans le jeu : bataillon (II), régiment (III), brigade (X), division (XX) corps (XXX) et armée (XXXX). Les unités de corps n'apparaissent que chez les US et les Chinois Rouges (communistes) ; les unités d'armées n'apparaissent que chez les Chinois Nationalistes. La division (XX) est l'unité de base du jeu. Dans les règles, si une division « ou son équivalent » est mentionné, cela veut dire que 3 régiments et/ou brigades valent 1 division ; 3 bataillons valent 1 régiment ou une brigade ; et 9 bataillons valent 1 division. La Taille de l'unité est importante pour divers types de transports et pour la Dispersion et la Recombinaison.

**Type d'Unité.** Il y a six types d'unités terrestres dans le jeu : infanterie ; marine ; génie ; forces spéciales ; aéroporté et blindé. Tous les types d'unités sont traités de la même façon sauf lorsqu'un type ou un autre est spécifié dans une règle.

**UNITES AERIENNES**

Tous les pions d'unités aériennes sont imprimés avec les informations suivantes :

**Coût d'Activation.** Voir unités terrestres.

**Force Anti Aérienne.** Une unité aérienne peut utiliser sa Force Anti Aérienne pour faire un Combat Aérien et du Mitrailage. Un pion d'unité aérienne à sa Force Anti Aérienne imprimée des deux côtés du pion par elle peut utiliser cette force qu'elle soit activée ou non (voir PAC).

**Force Anti Terrestre.** Une unité aérienne peut utiliser sa Force Anti Terrestre pour faire des Frappes contre les unités terrestres ou les installations.

**Force Anti Navale.** Une unité aérienne peut utiliser sa Force Anti Navale pour faire une Frappe contre les unités navales. Pour certaines unités aériennes, cette Force comprend des torpilles.

**Nombre de Moteurs.** Les unités aériennes ont soit un moteur (1E), soit deux moteurs (2E), soit quatre moteurs (4E). Le nombre de moteurs d'une unité aérienne est important pour certains types de Mission Aérienne et pour les règles de Remplacement. Les unités aériennes sont généralement désignées par leur nombre de moteurs, leur niveau, leur nombre de pas, et – dans certains cas – leur capacité de porte-avion (CV).

**Exemple :** *Une référence à une unité aérienne (5) 1E-CV-L1 désigne une unité aérienne de 5 pas, un seul moteur, avec une capacité CV, et un Niveau 1.*

**Portée.** C'est le nombre d'hexs que l'unité aérienne peut traverser en un mouvement. Notez que ce nombre n'est pas les nombres d'hexs que l'unité peut faire à l'aller, puis reprendre ce même nombre d'hexs au retour ; c'est le nombre total d'hexs que l'unité peut traverser avant de plonger dans la mer !

**Silhouette.** Les silhouettes utilisées sur les unités aériennes sont les silhouettes réelles des avions (Zéros, B-17, etc), mais nous n'avons pas tenté de faire la distinction parmi la multitude de types employés pendant la guerre.

**Niveau.** Le Niveau d'une unité aérienne indique son niveau de performance, un peu comme la Qualité de Troupe d'une unité terrestre. Le Niveau est basé sur l'entraînement du pilote et la technologie de l'avion. Le Niveau est important pour les Remplacements, le Combat Aérien, et diverses fonctions de jeu. Il y a trois Niveaux : L0 (le plus mauvais ; L1 ; et L2 (le meilleur).

### Unités LRA (Avions à Long Rayon d'Action)

La plupart des unités aériennes sont des unités de combat, utilisées pour engager l'ennemi. Les unités aériennes sont extrêmement importantes pour la capacité de chaque joueur à rechercher les Task Forces ennemis. Les unités aériennes LRA sont utilisées *exclusivement* pour la Recherche. Un coup d'œil sur une LRA révélera qu'elle n'a pas de Forces de Combat. Chaque LRA est composée d'1 pas de Niveau L0, pour toutes les règles.

**Note :** *Bien que les LRA ne puissent pas tirer, elles peuvent se faire attaquer par des Missions de Frappe Aérienne ennemies.*

### UNITES NAVALES

Toutes les unités navales sont imprimées avec les informations suivantes :

**Coût d'Activation.** Voir les unités terrestres.

**Force Anti Aérienne.** Une unité navale peut utiliser sa Force Anti Aérienne pour faire un combat de Flak.

**Force Anti Sous-Marine.** Une unité navale peut utiliser sa Force Anti Sous-Marine pour faire un combat Anti Sous-Marin.

**Force de Bombardement (Anti Terrestre).** Une unité navale peut utiliser sa Force de Bombardement pour faire un bombardement contre des unités terrestres ou des installations.

**Force d'Artillerie (Anti Navale).** Une unité navale peut utiliser sa Force d'Artillerie pour faire un Combat Naval. Pendant le Combat Naval, les joueurs déterminent la portée à laquelle aura lieu le combat, et une fois la portée déterminée (Courte, Moyenne, ou Longue), la Force d'Artillerie (S, M, L) appropriée est utilisée.

**Capacité de Dégâts.** Le nombre de Coups que peut prendre une unité navale avant de couler varie d'une unité à une autre, comme indiqué par la Capacité de Dégâts individuelle. Une unité navale avec un **c** à côté de sa capacité de dégâts peut être Désemparée.

### Abréviations des types d'unités navales

Les types suivants sont des Vaisseaux Capitaux, et chaque pion représente un seul bateau : CV (porte avions) ; CVL (porteur léger) ; CVS (porte hydravions) ; BB (cuirassé) ; BC (croiseur de bataille). Les types suivants ne sont pas des Vaisseaux Capitaux, et chaque pion représente deux bateaux (avec quelques exceptions indiquées dans la Réparation Navale) : CVE (porteur d'escorte) ; CA (croiseur) ; CL (croiseur léger). Les pions d'unités navales suivants représentent chacun six bateaux, lorsqu'ils sont en pleine forme : DD (destroyer) ; DE (destroyer d'escorte) ; APD (destroyer de transport) ; AA

(transport amphibie) ; ST (réservoir d'hydravions) ; SS (sous-marins).

### Désemparé

Les unités navales dont la Capacité de Dégâts est précédée d'un **c** sont considérées désemparées lorsque le nombre de Coups reçus est inférieur de un à la Capacité de Dégâts. Les unités navales Désemparées reçoivent les restrictions suivantes : (1) pendant les Phases de Mouvement, elles peuvent bouger de 0 ou 1 hex mais pas 2 hexs. (2) Pendant le Combat Naval, elle ne peuvent pas miser un Abandon à moins d'être Activées et d'avoir une autre unité navale non Désemparée avec une Force d'Artillerie (autre que **x**) présente. (3) Au moment où une unité navale devient Désemparée, une procédure d'attaque sous-marine une fois par Opération est engagée. (4) lorsqu'une unité navale bouge pendant la Phase de Transport Stratégique, une procédure d'attaque sous-marine est engagée. (5) les porte-avions Désemparés ne peuvent pas lancer d'unités aériennes.

### Observateurs

Certaines unités navales ont un avion d'observation intégré. Ces unités navales peuvent faire des Recherches au-delà de l'hex qu'elles occupent (voir le Tableau de Recherche).

### Porte-avions

Les porte-avions sont considérés comme des bases aériennes et sont capables de lancer des Missions Aériennes. Chaque porte-avion (CV, CVL, CVE) à une valeur supplémentaire imprimée : sa Capacité de Lancement. Ce nombre est le nombre maximum de Pas aériens (CV capable uniquement) que l'unité peut transporter ; *aucun* porte-avion ne peut *jamais* transporter plus de pas que sa Capacité de Lancement ; voir les Bases Aériennes pour plus de détails.

**Note :** *Les Aéroports ont aussi des Capacités de Lancement, mais la Capacité de Lancement d'un aéroport limite simplement le nombre de Pas aériens qui peuvent être Alertés ou envoyés en Mission ; n'importe quel nombre de Pas aériens peut occuper un aéroport.*

### UNITES SOUS-MARINES

Les sous-marins sont similaires en beaucoup de points aux unités navales (lors des Scénarios d'Engagements et de Batailles). Notez que la seule Valeur de Combat d'un sous-marin, par contre, est une valeur de Torpille à Courte Portée. Les sous-marins se comportent un peu différemment des unités navales pendant les phases de Contact et de Mouvement. Les distinctions essentielles sont les suivantes :

- Pendant une Phase de Mouvement amie, un sous-marin ne peut se déplacer que d'1 hex, pas 2.
- Le Combat Sous-Marin se produit pendant la Phase de Contact (c'est le *seul* combat autorisé pendant une Phase de Contact).
- La procédure de Combat Sous-Marin est différente de celle des unités navales (c'est pourquoi le Combat Sous-Marin est présenté dans une section à part des règles).
- Les unités sous-marines peuvent tenter d'attaquer les unités Désemparées d'une manière unique une fois par Opération (ou par Scénario), qui est décrite dans le Combat Sous-Marin. Les règles sur les sous-marins dans la section des Scénarios de Campagnes et Stratégiques ajoute un rôle pour les sous-marins Alliés dans le harcèlement de la Marine Marchande Japonaise (voir cette section pour les détails), nécessitant que le joueur Allié sépare ses forces sous-marines entre le rôle abstrait du harcèlement, et le rôle de flotte d'attaque sur la carte.

**Note :** *Il y a aussi des règles optionnelles de scénarios traitant des unités sous-marines Japonaises STO et KRS.*

## **BASES AERIENNES**

Les unités aériennes doivent être basées sur une base aérienne amie pour pouvoir être en jeu et faire des missions aériennes. Il y a trois types de bases aériennes ; les aéroports, les porte-avions et les bases d'hydravions. Les aéroports sont des installations qui commencent un scénario sur la carte ou qui sont construits pendant les scénarios de Campagnes et Stratégiques. Les porte-avions sont les unités navales CV, CVL, ou CVE. Les bases d'hydravions sont des bases temporaires qui peuvent être établies pendant le jeu par les unités navales CVS et ST. Tous les types d'unités aériennes peuvent atterrir et décoller depuis un aéroport. Seules les unités aériennes 1E CV capable peut atterrir et décoller depuis un porte-avion. Seules les unités LRA peuvent atterrir et décoller depuis une base d'hydravion.

Les aéroports sont de deux tailles : petits et grands. Les deux tailles peuvent contenir un nombre illimités d'unités aériennes de n'importe quel nombre de Pas aériens à tout moment. Le nombre de Pas aériens qu'un aéroport peut lancer pour une mission ou alerte particulière est connu sous le nom de Capacité de Lancement. Chaque taille à une Capacité de Lancement associée (indiquée par le 6 ou le 18 sur le pion suivi de la lettre « c »). A aucun moment un aéroport ne peut lancer plus de Pas que sa capacité imprimée. A cause des missions aériennes ennemies, du bombardement naval, du combat terrestre ou de la démolition, un aéroport peut être interdit. Une démolition réussie interdit automatiquement un aéroport quelle que soit sa taille. Il faut une combinaison de Coups (5 pour un petit et 10 pour un grand) de missions aériennes et de bombardement naval pour réussir à interdire un aéroport. Pendant chaque Phase de Réparation, tous les aéroports Reliés voient tous leurs Coups accumulés retirés.

**Note :** *Pendant les scénarios d'Engagements et de Batailles tous les aéroports sont automatiquement considérés Reliés.*

Si, à cause d'un combat terrestre, des unités terrestres amies dans un hex contenant un aéroport ami reçoivent un résultat de Retraite Obligatoire, l'aéroport est automatiquement considéré interdit jusqu'à ce qu'il soit réparé, que la Retraite se produise ou non. Lorsqu'un aéroport reçoit un coup soit d'une Mission Aérienne, soit d'un Bombardement naval, un Pas d'unité aérienne non alertée présente est aussi éliminé. Chaque Coup sur un aéroport n'a aucun effet sur sa Capacité de Lancement à moins qu'il ne soit interdit, auquel cas sa Capacité de Lancement est réduite à zéro jusqu'à ce qu'il soit réparé. Les unités aériennes non alertées dans un aéroport peuvent aussi être directement attaquées par Mitrailage, ce qui n'endommage pas l'aéroport. Un aéroport peut être construit dans n'importe quel type d'hex dans lequel une unité terrestre peut légalement entrer par le mouvement. La construction des aéroports est couverte dans les règles du génie. Les hexs d'atoll peuvent contenir un petit aéroport, les grands aéroports ne sont pas permis. Un aéroport dans un hex occupé par l'ennemi peut fonctionner normalement à moins qu'il ne soit interdit.

Les porte-avions (CV, CVLE, et CVE) sont des unités navales qui peuvent lancer des unités aériennes 1E CV capables. La Capacité de Lancement de chaque porte-avions est imprimée sur le pion. Le nombre total de Pas aériens CV capables pouvant être embarqué sur un porte-avion est le même que sa Capacité de Lancement. A chaque fois qu'un porte-avions reçoit un coup, sa Capacité de Lancement est réduite de un. Si à cause des dégâts il y a plus de Pas aériens que de Capacité de Lancement,

les Pas aériens en excès sont immédiatement éliminés. Lorsqu'un porte-avions reçoit un Coup, un Pas d'unité aérienne non alerté présent est éliminé pour chaque Coup. Un porte-avions doit réorganiser ses unités aériennes en accord avec les règles de réorganisation d'une façon identique à un aéroport.

Les bases d'hydravions sont établies lorsqu'une unité navale CVS ou ST reste dans un hex Côtier ou d'eau Restreinte sans bouger pendant un Cycle de Bataille. Lors du prochain Cycle de Bataille, pendant une Phase de Missions Aériennes, une unité LRA peut atterrir ou décoller depuis cette base d'hydravions. La base d'hydravions reste établie tant que le CVS ne bouge pas. Il ne peut pas y avoir plus d'une base d'hydravions par hex. Si la Base d'Hydravions est attaquée, sa Capacité de Lancement n'est pas affectée, à moins que le CVS ne soit éliminé. Chaque Coup sur une unité CVS qui a établi une base d'hydravions n'a aucun effet sur l'unité LRA présente. Une unité LRA présente sur une base d'hydravions peut être attaquée par Mitrailage.

## **PORTS**

Les ports ont de nombreuses fonctions dans *Pacific War*, dont la plupart sont spécifiques aux scénarios de Campagnes et Stratégiques. Pour les scénarios d'Engagements et de Batailles, les ports sont important comme endroits légaux de Désactivation, et comme pions capables de tir de Flak. Contrairement aux aéroports, les ports n'ont pas de capacité intrinsèque.

## **FORTIFICATIONS**

Il y a trois fortifications dans *Pacific War* : Singapour (Britannique), Wake Island et Corregidor (tous deux US). Ces trois fortifications agissent en substance comme des unités navales dans un hex. Un assaut amphibie contre un hex de fortification est traité comme un assaut dans un hex occupé par une unité navale ennemie (voir Assaut Amphibie), tant que la fortification n'est pas éliminée. Les fortifications ne peuvent être engagées que par Bombardement (contre installation) par des unités navales, ou attaquées par Mitrailage Aérien (contre installation). Lorsque des unités navales engagent une Fortification, le combat se produit pendant le Cycle de Combat Naval. La Fortification est traitée comme une unité navale Non Activée, et les deux camps font leurs enchères de Portée selon la Procédure de Combat Naval. La seule différence est que les unités navales utilisent leur Force d'Artillerie (*pas* de Bombardement) et calculent les effets sur la ligne Bombardement contre Installation de la TRC Aériens/ Navals. Chaque fortification peut prendre 3 Coups avant d'être éliminée.

On peut entrer dans Singapour depuis un hex de terre, auquel cas la fortification n'a aucun effet. Corregidor est une île, adjacent à l'hex de Manila, et doit être attaquée par un assaut amphibie, tout comme Wake Island.

Une unité empilée avec une fortification ignore tous les résultats de Retraite. Elle ne peut être retirée que par élimination. Les fortifications ne comptent pas dans l'empilement.

Une fois qu'elle a pris un Coup, une fortification ne peut pas être réparée. Une fois éliminées, les fortifications sont définitivement retirées de la carte.

## **MARQUEURS**

Seuls les marqueurs suivants sont nécessaires pour jouer les scénarios d'Engagement et de Bataille. Les utilisations particulières de chaque marqueur sont expliquées dans les règles appropriées.

Torpilles Restantes (1 ou 0)  
Coup

Force/Contrôle  
 Task Force  
 Non Détecté/Défecté  
 Interdiction/Opération terminée  
 Siège  
 Cible de Mission Aérienne  
 Frappe Aérienne/Suprématie Aérienne  
 Côté d'Hex d'Entrée  
 Japonais/Allié  
 Démoralisé  
 Japonais/Allié  
 Portée  
 Longue/retrait  
 Courte/moyenne  
 Surprise  
 Japonaise/Alliée  
 Mois  
 Phase  
 Jour  
 Mouvement Naval d'Opération  
 Mouvement Naval de Réaction  
 Condition de Luminosité

## La Carte

La carte du jeu est une projection du Théâtre d'Opérations du Pacifique dont chaque hex vaut 100 miles (161 Km). Il y a six types de terrains Terrestres (Clair, Jungle/Colline, Difficile, Montagne, Route de Transport et Atoll), trois types d'Eaux (Libre, Côtière et Restreinte) et sept caractéristiques de terrain (Ressource de la Patrie, Ressource de la Sphère de Co-Prospérité, Frontière Sino-Soviétique, Ville Chinoise, Ville Indienne, Localisation Nommée). Certains hex contiennent à la fois de la Terre et de l'Eau comme types de terrains, ils sont appelés hexs de ligne de côte dans les règles. Certains hex contiennent deux lignes de côtes distinctes séparées par la même masse de terre. Ils sont connus sous le nom d'hexs de Doubles lignes de côte. Les unités navales ne peuvent jamais traverser un corps de terre qui se trouve dans un hex de double ligne de côte mais ne peuvent en sortir que par un hex d'eau libre ou côtier adjacent. Les unités terrestres ne peuvent entrer que dans les hexs composés entièrement de terre ou de lignes de côte. Les unités terrestres ne peuvent jamais traverser un hex composé entièrement d'eau à moins d'utiliser le Transport Amphibie ou Stratégique. Les unités aériennes peuvent entrer dans n'importe quel type d'hex par n'importe quel type de côté d'hex.

### Définitions de la Carte

**Atoll.** Un hex d'atoll est un hex entouré par le symbole d'atoll (voir la légende du terrain). Les hexs d'atoll sont traités comme du terrain clair pour toutes les règles de combat.

**Ile Mono Hex.** Une ou plusieurs masses de terre non-atoll entourées par des côtés d'hexs d'eau.

**Localisation Nommée.** Tout hex avec un point noir à l'intérieur, ou une étoile avec un nom de ville est une localisation nommée.

**Ile Multi-hexs.** Plusieurs hexs de terre ou de lignes de côtes adjacents tous entourés par des côtés d'hexs d'eau.

**Ancrage.** Tout hex contenant un port (interdit ou non), hex d'eau restreinte ou atoll.

**Types de Terrains Terrestres.** Ces types d'hexs ont divers coûts de mouvement applicables au mouvement des Unités terrestres et lors du calcul de la portion Terrestre d'une Chaîne de Commandement. Certains types de terrains ont aussi un effet sur la résolution du Combat Terrestre.

**Types de Terrains Liquides.** Le type d'un hex d'eau est utilisé pour la détermination des enchères de portée pendant un Combat Naval. Les hexs d'eau restreinte sont aussi des ancrages.

**Caractéristiques de Terrain.** Les deux types d'hexs de Ressources sont utilisés pour calculer les Points de Commandement Japonais pendant les Scénarios Stratégiques. La frontière sino-Soviétique est utilisée pour déterminer la localisation de la garnison Mandchourienne pendant les Scénarios Stratégiques. Les trois types de villes sont utilisés pour déterminer les conditions de reddition et les paramètres de préparation pendant les Scénarios Stratégiques. Les localisations nommées sont les seuls types d'hexs non lignes de côte dans lesquels des Bases de Soutien Offensif peuvent être construites. Pour toutes les règles du jeu, les villes sont également considérées comme des localisations nommées.

**Clarification de la Carte :** *A cause d'une imprécision d'impression, la localisation nommée de Buin, qui est correctement indiquée dans le Livret de Scénario comme se trouvant dans l'hex 1432, voit son point noir apparaître entre les hexs 1431 et 1432.*

### Assemblage de la Carte

Lorsqu'un scénario indique l'utilisation de la Carte A ou B, aucun assemblage n'est nécessaire. Lorsqu'une indication est faite à propos de l'utilisation de la Carte A étendue, prenez la Carte A et placez là sur la Carte B de façon à ce que seule la petite portion de la carte B au delà du bord Est soit visible. Lorsque les deux cartes doivent être utilisées, placez le bord Est de la Carte A sur le bord Ouest de la Carte B.

## Aides de Jeu

La plupart des tableaux, tables, pistes et résumés de règles se trouvent sur les diverses Aides de Jeu.

### Ecrans

Chaque joueur a son propre Ecran qui contient la Table de Harcèlement de la Marine Marchande (utilisée uniquement dans les scénarios Stratégiques), la Table de Résultats des Combats Air/Naval, la Tables de Résultats des Combats Terrestres, et le Tableau de Recherche. Notez que les trois tables sont identiques sur les Ecrans Japonais et Alliés ; les Tableaux de Recherche, par contre, sont différents pour chaque camp. Lorsque vous jouez en solitaire, vous aurez besoin de vous référer aux deux tableaux de recherche. Nous vous recommandons d'utiliser les Ecrans pour dissimuler vos Feuilles de Forces et Feuille de Joueur à votre adversaire.

**Note :** *Les jets de dés pour pratiquement chaque action du jeu – y compris ceux utilisés sur les tables et tableaux des Ecrans – comprennent un résultat de zéro (0) comme possibilité ; ne lisez pas le 0 comme un 10, comme c'est le cas pour beaucoup d'autres jeux.*

### Feuille d'Opération

Il n'y a qu'une seule Feuille d'Opération dans le jeu, utilisée par les deux joueurs dans tous les scénarios. Les joueurs auront virtuellement besoin de toutes les informations de cette Feuille, y compris la Piste des Jours, la Condition de Luminosité, la Piste de Mouvement Naval, la Piste de Combat Naval, le Renseignement Opérationnel, et le Tableau d'Enchère de Portée. Seule la Piste d'Initiative Stratégique est omise de la plupart des scénarios (elle n'est utilisée que dans les scénarios Stratégiques).



## Feuilles de Joueurs

Chaque joueur possède sa propre Feuille. La Piste des Phases et le Diagramme de Procédure de Mission Aérienne seront utiles dans tous les scénarios. La Piste des Mois, la Piste d'Enregistrement Générale, et diverses Zones et résumés seront largement utilisées uniquement dans les scénarios avancés. La section des codes de couleur de nationalité est fournie pour rappeler au joueur Allié la nationalité de ses différentes unités ; le joueur Japonais a aussi cette section, plus pour satisfaire sa curiosité qu'autre chose, car toutes les Unités Japonaises ont les mêmes combinaisons de couleurs.

## Feuilles de Forces

Chaque joueur a quatre Feuilles de Forces. L'une d'entre elle est une combinaison Force / Task Force, qui sera suffisante pour les petits scénarios. Chaque joueur a aussi deux Feuilles de Forces ne comprenant aucun Task Force, et une Feuille avec uniquement des Task Force. Ajoutez les au jeu lorsque vous en aurez besoin, selon le nombre de Forces et de Task Forces que vous avez en jeu. Notez aussi que la Piste de Harcèlement de la Marine Marchande Japonaise se trouve sur une de ces Feuilles de Forces. Cette piste n'est utilisée que dans les scénarios Stratégiques.

## Renseignement Limité et Marqueurs de Force

En majeure partie, *Pacific War* est joué avec un nombre minimal de pions réellement sur la carte. Les aéroports, les ports, les marqueurs et les sous-marins dans un rôle de flotte sont tous les pions devant se trouver sur la carte. Toutes les autres unités de combat seront disposées sur les Feuilles de Forces, représentées sur la carte par des marqueurs de Force (ou, pour les unités navales Activées, des marqueurs de Task Forces). Notez que l'utilisation de ces marqueurs de Forces n'est pas obligatoire. Un joueur peut placer toutes ou quelques unes de ses unités sur la carte si il le désire. En faisant ça, par contre, vous donnez à votre adversaire un avantage pour déterminer où sont vos forces et vos faiblesses. Dans le cas où vous placerez vos unités sur la carte, la règle générale est que votre adversaire n'est pas autorisé à examiner vos unités jusqu'à ce qu'il ait réussi une reconnaissance ou ait engagé vos unités ; pour la plupart seule l'unité en haut de la pile sera visible.

**Note :** *Comme les marqueurs de Forces et de Task Forces représentent simplement des unités, dans les règles, le terme « Force » et « Task Force » est utilisé comme synonyme d'unité ou d'unité navale. Ainsi, à moins que le contraire ne soit spécifié dans une règle particulière, toute référence à un Task Force (par exemple) est également applicable à une unité navale individuelle.*

## Marqueurs de Forces

Un seul marqueur de Force peut représenter n'importe quelle combinaison d'unités terrestres, aériennes et navales non activées. Plusieurs marqueurs de Forces amis peuvent occuper le même hex, ainsi que toute unité de combat que le joueur pourrait vouloir placer sur la carte.

**Note :** *Par contre, chaque marqueur de Force ou unité au delà de un par hex rend la reconnaissance de l'hex par l'ennemi plus facile.*

Le marqueur de Force est la seule indication sur la carte que vous possédez des unités dans un hex, et la composition de cette

Force est cachée votre adversaire jusqu'à ce qu'il soit autorisé à apprendre sa composition. Vous placez un marqueur de Force numéroté dans un hex, et placez les unités qu'il représente sur la Feuille de Force, dans l'espace numéroté correspondant au marqueur. Notez que, à part lors de l'utilisation de certaines règles optionnelles, un marqueur de Force ne peut pas être posé sur la carte si il ne représente pas au moins une unité.

**Exemple :** *En tant que joueur Allié, vous avez dans l'hex 3819 (Manila) un grand aéroport avec 18 pas d'unités aériennes ; une unité non Activée de Destroyer ; et une Division de 12 pas. Vous placez le marqueur de Force N°8 dans l'hex 3819 et placez les unités représentées par ce marqueur dans la case 8 de la Feuille de Force.*

Lorsque des unités terrestres individuelles représentées par le marqueur de Force quittent l'hex contenant le marqueur, utilisez un nouveau marqueur de Force pour représenter les unités terrestres en mouvement.

**Exemple :** *La Division à 12 pas se déplace de 3819 à 3920. Le marqueur de Force 8 peut rester dans l'hex 3819, et vous déplacez le marqueur de Force 16 dans l'hex 3920, où il représente maintenant la Division à 12 pas.*

Lorsque des unités aériennes individuelles représentées par un marqueur de Force quittent l'hex contenant le marqueur, elles accomplissent leur mission et lors de l'atterrissage, elles redeviennent membres d'une Force existante, ou deviennent une nouvelle Force.

## Marqueurs de Task Forces

Lorsque des unités navales individuelles représentées par un marqueur de Force quittent l'hex contenant ce marqueur, elles sont représentées par un marqueur de Task Force. Ce marqueur de Task Force est mis en jeu au moment où les unités navales sont Activées. Un marqueur de Task Force peut représenter un minimum de 1 unité navale ou un maximum de 6 vaisseaux capitaux et 4 vaisseaux non capitaux. Les uns représentées par un marqueur de Task Force sont placées sur la Feuille des Task Forces, divisées entre unités d'écran et unités du cœur. Seules 4 unités d'écran ou 2 unités de cœur peuvent faire un Combat de Flak contre une Frappe Aérienne ennemie dirigée sur le Task Force. Les unités dans un Task Force peuvent être échangées entre le Cœur et l'Ecran à tout moment, mais le cœur doit toujours contenir au moins autant d'unités que l'écran.

Au début d'une Phase de Mouvement amie, deux ou plusieurs Task Forces amis dans un hex peuvent se réorganiser librement, en échangeant des unités les uns avec les autres. A la fin du Combat Naval (lorsque des Task Forces adverses n'occupent plus le même hex), les Task Forces peuvent aussi être réorganisés.

## Force et Dommages

Toutes les unités de *Pacific War* ont diverses Forces, comme indiqué dans le résumé des Unités de Combat, et divers niveaux de Pas. Lorsqu'une unité prend des dommages, ses Forces et ses Pas diminuent. Lorsqu'une unité de n'importe quelle sorte reçoit un Coup, comme indiqué par la Table de Résultat des Combats Aériens / Navals, placez un marqueur de Coup sous l'unité, pour représenter le nombre de Coups pris par l'unité jusqu'ici, et le nombre de pas perdus par cette unité.

**Exemple :** *Une unité navale qui a pris 2 Coups à un marqueur de Coup 2 placé sous elle. Si l'unité navale doit prendre un autre Coup, le marqueur 2 est remplacé par un marqueur 3.*

Le nombre de Coups sur une unité à différents effets (dont généralement un perte de Force), selon le type d'unité, comme expliqué ci-dessous.

**Note :** *A chaque fois que les règles indiquent qu'une Force doit être réduite de moitié, arrondissez toujours les fractions au supérieur.*

### Unités navales

Chaque pas d'unité navale (reflété par la Capacité de Coup de l'unité) représente le montant de dommages que l'unité peut subir avant de couler. Pour chaque Coup sur une unité navale, réduisez chacune des Valeurs et Forces suivantes de 1 :

- Force Anti Aérienne
- Forces d'Artillerie (toutes les portées)
- Forces de Torpilles (toutes les portées)
- Force de Bombardement
- Force anti sous-marine
- Capacité de Pas Aériens (pour les porte-avions)
- Ne réduisez pas le Coût d'Activation de l'unité

Certaines unités navales peuvent être désemparées (celles avec un **c** à côté de leur Capacité de Dommage). Des règles spéciales s'appliquent à de telles unités lorsqu'elles ont subi un nombre de Coup inférieur de 1 à leur Capacité de Dommage. Beaucoup d'unités navales peuvent regagner les forces perdues par la Réparation, la Recombinaison, ou les Renforts, selon le type de l'unité ; voir la Réparation Navale. Lorsqu'une unité navale a pris un nombre de Coup égal ou supérieur à sa Capacité de Dommage, elle coule et est définitivement retirée du jeu.

La distribution des Coups contre les unités navales est déterminée par l'attaquant lorsqu'il choisit sa cible pour une unité navale, ou en établissant des priorités de cibles pour les unités aériennes.

### Unités Aériennes

Chaque Pas d'une unité aérienne de combat représente 15 avions. (Notez que les LRA – Avions à Longue Portée – ne sont pas des unités de combat, et ne contiennent qu'un seul Pas chacune). Toute unité aérienne de combat qui n'a pas de marqueur de Coup sous elle est considérée comme ayant 6 pas (le maximum) d'avions. Chaque Coup sur une unité aérienne représente la perte d'un pas. Pour chaque coup sur une unité aérienne, réduisez chacune des Forces et Valeurs suivantes de 1 :

- Force Anti Aérienne
- Force Anti Navale
- Force Anti Terrestre
- Ne réduisez pas le Coût d'Activation de l'unité ni sa Portée.

Pendant les Phases de Missions Aériennes, les unités aériennes sont réorganisées en unités de 6 pas autant que possible. Pendant les Phases de Remplacement, les unités aériennes peuvent être créées ou recevoir des remplacements de nouveau avec un maximum de 6 pas. Lorsqu'une unité aérienne prend un nombre de Coups égal ou supérieur à son nombre de Pas, elle est éliminée (bien qu'elle puisse être recrée, si des Pas de Remplacement sont disponibles). Une unité aérienne en mission qui prend 2 coups ou plus au cours de la mission est forcée d'abandonner.

Pendant un combat contre des cibles aériennes, l'attaquant (celui qui lance le dé pour la résolution d'un combat particulier) dans les combats de Flak et Aériens détermine quelles cibles aériennes prennent les Coups, sauf que le premier Coup dans un combat d'Escorte contre PAC doit être pris par l'unité qui a engagé la procédure de combat. Des Coups supplémentaires peuvent être distribués sans restrictions par l'attaquant.

### Unités Terrestres

Chaque Pas d'unité terrestre représente approximativement un bataillon. Toute unité terrestre qui n'a pas de marqueur de Coup sous elle est considéré contenir le nombre de pas imprimé sur son pion. Chaque Coup sur une unité terrestre représente la perte d'un bataillon (ou son équivalent). Pendant les Phases de Remplacement, les unités terrestres peuvent utiliser des Pas de Remplacement Terrestre pour augmenter leur force, et certaines unités terrestres peuvent être recrées après leur élimination. Lorsqu'une unité terrestre prend un nombre de Coups égal ou supérieur à son nombre de Pas, elle est éliminée.

En combat terrestres, les pertes sont prises selon les priorités de la Procédure de Perte de Pas.

**Note :** *Le nombre maximum de Pas d'unités terrestres pouvant occuper le même hex est de 48 par camp.*

### Force Inférieure à Zéro

Certaines forces sur certaines unités navales sont représentées par 0<sup>4</sup>. Ceci indique que la force de l'unité pour cette fonction particulière est inférieure à 0. Lors de l'utilisation de la Table de Résultats des Combats Aériens/Navals pour déterminer si oui ou non une unité avec une telle force inflige des dommages, vous devez obtenir un 0, puis relancer le dé, le second dé doit être inférieur ou égal à 4. Si c'est réussi, référez vous à la Colonne 0<sup>4</sup> de la Table de Résultats des Combats Aériens/Navals et déterminez le résultat normalement ; si vous n'arrivez pas à obtenir un 0 un premier jet, ou 4 ou moins au second, l'attaque n'a aucun effet. Lorsque des unités aériennes ou des unités navales prennent des pertes de Pas, entraînant la réduction de leurs Forces, ces Forces peuvent être réduite à moins de 0. Dans ce cas, la Force en question est traitée comme 0<sup>4</sup>.

**Exemple :** *Une unité navale avec une Force d'Artillerie Navale à moyenne portée prend 2 Coups (réduisant sa Force à moins de 0). Tant que cette unité à 2 Coups ou plus (jusqu'à ce qu'elle coule), sa Force d'Artillerie à Moyenne Portée sera résolue comme si elle était à 0<sup>4</sup>.*

Notez que cette règle ne s'applique pas à la Capacité de Pas Aériens des porte-avions. Une Capacité de Pas Aérien de 0 ou moins signifie qu'aucun avion ne peut se baser sur l'unité.

Une force de **x** sur un pion indique que l'unité ne peut pas du tout utiliser cette force.

### INSTALLATIONS ET INTERDICTION

Les aéroports et les ports ont tous deux des Capacités de Coups, comme les unités navales. Lorsqu'un aéroport ou un port a accumulé un nombre de Coups égal ou supérieur à sa Capacité de Coups, il est immédiatement interdit (placez un marqueur d'Interdiction dessus).

**Note :** *Les ports et les aéroports ne peuvent jamais être éliminés, même par leur possesseur. Ils peuvent subir des Coups, être Interdits, et capturés.*

### Aéroports

Un petit aéroport est Interdit lorsqu'il a accumulé 5 Coups ; un grand aéroport est Interdit lorsqu'il a accumulé 10 Coups (les aéroports peuvent aussi être interdits par un Débordement ou – dans les scénarios de Campagnes et Stratégiques – par la Démolition. Un aéroport interdit ne peut pas faire de Recherche, lancer de Mission Aérienne, ou Alerter des pas aériens, par contre des unités aériennes en PAC toujours en vol au moment où l'aéroport est interdit peuvent toujours atterrir ; mais elles ne pourront pas ensuite être alertées avant que l'aéroport ne soit réparé. Les Coups et marqueurs d'Interdiction peuvent être retirés des aéroports pendant la Phase de Réparation des Aéroports (et, dans les scénarios Avancés, la Phase du Génie).

**Note :** *Si un aéroport n'a pas accumulé le nombre de Coups nécessaires pour être Interdit avant que les Coups ne soient retirés, alors l'aéroport n'est pas interdit. Il ne peut être Interdit qu'en ayant subi le nombre de Coups nécessaire au même moment.*

A chaque fois qu'un aéroport prend un Coup suite à une Frappe ou un Bombardement, un Pas d'unité aérienne non Alertée (au choix de l'attaquant) est éliminé. Si une Frappe ou un Bombardement résulte en l'Interdiction de l'aéroport, un Pas aérien supplémentaire est éliminé (au choix de l'attaquant).

**Note :** *Les Coups sur les aéroports, s'ils ne l'interdisent pas, ne réduisent pas sa Capacité de Lancement.*

### Ports

Un port est interdit lorsqu'il a accumulé 15 Coups. Un port Interdit à peu d'impact sur les scénarios d'Engagements et de Batailles, mais peut être catastrophique dans les Scénarios de Campagnes et Stratégiques (voir Commandement, Activation).

## Séquence de Jeu des Scénarios de Batailles

Cette Séquence de Jeu est utilisée pour tous les Scénarios d'Engagements et de Batailles. Notez, par contre, que plusieurs phases sont omises lors des Scénarios d'Engagement. Les joueurs doivent terminer chaque phase, dans l'ordre, avant de commencer la suivante, en répétant la Séquence de Jeu – ou des portions de celle-ci – comme indiqué dans les instructions du scénario jusqu'à ce que la partie soit terminée.

### Phase de Contact du Joueur en Opération (Scénarios de Batailles Uniquement)

Le joueur en Opération déplace ses unités aériennes, terrestres, navales et sous-marines. Les deux joueurs peuvent faire des Recherches. Le joueur en Réaction peut être capable de forcer le joueur en Opération à terminer sa Phase à un certain moment, selon la Condition de Renseignement du joueur en Opération. Le combat sous-marin peut se produire pendant cette Phase, mais aucun autre combat n'est permis. Pendant toute la Phase, le joueur en Opération doit noter combien de jours se sont écoulés en ajustant le marqueur de Mouvement Naval en Opération et le marqueur de Jour.

### Phase de Contact du Joueur en Réaction (Scénarios de Batailles Uniquement)

Le joueur en Réaction déplace ses unités aériennes, terrestres, navales et sous-marines. Les deux joueurs peuvent faire des Recherches. Le joueur en Réaction ne peut déplacer ses unités que d'une distance limitée, déterminée par la Condition de Renseignement du Joueur en Opération et la distance traversée par les Task Forces du Joueur en Opération. Le combat sous-marin peut se produire pendant cette phase, à l'exclusion de tout autre type de combat.

### CYCLE DE BATAILLE

Toutes les Phases suivantes (de Luminosité à Ajustement du Marqueur de Jour) constituent le Cycle de Bataille. Une fois qu'un scénario a commencé, les joueurs continuent de répéter le Cycle de Bataille, dans l'ordre, jusqu'à la fin du scénario.

### Phase de Luminosité

Les joueurs déterminent la Condition de Luminosité qui s'appliquera au Cycle de Bataille complet. La luminosité affectera plus particulièrement les missions aériennes et le combat naval.

### Phase de Détermination de l'Avantage

Les joueurs déterminent qui sera le joueur Avantage et qui sera le joueur Désavantagé pour le Cycle entier. L'Avantage permet à un joueur de déplacer ses unités avant son adversaire.

### Phase de Mouvement Avantage

Une fois le joueur Avantage déterminé, il peut déplacer ses unités terrestres, navales et sous-marines ; il ne déplace pas ses unités aériennes pendant cette Phase (sauf celles basées sur des porte-avions). Le combat sous-marin peut avoir lieu pendant cette Phase, à l'exclusion de tout autre type de combat.

### Phase de Mission Aérienne Avantage

Le joueur Avantage peut lancer des Missions Aériennes, et le joueur Désavantagé peut tenter d'interférer avec ces missions. Toutes les formes de Combat Aérien peuvent se produire pendant cette Phase.

### CYCLE DE COMBAT NAVAL

Le combat naval est résolu en une suite de Phases qui sont jouées en entier pour chaque hex dans lequel un combat naval se produit. Une fois que toutes les situations de combat naval sont résolues, les joueurs terminent le Cycle de Combat Naval et passent à la Phase suivante (Bombardement).

### Phase de Détermination du Combat Naval

Les joueurs déterminent si un combat naval se déroule et, si oui, quel joueur (si il y en a un) bénéficiera de la Surprise.

### Phases de Combat Naval 1 à 3

Les deux joueurs utilisent leurs unités navales pour faire un combat naval. Dans chacune de ces trois phases, des unités navales supplémentaires peuvent être opposées à l'ennemie. Les sous-marins ne sont pas utilisés pendant cette Phase.

### Phase de Bombardement

Les unités navales éligibles peuvent être utilisées pour attaquer des unités terrestres et des installations dans des hex de lignes de côte.

### Phase de Combat Terrestre

Des unités terrestres adverses occupant le même hex peuvent engager un combat terrestre.

### Phase de Réparation des Aéroports

Tous les aéroports qui ont pris des Coups ou ont été Interdits peuvent retirer leurs dommages pendant cette Phase.

### Phase de Ralliement

Toutes les unités terrestres démoralisées qui ne sont pas dans un hex occupé par l'ennemi peuvent tenter de se Rallier pendant cette Phase.

### Phase de Mouvement Désavantagé

Le joueur Désavantagé peut déplacer ses unités terrestres, navales et sous-marines ; il ne déplace pas ses unités aériennes (sauf celles basées sur des porte-avions qui bougent). Le combat sous-marin peut se produire pendant cette Phase, mais aucun autre combat n'est autorisé. Les deux joueurs peuvent faire des Recherches.

### Phase de Missions Aériennes Désavantagé

Le joueur Désavantagé peut lancer des Missions Aériennes, et le joueur Avantage peut tenter d'interférer avec ces missions.

Toutes les formes de combat aérien peuvent se produire pendant cette Phase.

### Phase d'Activation/Désactivation Commune (Scénarios de Batailles Uniquement)

Pendant cette Phase, les deux joueurs ont l'opportunité de Désactiver des unités. Notez qu'il n'y a pas d'Activation dans les Scénarios de Batailles et d'Engagements.

### Phase d'Enlèvement des Détections

Tous les Task Forces éligibles avec leur face Détecté visible peuvent être retournés sur leur face Non Détecté.

### Phase d'Ajustement du Marqueur de Jour (Scénarios de Batailles Uniquement)

A la fin de chaque Cycle de Bataille, le marqueur de Jour est avancé de 2 jours sur la Piste des Jours.

## Exemple de Jeu Complet

### PLACEMENT INITIAL

Placez les marqueurs de Force, Task Force (Non Détecté), Aéroports et Ports dans les hexs spécifiés, et placez les pions indiqués pour chaque Task Force et Force sur les Feuilles de Forces.

**Japonais.** Task Force 1 (Hex 2432) ; Task Force 2 (Hex 1332) ; Task Force 3 (Hex 1630) ; Task Force 4 (Hex 1630) ; Force 1 (Hex 1332) ; Force 2 (Hex 1630) ; Force 3 (Hex 1626) ; 2 Ports (Hexs 1630, 2432) ; 1 Grand Aéroport (Hex 1630) ; 4 Petits Aéroports (Hexs 1626, 1628, 1830, 2432).

**Alliés.** Task Force 1 (Hex 0135) ; Task Force 2 (Hex 0722) ; Force 1 (Hex 0135) ; Force 2 (Hex 0722) ; Force 3 (Hex 1426) ; 4 Ports (Hexs 0135, 0722, 0922, 1426) ; 1 Grand Aéroport (Hex 0722) ; 4 Petits Aéroports (Hexs 0135, 0922, 1426, 1523).

L'exemple de jeu complet qui suit représente le scénario 2 : Bataille de la Mer ce Corail. Cette bataille fut le premier engagement naval uniquement réalisé par des avions lancés de porte-avions. Les objectifs Japonais sont de capturer Guadalcanal (Hex 1134) et Port Moresby (Hex 1426). L'objectif Allié est d'empêcher le Japonais de contrôler ces hexs et de détruire au moins un porte-avions Japonais.

Votre objectif est de comprendre comment une partie de *Pacific War* doit se dérouler. Bien que vous ne soyez pas encore au courant des mécanismes de mouvement, de recherche, de combat, etc., cet exemple doit servir de prélude informatif, et de référence, pour le cours général d'une partie.

Pour apprendre un maximum de cet exemple, vous pourrez vous référer aux Livret de Scénarios, Scénario de Bataille 2, pour les détails sur la Bataille de la Mer de Corail. Vous pourrez aussi déployer les cartes et placez les pions appropriés pour suivre les mouvements et les combats décrits ci-dessous.

**Note :** *De nombreux exemples à travers les règles sont tirés de cet exemple de jeu.*

### FIGURE 1

La Figure montre le placement initiale des installations, des marqueurs de Forces et de Task Forces sur la carte. Les diagrammes montrent la composition de toutes les forces au départ et leurs localisations. Les instructions du scénario indique que le joueur Japonais est le Joueur en Opération, et le scénario commence par la Phase de Contact du joueur en Opération. Le joueur Japonais choisit de déplacer ses unités terrestres en

premier. Il embarque ces unités terrestres dans les unités navales APD (destroyer de transport) et AA (transport amphibie) de Rabaul (Hex 1630), en plaçant les unités terrestres sous les unités navales de transport appropriées.

Le joueur japonais (en Opération) choisit ensuite de bouger ses unités navales. Comme la Condition de Renseignement Opérationnel est Interception (comme indiqué dans les instructions du scénario), le joueur Japonais est conscient que le joueur Allié (en Réaction) peut stopper son mouvement naval après que tous les Task Forces Japonais aient bougé d'au moins deux hexs.

**Note :** *Pendant les Scénarios de Campagnes ou Stratégiques, la Condition de Renseignement Opérationnel n'est pas connue du joueur en Opération à ce moment de l'Opération.*

Le joueur Japonais bouge ses Task Forces d'un hex à la fois, en avançant le marqueur de Mouvement Naval d'un espace sur la Piste de Mouvement Naval à chaque fois qu'il bouge, et déplace le marqueur de Jour sur la Piste des Jours si nécessaire.

Le Task Force Japonais 4 se déplace vers Guadalcanal pendant que le Task Force 1 bouge de Truk vers Rabaul. Le joueur Allié utilise l'unité aérienne à Port Moresby pour faire une Recherche à distance du Task Force 4 lorsqu'il est toujours à Rabaul, et fait une recherche similaire dans les deux premiers hexs traversés pendant qu'il est encore à portée – mais les trois tentatives de Recherche Allié échouent à Détecter le Task Force. Comme aucun autre mouvement naval Japonais n'est fait à distance de Recherche des unités aériennes Alliées, aucune autre recherche Allié ne se produit pendant cette Phase de Contact.

Le Task Force 3 reste à Rabaul, attendant le Task Force 1, pendant que le Task Force 2 maintient une Base d'Hydravion à Shortland (Hex 1332) pour l'unité LRA dans la Force 1. Le joueur Allié autorise les Task Forces Japonais à se déplacer de 6 hexs avant de demander à stopper le mouvement naval (voir la Figure 1 pour les localisations). Il aurait pu stopper le mouvement à tout moment après le second hex de mouvement, à cause de la condition de Renseignement Interception.

**Note :** *Bien que le Task Force 4, contenant une unité terrestre embarquée, soit maintenant dans l'hex de Guadalcanal, il ne peut pas faire d'assaut amphibie, parce que le mouvement de l'unité terrestre a été utilisé précédemment dans la phase pour embarquer.*

Maintenant le joueur Japonais n'a plus que ses unités aériennes à déplacer. Ces unités peuvent bouger deux fois dans la même Phase, en se déplaçant d'unité aérienne base aérienne amie à une autre, puis une fois encore vers une autre base amie. Le joueur Japonais passe le mouvement des unités aériennes – parce qu'il est content d'avoir ses unités aériennes où elles sont – et la Phase de Contact du Joueur en Opération est maintenant terminée.

Pendant la Phase de Contact en Réaction, le joueur Allié fait son mouvement de Contact. Notez que, si la Condition de Renseignement Opérationnelle avait été Attaque Surprise, il n'aurait pas été capable d'arrêter le mouvement Japonais (parce qu'il n'a pas réussi de Recherches), et il n'y aurait pas eu de Phase de Contact du Joueur en Réaction, et le jeu serait passé directement au Cycle de Bataille. Mais, comme la Condition est Interception, le joueur Allié peut faire cette Phase.

Comme la seule unité terrestre Allié de ce scénario (à Port Moresby) n'a pas le droit de bouger à cause d'une règle spéciale du scénario, il n'y a pas de mouvement terrestre. Le joueur Allié décide de ne déplacer aucune de ses unités aériennes (il les aime où elles sont), il ne lui reste plus que le mouvement naval à faire. Les Task Forces Alliés se déplacent de trois hexs de leurs

positions de départ respectives, et le marqueur de Mouvement Naval en Réaction est déplacé de trois espaces sur la Piste de Mouvement Naval. Après que chaque Task Force ait bougé d'un quatrième hex, le Task Force 1 est à portée de Recherche de l'unité Japonaise LRA basée à Shortland, et le Task Force 2 est à portée de l'unité aérienne à l'aéroport de Lae. Les deux tentatives échouent (elles n'avaient que 10% de chances de réussir). Si une des tentatives avait réussi, le joueur Japonais aurait pu arrêter tout autre Mouvement Naval Allié. Les Task Forces Alliés se déplacent d'un cinquième hex, et de nouveaux tentatives de Recherche Japonaises échouent. Le Task Force Allié 1, à son tour, fait une tentative de Recherche contre le Task Force Japonais 4 (dans l'hex de Guadalcanal) ; la tentative échoue.

**Note :** *L'ordre dans lequel sont faites les Recherches est basée sur les circonstances du mouvement et les positions au cours du jeu. Elles se produisent lorsque les conditions requises de Recherches sont satisfaites.*

Après avoir bougé d'un sixième hex, les Task Forces Alliés ne peuvent plus bouger, car c'est la distance dont se sont déplacés les Task Forces Japonais. Le joueur Japonais fait de nouveau des tentatives de Recherches avec ses deux unités aériennes, et elles échouent encore – personne ne sait encore où se trouve l'autre. Le joueur Allié fait une autre tentative de Recherche dans l'hex de Guadalcanal et –contre toute attente – réussit à détecter le Task Force Japonais avec un jet de dé de 0 (indiquant une information de reconnaissance de Niveau 1). Le joueur Japonais indique que le Task Force 4 contient 6 unités de surface (50% de plus que les 4 unités réellement présentes dans le Task Force) et le marqueur Task Force 4 est retourné sur son côté Détecté. Ceci termine la Phase de Contact du Joueur en Réaction, avec le Task Force 4 Japonais comme seul Task Force repéré sur la carte.

**Note :** *Toutes les forces – à la distinction des Task Forces – sont toujours considérées Détectées, bien que l'adversaire ne soit pas autorisé à connaître leurs compositions jusqu'à ce qu'il à réussit une Recherche, ou les engage en combat.*

## FIGURE 2

C'est maintenant le début du premier Cycle de Bataille du Scénario. Le Cycle de Bataille est répété jusqu'à la fin du scénario. Pendant la Phase de Luminosité, le dé est lancé (consultez la Table de Luminosité sur la Feuille d'Opération) et la Condition de Luminosité obtenue est Jour, Après-midi.

**Note :** *Comme la Condition de Renseignement Opérationnel est Interception, le joueur Japonais – en tant que joueur en Opération – à le choix de placer le marqueur de Condition de Luminosité où il le désire au début du premier Cycle de Bataille. Dans ce cas, le joueur Japonais renonce à cette option.*

Pendant la Phase de Détermination de l'Avantage, les deux joueurs obtiennent le même nombre, donc le joueur Japonais devient le joueur Avantage pour ce Cycle de Bataille, parce que le joueur en Opération obtient le bénéfice en cas d'égalité. Pendant la Phase de Mouvement Avantage, le joueur Japonais décide de bouger ses unités terrestres en premier, avec l'unité du génie dans l'hex de Guadalcanal faisant un débarquement amphibie sans opposition, ce qui déborde l'hex. Ensuite, le joueur Japonais fait un mouvement naval, et déplace le Task Force 1 et 3, un à la fois, dans l'hex de Green Island et ne réussit pas ses Recherches en chemin.

**Note :** *Ces Task Forces ne peuvent pas se réorganiser maintenant, car la réorganisation pendant une Phase de Mouvement amie ne peut se produire qu'avant le mouvement naval. Il doit être noté, par contre, que ces deux Task Forces peuvent faire des PCA conjointement.*

Pendant la Phase de Missions Aériennes Avantage, le joueur Japonais lance une mission de Frappe depuis Rabaul et Lae contre Port Moresby, en utilisant l'unité aérienne 2E à Rabaul et l'unité aérienne 1E à Lae (voir l'exemple dans les règles de Missions Aériennes). La tentative de Coordination de mission échoue, donc la mission continue non coordonnée. L'unité 2E de la Force Japonaise 2 est placée sur la carte et vole (en traçant une ligne d'hexs) jusqu'à l'aéroport de Lae, où l'unité aérienne 1E de la Force 3 la rejoint sur la carte. Les deux unités aériennes continuent ensemble jusqu'à Port Moresby. Lors de l'entrée dans l'hex de Moresby, le joueur Allié tente de Détecter la Mission Aérienne et échoue, ce qui veut dire que le joueur Allié sera incapable d'alerter ses unités aériennes dans l'hex ou d'envoyer une PAC pour engager les unités aériennes ennemies.

La mission de Frappe obtient 2 Coups contre l'aéroport avec l'unité aérienne 2E, alors que l'unité aérienne 1E fait un Combat de Mitrailage au lieu d'un Combat de Frappe ; le mitrailage inflige un autre Coup à l'unité aérienne. Le résultat net est que l'aéroport à subi 2 Coups (ce qui inférieur au nécessaire pour l'interdire) et l'unité aérienne à subi 3 Coups (ce qui l'élimine, car elle n'avait que trois pas). Pendant le Combat de Flak suivant, 1 Coup est infligé, et le joueur Allié assigne ce Coup à l'unité 2E.

**Note :** *Si la Mission Aérienne avait été détectée, le Combat de Flak se serait déroulé avant le Combat de Frappe et de Mitrailage.*

Les unités aériennes Japonaises retournent à la base, en suivant le même chemin, avec l'unité 1E atterrissant à Lae et l'unité 2E à Rabaul. Aucune autre Frappe Aérienne ne peut être dirigée contre Port Moresby pendant cette Phase, car une seule mission d'un type donné peut avoir lieu dans un hex donné pendant une Phase de Mission Aérienne. La Phase de Missions Aériennes Avantage est terminée, car toutes les unités aériennes sont parties en mission ou n'avaient pas de cibles disponibles (Port Moresby ne pouvait plus être attaqué pendant cette Phase).

Pendant la Phase de Détermination du Combat Naval, il est évident qu'il n'y aura pas de combat naval, car aucun hex ne contient d'unités navales des deux camps. Le Cycle de Combat Naval est donc passé. De même, il n'y a pas de Phase de Bombardement, de Démolition, ou de Combat Terrestre. Pendant la Phase de Réparation des Aéroports, le joueur Allié retire les 2 Coups de l'aéroport de Port Moresby. La Phase de Ralliement est passée, car il n'y a pas d'unités à Rallier.

**Note :** *Ensuite, une Phase ne sera expliquée que si il s'y passe quelque chose. Poursuivez avec la Séquence de Jeu des Scénarios de Batailles.*

Pendant la Phase de Mouvement Désavantage, le joueur Allié déplace chacun de ses Task Forces de deux hexs. Le joueur Japonais attend que son mouvement soit terminé avant de faire des Recherches, bien qu'il aurait pu en faire avant que les Task Forces Alliés ne se soient déplacés, ou après qu'il n'aient bougé que d'un seul hex. Cette fois, deux Tentatives de Recherches Japonaises réussissent. La Recherche faite par l'unité aérienne de Lae donne une Information de Niveau 2 à propos du Task Force 2 (il contient 2 vaisseaux non capitaux et aucun porte-

avions), et le marqueur de Task Force 2 est retourné du côté Détecté. La Recherche faite par la LRA à Shortland donne une Information de Niveau 3 sur le Task Force 1 (il contient 2 porte-avions, un croiseur, et un destroyer), et le marqueur de Task Force 1 est retourné du côté Détecté. Le joueur Allié fait une Recherche sur l'hex de Guadalcanal et réussit avec une Information de Niveau 1 ; il n'en apprend pas plus que ce qu'il savait déjà sur le Task Force Japonais 4, qui reste sur son côté Détecté. Comme l'unité terrestre Alliée n'a pas le droit de bouger dans ce scénario, la Phase de Mouvement Désavantagé est terminée.

Pendant la Phase de Missions Aériennes Désavantagé, le joueur Allié fait 4 Missions Aériennes. Le porte-avions du Task Force 1 attaque le Task Force 4 Japonais dans l'hex de Guadalcanal (voir l'exemple dans les règles de Missions Aériennes). Le joueur Japonais détecte l'attaque et saisit l'opportunité de faire un Combat de Flak, qui n'inflige aucun Coup. Les unités aériennes prennent l'unité navale CVS4 comme cible principale et le CL8 comme cible secondaire et obtiennent 3 Coups, ce qui coule le CVS, et obtiennent 1 Coup contre le CL.

**Note Stratégique :** *Si le joueur Allié avait été le joueur Avantage, il aurait eu l'opportunité d'attaquer l'APD avant qu'il ne débarque ses troupes. Si une telle attaque avait réussi, l'assaut amphibie sur Guadalcanal ne se serait pas produit, car le régiment du génie aurait été éliminé en mer.*

L'unité aérienne Alliée 4E à Townsville fait une Mission de Frappe contre Rabaul (voir l'exemple dans les règles de Missions Aériennes). La mission est automatiquement Coordonnée (par ce qu'une seule unité y participe). L'unité 4E est Détectée à Rabaul et toutes les unités aériennes Japonaises qui s'y trouvent sont Alertées. L'unité Japonaise 1E fait une PAC contre l'unité 4E et obtient 1 Coup, et l'unité 4E obtient 1 Coup en retour ; le Combat de Flak inflige ensuite 1 Coup sur l'unité 4E. Comme l'unité 4E a pris 2 Coups, elle est forcée d'Abandonner immédiatement sa mission. Aucune Frappe Aérienne n'est résolue, et l'unité 4E repart chez elle, bien punie d'avoir volé sans escorte, jusqu'à Townsville.

L'unité 2E à Townsville fait une mission de Frappe Aérienne contre l'aéroport Japonais à Lae. Le Japonais n'arrive pas à Détecter la Mission Aérienne, et l'unité 2E obtient 1 Coup contre l'aéroport, ce qui détruit 1 Pas de l'unité 1E qui se trouve là du même coup. La Flak de l'aéroport n'obtient aucun Coup contre l'unité 2E, et l'unité aérienne Alliée va atterrir à Port Moresby. L'unité aérienne LRA à Townsville fait une mission de Transfert jusqu'à Port Moresby pour se rapprocher de l'action, ce qui termine la Phase de Missions Aériennes Désavantagé.

La Phase de Désactivation est passée, car aucun joueur n'est prêt à Désactiver ses unités (bien que toutes les unités devront être Désactivées pour la fin du scénario). Pendant la Phase d'Enlèvement des Détections, chaque Task Force Détecté dans un hex ne contenant pas d'unité navale ennemie est retourné de son côté Non Détecté. Le Task Force Japonais 4, et les deux Task Forces Alliés, prennent l'avantage de cette Phase. Finalement, pendant la Phase d'Ajustement du Marqueur de Jour, les joueurs avancent le Marqueur de Jour de 2 Jours sur la Piste des Jours.

**Note :** *Le Marqueur de Jour a été avancé de 2 espaces pendant la Phase de Contact du Joueur en Opération, et est maintenant avancé de 2 espaces supplémentaires, donc il se trouve maintenant dans l'espace 4.*

Pendant la Phase de Luminosité du second Cycle de Bataille, le joueur Japonais exerce son option en tant que Joueur en Opération d'avancer le marqueur de Condition de Luminosité de 2 espaces, ce qui fait que la Condition de Luminosité pour le Cycle de Bataille à venir est Nuit. Le joueur Japonais obtient ensuite un jet de dé supérieur à celui du joueur Allié pendant la Phase de Détermination de l'Avantage, il est donc encore le joueur Avantage.

Pendant la Phase de Mouvement Avantage, le joueur Japonais choisit de ne pas réorganiser les Task Forces 1 et 3 (qui sont dans le même hex au début de la Phase, et sont par conséquent éligibles pour la réorganisation), et les déplace à la place. Le Task Force 4 se rend à Guadalcanal en sécurité.

**Note :** *Ce Task Force continuera de se déplacer jusqu'à Rabaul, où il se Désactivera ensuite, et il n'y aura plus de référence à ce Task Force dans cet exemple, bien que sa position sur la carte sera reportée sur les diagrammes.*

Pendant ce mouvement, toutes les Recherches échouent. Comme la Condition de Luminosité est Nuit, il n'y a pas de Missions Aériennes de faites pendant la Phase de Mission Aérienne.

**Note :** *Certains types d'unités aériennes L2 peuvent faire certains types de Missions Aériennes de nuit, mais pas ici (voir les Règles de Missions Aériennes, Effets de la Luminosité, pour plus de détails).*

Pendant la Phase de Mouvement Désavantagé, les Task Forces Alliés 1 et 2 bougent. Toutes les Recherches faites pendant ce mouvement échouent. Le joueur Allié est aussi restreint, à cause de la condition de Nuit, dans son lancement de Missions Aériennes. Comme rien d'excitant ne s'est produit, il n'y a pas besoin de faire les autres Phases du Cycle de Bataille, donc le jeu passe à la Phase d'Ajustement du Marqueur de Jour, et le marqueur est avancé de 2 espaces sur la Piste des Jours.

**Note :** *Bien que ce ne soit pas le plus passionnant des Cycles de Bataille, le joueur Japonais – en choisissant la Condition de Luminosité de Nuit – à donné un moyen de fuite facile à son Task Force 4 pour l'action à venir*

### FIGURE 3

Le marqueur de Condition de Luminosité est déplacé de l'espace Nuit à l'espace Jour, Matin, et le joueur Allié devient le joueur Avantage grâce à un jet de dé supérieur. Pendant la Phase de Mouvement Avantage, le Task Force Allié 1 ne bouge pas, mais il fait une Recherche réussie sur les Task Forces Japonais 1 et 3 (aidé par le fait que deux Task Forces dans le même hex sont plus faciles à détecter qu'un seul). La LRA Japonaise à Shortland fait une Recherche réussie sur le Task Force Allié 1. Le Task Force Allié 2 bouge d'un hex et est détecté par le Task Force Japonais 1, en utilisant une unité aérienne sur le CV5.

Le joueur Allié, pendant la Phase de Missions Aériennes Avantage fait deux Missions Aériennes. La première est une Frappe Aérienne contre les Task Forces 1 et 3, en utilisant les deux unités aériennes 1E du porte-avions Allié (voir l'exemple dans les règles de Missions Aériennes). Le joueur Japonais Détecte la Mission, qui est coordonnée, et déclare une Frappe Simultanée sur le Task Force Allié 1.

**Note :** *Une Frappe Simultanée peut être déclarée dans ce cas car la Mission Aérienne et son point de départ ont tous deux été détectés.*

Le joueur Allié décide de concentrer entièrement la Frappe Aérienne sur le Task Force 1. Le Combat Aérien découlant de la PAC Japonaise obtient 1 Coup contre la Frappe Aérienne, et le tir en retour obtient 1 Coup contre la PAC. La Flak Japonaise obtient 1 Coup, qui est alloué par le joueur Japonais à la même unité aérienne en mission qui a pris le Coup du Combat Aérien, forçant cette unité à abandonner. L'unité aérienne Allié qui reste déclare le CV6 comme sa seule cible, et obtient 2 Coups. Les deux unités aériennes Alliées retournent sur leur porte-avions, avec les trois unités aériennes Japonaises alertées à leurs trousseaux jusqu'au Task Force Allié 1, et elles sont placées sur le Task Force Allié 1 (à cause de la déclaration de Frappe Simultanée).

La seconde Mission Aérienne Alliée est une Frappe Aérienne de l'unité aérienne 4E de Townsville et de l'unité aérienne 2E de Port Moresby contre l'aéroport Japonaise de Lae. La mission n'est pas coordonnée, et le joueur Japonais Détecte la mission. La PAC Japonaise obtient 1 Coup contre l'unité 4E, qui ne cause aucun dommage en tir de retour. La Frappe Aérienne obtient 2 Coups contre l'aéroport, ce qui ne l'interdit pas. Les unités aériennes Alliées retournent aux bases d'où elles sont parties. Les dommages de l'aéroport de Lae sont réparés pendant la Phase de Réparation des Aéroports qui suit.

Pendant la Phase de Mouvement Désavantagé, les Task Forces Japonais 1 et 3 bougent. Pendant la Phase de Missions Aériennes Désavantagé, le Japonais fait la Frappe simultanée déclarée pendant la Phase de Missions Aériennes Avantage. Le joueur Allié Détecte la Mission Japonaise et fait un Combat Aérien avec une unité aérienne en PAC, infligeant 1 Coup ; le tir en retour de la mission inflige 1 Coup à l'unité aérienne en PCA. La Flak Alliée inflige 1 Coup, forçant l'unité aérienne Japonaise à abandonner. Les deux unités aériennes Japonaises restantes attaquent le CV1. Une unité n'obtient rien, et l'autre inflige 3 Coups et un Coup Critique, ce qui donne 2 Coups supplémentaires sur le porte-avions et le coule. Les unités aériennes Japonaises retournent aux Task Forces 1 et 3 dans leur nouvelle localisation, ce qui termine la mission. Les unités aériennes Alliées atterrissent toutes deux sur le CV3. Ces unités aériennes sont réorganisées en une seule unité à la fin de la Phase.

Le Japonais fait ensuite une Missions de Suprématie Aérienne (les missions de Suprématie Aérienne sont automatiquement Coordonnées) contre Port Moresby, en utilisant deux unités aériennes 1E (une de Lae et une de Rabaul). Le joueur Allié Détecte la mission et Alerte l'unité 2E. La LRA n'est pas Alertée, car un petit aéroport ne peut Alerter que 6 Pas d'unités aériennes. Les unités aériennes Japonaises infligent 1 Coup à l'unité 2E Alliée et ne subissent aucun Coup en retour. Le Combat de Mitrailage suivant contre l'aéroport éliminé l'unité LRA au sol, et les unités aériennes Japonaises retournent à leurs aéroports, ce qui termine la Phase.

Il n'y a pas d'autres événements pendant le reste du Cycle de Bataille, et tous les Task Forces Détectés redeviennent Non Détectés et le Marqueur de Jour est avancé de 2 espaces sur la Piste des Jours.

Au début du quatrième Cycle de Bataille, la Condition de Luminosité est déterminée par un jet de dé et donne Nuit. Le joueur Japonais devient le joueur Avantage, et la Phase de Mouvement Avantage commence par le mouvement des Task Forces Japonais 1 et 3 dans l'hex du Déroit de Chine qui contient le Task Force Allié 2. Le Japonais doit cesser son mouvement dans cet hex, au moment où il entre dans l'hex, les deux camps font une Recherche. Ici, les deux joueurs réussissent à détecter le Task Force adverse dans l'hex. Comme

la Condition de Luminosité est nuit, il n'y a pas de Missions Aériennes pendant la Phase de Missions Aériennes Avantage.

Comme des Task Forces adverses occupent le même hex pendant la Phase de Détermination du Combat Naval, nous avons finalement l'opportunité d'un combat naval (voir l'exemple dans les règles de Combat Naval). Comme les deux camps se sont détectés mutuellement, aucun camp n'a la surprise sur l'autre.

**Note :** *Si un des deux camps était resté Non Détecté, tout en Détectant son adversaire, ce joueur aurait obtenu la Surprise et gagné un avantage significatif pour le combat à suivre.*

Dans la Phase de Combat Naval 1, la Portée du Combat est Courte (car c'est la nuit et ils sont dans un hex d'eau restreinte). Pendant la Phase 1, le joueur Japonais place 4 unités navales des Task Forces 1 et 3 sur la Feuille de Combat Naval. Le joueur Allié fait de même mais, comme il n'a que 2 unités dans le Task Force 2, il ne place que 2 unités sur la Feuille. Le joueur Japonais fait tirer les trois CA et le DD qu'il a placé sur la Feuille contre les unités CA Alliées. Le Japonais obtient 3 Coups contre le CA2 Allié et 5 Coups contre le CA1 Allié (suffisamment pour le couler). Les unités Alliées infligent 6 Coups contre le CA1 Japonaise (suffisamment pour le couler). Ensuite le joueur Allié prend 3 Coups sur le CA2 et retire le CA1 coulé, et le joueur Japonais retire son CA1 coulé.

La Phase 2 voit le joueur Allié enchérir pour une Portée Courte, ainsi que le joueur Japonais, donc la Portée pour la Phase 2 est Courte (notez que les deux camps auraient pu abandonner). Le joueur Japonais doit maintenant placer 4 unités navales supplémentaires sur la Feuille. Un autre Combat Naval est effectué, et le joueur Japonais inflige suffisamment de Coups pour couler le CA Allié ; le joueur Allié fait néanmoins un tir en retour avant d'être éliminé et inflige 1 Coup sur le Transport Amphibie Japonais. Le joueur Allié retire ensuite son CA coulé, et le joueur Japonais inflige 1 Coup à son unité AA et 2 Coups à l'unité terrestre embarquée sur le AA (le joueur Japonais inflige ces 2 Coups sur le 144<sup>e</sup> Régiment).

La Phase 3 de ce Combat Naval est omise, car il n'y a plus d'unités Alliées à combattre. Le joueur Japonais réorganise maintenant ses Task Forces et le Cycle de Combat Naval est terminé. Dans cet exemple, le Joueur Japonais garde l'organisation originale de ses Task Forces, moins le défunt CA1.

Pendant la Phase de Mouvement Désavantagé, le joueur Allié bouge le Task Force 1, et, à cause de la Condition de Nuit, ne fait pas de Missions Aériennes. Le quatrième Cycle de Bataille se termine en retournant tous les Task Forces de leur côté Non Détecté et en avançant le Marqueur de Jour de 2 espaces sur la Piste des Jours.

Dans le 5<sup>e</sup> Cycle de Bataille, le Marqueur de Condition de Luminosité est déplacé dans l'espace Jour, Matin et le joueur Japonais obtient l'avantage. Pendant la Phase de Mouvement Avantage, le Task Force Japonais 3 entre dans l'hex de Port Moresby et débarque ses unités terrestres (le 144<sup>e</sup> Régiment avec 2 Coups, et un bataillon de Marine) alors que le Task Force 1 reste sur place. Les deux camps réussissent leurs Recherches ; le Task Force Allié 1 et les Task Forces Japonais 1 et 3 sont Détectés.

Le joueur Japonais fait deux Missions Aériennes pendant la Phase de Missions Aériennes Avantage. Les deux unités aériennes Japonaises 1E du porte-avions dans le Task Force 1 lancent une Mission de Frappe Aérienne contre le Task Force Allié 1. La Frappe n'est pas Coordonnée, et le joueur Allié la Détecte. Le joueur Allié décide de ne pas faire de Frappe Simultanée, bien qu'il soit éligible pour le faire. La PAC Alliée

obtient 2 Coups, éliminant une unité (un Pas) et infligeant 1 Coup à l'autre. L'unité aérienne Japonaise qui reste fait un Combat de Frappe contre le CV3 et obtient 1 Coup. L'unité aérienne Japonaise retourne sur le Task Force 1.

La seconde Mission Aérienne est faite par l'unité aérienne 1E sur le CVL4 dans le Task Force Japonais 3, l'unité aérienne 1E de Lae, et les unités 1E et 2E de Rabaul, contre Port Moresby. La Frappe n'est pas Coordonnée et les Alliés n'arrivent pas à la Détecter. Une unité 1E fait un Combat de Mitraillage contre l'aéroport, et obtient 2 Coups contre l'unité Alliée 2E. Les trois autres unités Japonaises attaquent l'unité terrestre Alliée, et la Frappe de l'unité aérienne Japonaise 2E force l'unité terrestre Alliée à faire un Test de Qualité de Troupe (qu'elle réussit). La Flak Alliée n'obtient aucun Coup. Les unités aériennes Japonaises retournent dans leurs aéroports et porte-avions respectifs, ce qui termine la Phase.

Comme le Japonais à une unité navale dans un hex de Ligne de Côte ne contenant aucune unités navales Alliées, l'unité navale Japonaise fait un Bombardement pendant la Phase de Bombardement qui suit. Le Bombardement du CA2 force l'unité terrestre Alliée à faire un autre Test de Qualité de Troupe, qu'elle réussit de nouveau.

Comme le Japonais à débarqué, un assaut amphibie doit se dérouler pendant la Phase de Combat Terrestre (voir l'exemple dans les Règles de Combat Terrestre). Le Japonais attaque avec la moitié de sa Qualité de Troupe imprimée (à cause de l'assaut amphibie). Le résultat donne une retraite Japonaise – un résultat qui, couplé avec l'assaut, résulte en l'élimination des deux unités terrestres Japonaises.

Pendant la Phase de Mouvement Désavantagé, le Task Force Allié 1 bouge vers Port Moresby et, pendant la Phase de Missions Aériennes Désavantagé qui suit, il lance une Frappe contre le Task Force Japonais 3. La Frappe n'est pas Détectée, et l'unité 1E obtient 2 Coups et un Coup Critique contre le CVL4. Le Coup Critique ajoute 2 Coups supplémentaires, ce qui coule le CVL4 et élimine son unité aérienne. La Flak Japonaise n'obtient aucun Coup, et l'unité aérienne Alliée retourne sur le Task Force 1.

Une seconde mission est faite contre l'aéroport de Lae par l'unité 4E de Townsville et l'unité 2E de Port Moresby. La Frappe n'est pas Coordonnée et n'est pas Détectée par le joueur Japonais. La Frappe obtient 1 Coup contre l'aéroport, éliminant l'unité aérienne Japonaise Non Alertée qui s'y trouve. Les deux unités aériennes Alliées retournent à Townsville. Le reste du Cycle de Bataille est effectué, et le Marqueur de Jour est avancé de 2 espaces sur la Piste des Jours.

#### FIGURE 4

Les Cycles de Bataille 6 à 9 voient les deux camps se retirer vers leurs ports respectifs (voir le diagramme de la Figure 4). La Condition de Luminosité du Cycle de Bataille 6 est Crépuscule, et aucun joueur n'est particulièrement enthousiaste pour risquer ses quelques unités aériennes restantes à un atterrissage au crépuscule. Il n'y a pas de Missions Aériennes dans les Cycles de Bataille 7 à 9, car aucune mission ne pourrait affecter l'issue du scénario.

Pendant chaque Phase de Désactivation, les deux camps peuvent et doivent Désactiver leurs unités en retirant les unités navales de la Feuille de Task Force et en les plaçant dans des Forces, alors que la Désactivation des unités terrestres et unités aériennes se fait en les retournant sur leur face Désactivé et en les plaçant dans la portion Désactivé de leurs Feuilles de Forces. A la fin du Cycle de Bataille 9, le Scénario est terminé, avec les conséquences suivantes :

- Le Japonais à perdu deux vaisseaux Ccapitiaux (CVL4 et CVS4).

- Les Alliés ont perdu un vaisseau capital (CV1).
- Les Japonais ont capturé Guadalcanal, mais pas Port Moresby. Le résultat, selon les conditions de victoire, est un match nul.

## Renseignement Opérationnel

Pendant les Scénarios de Campagnes et Stratégiques, les joueurs doivent déterminer la Condition de Renseignement Opérationnel pour l'Opération à venir. Dans les scénarios d'Engagements, la Condition n'est pas importante ; dans les scénarios de Batailles, la Condition est donnée dans les instructions du Scénario, donc les joueurs sauront comment faire leurs Phases de Contact (voir Mouvement).

Il y a Quatre Conditions de Renseignement Opérationnel possibles : Attaque Surprise ; Interception ; Embuscade ; et Embuscade-CV. Les effets des trois premières sont résumés dans les Règles de Mouvement. La Condition Embuscade-CV, par contre, utilise les règles suivantes pendant la Phase de Missions Aériennes Avantage du premier Cycle de Bataille *uniquement* (en plus de celles utilisées pour une Condition d'Embuscade) :

- Toutes les unités navales CV, CVL et CVE Activées en Opération qui ont au moins un Pas d'unité aérienne embarqué et sont attaquées voient leurs Coups infligés doublés – même ceux attribués par les Coups Critiques.
- Tous les Combats de Flak provenant des Task Forces se produisent *après* la fin de la Mission Aérienne plutôt qu'avant, que la Mission ait été Détecté ou non.
- Si des unités aériennes Alertées provenant d'un porte-avions sont présentes dans un Combat Aérien, une seule unité aérienne peut faire une PAC, sans aucun modificateurs de Force attribué par d'autres unités aériennes 1E présentes. Les modificateurs de Forces Anti Aérienne dus aux Coups sont toujours appliqués.
- Les Frappes Simultanées ne peuvent pas être déclarées.

## Mouvement

Seules les unités de combat peuvent être déplacées d'un hex à un autre dans *Pacific War*. Les unités de combat comprennent les unités aériennes, navales, terrestres, et sous-marines. Les règles et restrictions pour déplacer chaque type d'unité dans chacune des 7 Phase qui permettent le mouvement varient, comme expliqué ci-dessous.

### MOUVEMENT DES UNITES TERRESTRES

Une unité terrestre ne peut se déplacer que d'un hex de terre à un hex de terre adjacent (sauf lors d'un mouvement par Transport Amphibie). Seule une unité terrestre Activé peut bouger. Chaque unité terrestre à une Capacité de Mouvement de 6. A chaque fois qu'une unité terrestre bouge, elle dépense une portion de sa Capacité de Mouvement. Une unité terrestre ne peut jamais dépasser sa Capacité de Mouvement en une seule Phase, bien qu'elle puisse dépenser toute sa Capacité de Mouvement à chaque Phase où elle peut bouger. Les coûts en Points de Mouvement pour les unités terrestres (autre que les unités blindées) sont les suivants :

- Entrer dans un hex Clair depuis un autre hex de terre : 2 PM.
- Entrer dans un hex de Jungle/Colline depuis un autre hex de terre : 3 PM.
- Entrer dans un hex Difficile depuis un autre hex de terre : 6 PM.



- Entrer dans n'importe quel hex de terre depuis un autre hex de terre en traversant un côté d'hex de Route de Transport : 2 PM.
- Embarquer sur une unité de Transport Amphibie (AA) : 6 PM.
- Débarquer d'une unité de Transport Amphibie (AA) : 6 PM.

Les unités blindées payent les mêmes coûts, mais elles ne peuvent se déplacer *que* par des côtés d'hexs de Route de Transport (dans n'importe quel type d'hex), ou dans des hexs Clairs.

**Note :** *Le mouvement par Transport Amphibie ne coûte aucun Point de Mouvement à une unité terrestre ; seuls les coûts d'embarquement et de débarquement incombent à l'unité terrestre. Les unités blindées peuvent embarquer et débarquer seulement dans des hexs contenant du terrain Clair ou dans des hexs contenant une Route de Transport.*

### Entrer dans un Hex Occupé par l'Ennemi

Au moment où une unité terrestre entre dans un hex occupé par une unité terrestre ennemie, placez un marqueur de Flèche d'Entrée sur la carte.

**Note :** *Si un marqueur de Flèche d'Entrée ami ou ennemi est déjà en place, pointant vers le même côté d'hex, n'en placez pas un autre. Si un marqueur de Flèche d'Entrée ami ou ennemi est déjà en place mais pointe vers un côté d'hex différent, placez un autre marqueur ami sur le premier, pointant vers le nouveau côté d'hex.*

Le marqueur est placé dans l'hex d'où provient l'unité avant d'entrer dans l'hex occupé par l'ennemi, avec la flèche pointant vers l'hex entré (utilisez les flèches bleues pour les unités Alliées et les flèches rouges pour les unités Japonaises). Ce marqueur reste en place tant que des unités adverses occupent l'hex, et est retiré *au moment où* les unités adverses n'occupent plus l'hex. Une fois qu'une unité terrestre est entrée dans un hex occupé par des unités terrestres ennemies, le mouvement de l'unité est terminé pour cette Phase.

### Débordement

Au moment où une unité terrestre occupe un hex contenant n'importe lequel des éléments suivants, mais *aucune* unité terrestre ennemie, l'hex est considéré Débordé. Le Débordement a de nombreux effets, selon ce qu'il y a dans l'hex.

**Hex de Sphère de Co-Prospérité ou de Ressource de la Patrie.** Un hex de Sphère de Co-Prospérité Débordé passe instantanément sous le contrôle du joueur qui déborde, qui peut placer un marqueur de Contrôle dans l'hex. Si l'hex avait un marqueur de Contrôle ennemi, ce marqueur est retiré. Au moment où vous placez un marqueur de Contrôle dans un hex de Sphère de Co-Prospérité, déplacez le marqueur d'Initiative Stratégique d'1 espace en votre faveur (Scénarios Stratégiques uniquement).

**Aéroport Ennemi.** Un aéroport ennemi Débordé perd instantanément toutes ses unités aériennes. Le joueur qui déborde peut remplacer le pion Aéroport par l'un des siens, de la même taille, si il le désire, mais il ne peut pas retirer l'Aéroport ennemi sans le remplacer. Le joueur qui déborde peut utiliser l'aéroport pour ses propres avions seulement si il l'a remplacé par un de ses propres marqueur d'aéroport.

**Port Ennemi.** Un Port ennemi Débordé est automatiquement retourné sur la couleur du joueur qui déborde. Toutes les unités navales ou sous-marines se trouvant dans le port à la fin de l'Opération sont éliminées.

**Base de Soutien Offensif Ennemi.** Une Base de Soutien Offensif ennemie débordée est instantanément éliminée.

**Ancrage Ennemi.** Des unités navales ou sous-marines ennemies occupant un Ancrage Débordé à la fin de l'Opération sont éliminées.

### Limitations d'Empilement

Chaque camp peut avoir un maximum de 48 Pas d'unités terrestres dans un hex au même moment (pour un maximum théorique de 96 Pas avec l'adversaire). Si une unité terrestre devait dépasser cette limite en entrant dans l'hex par n'importe quel moyen – y compris la Retraite, la Poursuite, ou l'Abandon – elle ne peut pas entrer dans l'hex.

### MOUVEMENT DES UNITES AERIENNES

Une unité aérienne se déplace d'un hex à un hex adjacent, en traçant une ligne de vol de dépassant pas sa Portée. Seule une unité aérienne Activée peut bouger. Chaque unité aérienne à sa Portée imprimée sur son pion. Une unité aérienne doit toujours commencer et terminer son mouvement dans une base aérienne amie. Pendant un mouvement, une unité aérienne ne peut jamais traverser plus d'hex que sa Portée. Si une unité aérienne dépasse sa portée d'un hex, elle est immédiatement éliminée. Le terrain n'a aucun effet sur le mouvement des unités aériennes.

**Note :** *La Portée d'une unité représente tous les hexs qu'elle peut traverser pendant son mouvement, pas seulement les hexs d'aller d'un voyage aller-retour. Par exemple, une unité aérienne avec une Portée de 8 peut voler d'un maximum de 4 hexs dans un sens, puis de 4 hexs dans l'autre pour revenir à sa base de départ, ou elle peut se déplacer d'un maximum de 8 hexs pour atterrir sur une autre base aérienne.*

Une unité aérienne ne peut pas se déplacer dans un rayon de 2 hexs autour d'une unité aérienne ennemie pendant une Phase de Contact. Comme les unités aériennes du joueur qui ne bouge pas ne sont pas sur la carte (mais sont représentées par des marqueurs de Forces ou de Task Forces), celui-ci doit dire au joueur qui bouge si il est entré par inadvertance dans un hex se trouvant dans un rayon de 2 hexs d'une unité aérienne ennemie. Dans ce cas l'unité aérienne retourne immédiatement à sa base et est considérée comme ayant terminé *un* mouvement pour cette Phase.

### MOUVEMENT DES UNITES NAVALES ET SOUS MARINES

Seule une unité navale ou sous-marine Activée peut bouger. Chaque unité navale ou sous-marine peut bouger d'un nombre d'hexs d'eau indéfini pendant une Phase de Contact ; une unité navale peut bouger de deux hexs – et une unité sous-marine de un hex – pendant une Phase de Bataille, selon les nombreuses restrictions par Phase, indiquées ci-dessous.

### MOUVEMENT PENDANT LA PHASE DE CONTACT DU JOUEUR EN OPERATION

Pendant la Phase de Contact du Joueur en Opération, le joueur en Opération peut déplacer ses unités navales Activées. Il peut déplacer ses unités dans n'importe quel ordre, mais il doit déplacer toutes les unités d'un type (aériennes, terrestres, ou navales et sous-marines) avant de déplacer un autre type.

### Mouvement des Unités aériennes

Chaque unité aérienne Activée peut se déplacer d'unité aérienne base aérienne amie à une autre, puis bouger de nouveau, pour un total de deux mouvements complet. Les unités aériennes ne peuvent pas entrer dans un hex se trouvant dans un rayon de 2 hexs d'une unité aérienne ennemie pendant ce mouvement.

### Mouvement des Unités Terrestres

Chaque unité terrestre Activée qui n'est pas dans un hex occupé par des unités terrestres ennemies peut se déplacer une fois, dans la limite de sa Capacité de Mouvement. Ces unités ne peuvent pas entrer dans un hex occupé par des unités terrestres ennemies pendant ce mouvement.

### Mouvement des Unités Navales (sous-marins compris)

Chaque Task Force et sous-marin Activé peut être déplacé d'un nombre d'hexs variable, selon la Condition de Renseignement Opérationnel et la décision du joueur en Réaction. Le joueur en Opération commence par placer le marqueur de Mouvement Naval en Opération dans l'espace zéro de la Piste de Mouvement Naval. Les deux joueurs ont maintenant l'opportunité de faire des Recherches. Il déplace ensuite chaque Task Force qu'il désire bouger d'un hex, et avance le marqueur de Mouvement Naval d'un espace (dans l'espace grisé 1) et avance le marqueur de Jour d'un espace sur la Piste des Jours. Les joueurs ont de nouveau l'opportunité de faire des Recherches, comme à chaque fois que le marqueur de Mouvement Naval est avancé d'un espace (voir Recherche). Le joueur en Opération continue à déplacer ses Task Forces, un hex à la fois, et avance le marqueur de Mouvement Naval pour chaque hex traversé, et déplace le marqueur de Jour à chaque fois que le marqueur de Mouvement Naval entre dans un espace grisé sur la Piste de Mouvement Naval, et s'arrête lorsque les deux joueurs font des Recherches. Le joueur en Opération cesse son Mouvement Naval d'une des trois façons suivantes :

- Il peut déclarer son Mouvement Naval terminé à tout moment.
- Il peut Désactiver toutes ses unités (navales, terrestres et aériennes). Si le joueur en Opération fait ça, le joueur en Réaction devient automatiquement le joueur en Opération lors de la prochaine Phase de Détermination d'Opération, si il le désire, sans avoir à enchérir.
- Le joueur en Réaction peut stopper le Mouvement Naval du joueur en Opération à un certain moment, selon la Condition de Renseignement Opérationnel. Jusqu'à ce que le joueur en Réaction stoppe le Mouvement Naval, il est le seul à connaître la Condition de Renseignement Opérationnel ; lorsqu'il arrête le Mouvement Naval du joueur en Opération, le joueur en Réaction révèle le marqueur de Condition, en le retournant face visible dans la Case de Condition de Renseignement Opérationnel. Le joueur en Réaction peut stopper le Mouvement Naval du joueur en Opération selon la Condition de Renseignement Opérationnel en cours comme suit :

**Attaque Surprise.** Si la Condition est Attaque Surprise, le joueur en Réaction peut stopper le Mouvement Naval du joueur en Opération dès qu'il Détecte un des Task Forces du joueur en Opération. Si le joueur en Réaction Détecte un Task Force et ne stoppe pas le mouvement, il doit faire une autre Détection réussie pour pouvoir arrêter le mouvement.

**Interception.** Si la Condition est Interception, le joueur en Réaction peut stopper le Mouvement Naval du joueur en Opération à tout moment dès que le marqueur de Mouvement Naval est entré ou est passé par l'espace 2, qu'il ait Détecté un Task Force ou non.

**Embuscade (ou Embuscade-CV).** Si la Condition est Embuscade, le joueur en Réaction peut stopper le Mouvement Naval du joueur en Opération à tout moment, même si le marqueur de Mouvement Naval est toujours dans l'espace zéro de la Piste de Mouvement Naval, qu'il ait Détecté un Task Force ou non.

**Note :** Si le Mouvement Naval du joueur en Opération est stoppé par le joueur en Réaction, mais que le joueur en

*Opération n'a pas encore bougé ses unités terrestres ou aériennes, il doit les déplacer normalement avant de passer à la Phase d'Activation du Joueur en Réaction.*

### MOUVEMENT PENDANT LA PHASE DE CONTACT DU JOUEUR EN REACTION

Pendant la Phase de Contact du Joueur en Réaction, le joueur en Réaction peut déplacer ses unités Activées. Il peut déplacer ses unités dans n'importe quel ordre, mais il doit bouger toutes les unités d'un type (aériennes, terrestres, ou navales et sous-marines) avant de déplacer un autre type. La distance dont il peut déplacer ses unités est déterminée par la Condition de Renseignement Opérationnel comme suit :

#### Attaque Surprise

Si la Condition est Attaque Surprise, la Phase de Contact du Joueur en Réaction est entièrement omise. Le joueur en Réaction n'a pas l'opportunité de déplacer ses unités, et aucun joueur ne peut faire de Recherches pendant la Phase.

#### Interception

Si la Condition est Interception, le joueur en Réaction peut déplacer ses unités comme suit :

**Unités Aériennes.** Chaque unité aérienne Activée peut se déplacer d'une base aérienne amie à une autre, une fois. Les unités aériennes ne peuvent pas se déplacer dans un rayon de 2 hexs autour d'une unité aérienne ennemie pendant ce mouvement.

**Unités Terrestres.** Chaque unité terrestre Activée qui n'est pas dans un hex occupé par des unités terrestres ennemies peut se déplacer d'un hex, ou embarquer pour un transport amphibie. Les unités ne peuvent pas entrer dans un hex occupé par une unité terrestre ennemie, ou dans un hex dans lequel elles n'auraient normalement pas le droit d'entrer, pendant le mouvement de cette Phase.

**Unités Navales.** Chaque Task Force Activé et unité sous-marine peut être déplacé d'un maximum d'hexs égal au nombre d'hexs traversés par les Task Forces du joueur en Opération (comme indiqué sur la Piste de Mouvement Naval). Le joueur en Réaction commence par placer le marqueur de Mouvement Naval en Réaction dans l'espace zéro de la Piste de Mouvement Naval. Les deux joueurs ont maintenant l'opportunité de faire des Recherches. Il déplace ensuite tous les Task Forces qu'il désire d'un hex, et avance le marqueur de Mouvement Naval d'un espace (dans l'espace 1). Les joueurs ont de nouveau l'opportunité de faire des Recherches, comme à chaque fois que le marqueur de Mouvement Naval est avancé (voir Recherches).

**Note :** le marqueur de Jour n'est jamais avancé pendant la Phase de Contact du Joueur en Réaction.

Le joueur en Réaction continue de déplacer ces Task Forces, d'un hex à la fois, et avance le marqueur de Mouvement Naval en Réaction d'un espace pour chaque hex traversé, et s'arrête pour que les deux joueurs puissent faire des Recherches. Le joueur en Réaction cesse son Mouvement Naval d'une des trois façons suivantes :

- Il peut déclarer son Mouvement Naval terminé à tout moment avant de s'être déplacé aussi loin que le joueur en Opération.
- Au moment où ses Task Forces se sont déplacés autant que ceux du joueur en Opération, le joueur en Réaction doit terminer son Mouvement Naval.
- Le joueur en Opération peut stopper le Mouvement Naval du joueur en Réaction au moment où il Détecte un des Task Forces du joueur en Réaction. Si le joueur en Opération Détecte une Task Force et n'arrête pas le Mouvement Naval, il doit réussir

une autre Détection pour pouvoir stopper ultérieurement le mouvement.

### **Embuscade (ou Embuscade-CV)**

Si la Condition est Embuscade (ou Embuscade-CV), le joueur en Réaction peut déplacer ses unités comme suit :

**Unités Aériennes.** Chaque unité aérienne Activée peut se déplacer d'une base aérienne amie à une autre, puis bouger de nouveau. Les unités aériennes ne peuvent pas entrer dans un rayon de 2 hexs autour d'une unité aérienne ennemie pendant ce mouvement.

**Unités Terrestres.** Chaque unité terrestre Activée qui n'est pas dans un hex occupé par une unité ennemie peut se déplacer une fois, dans la limite de sa Capacité de Mouvement. Ces unités ne peuvent pas entrer dans un hex occupé par des unités terrestres ennemies lors de ce mouvement.

**Unités Navales.** Chaque Task Force et sous-marin Activé peut être déplacé d'un nombre d'hex égal au double du nombre d'hexs traversé par les Task Forces du joueur en Opération (comme indiqué sur la Piste de Mouvement Naval). Le joueur en Réaction commence par placer le marqueur de Mouvement Naval en Réaction dans l'espace zéro de la Piste de Mouvement Naval. Les deux joueurs ont maintenant l'opportunité de faire des Recherches. Il déplace ensuite tous les Task Forces qu'il désire d'un hex, et avance le marqueur de Mouvement Naval d'un espace (dans l'espace 1). Les joueurs ont de nouveau l'opportunité de faire des Recherches, comme à chaque fois que le marqueur de Mouvement Naval est avancé (voir Recherches).

**Note :** *le marqueur de Jour n'est jamais avancé pendant la Phase de Contact du Joueur en Réaction*

Le joueur en Réaction continue de bouger ses Task Forces, d'un hex à la fois, et avance le marqueur de Mouvement Naval en Réaction pour chaque hex traversé et s'arrête pour laisser les deux joueurs faire des Recherches. Le joueur en Réaction cesse son Mouvement Naval d'une des trois façons suivantes :

- Il peut déclarer son Mouvement Naval terminé à tout moment avant de s'être déplacé du double du joueur en Opération.
- Au moment où ses Task Forces se sont déplacés du double de ceux du joueur en Opération, le joueur en Réaction doit terminer son Mouvement Naval.
- Le joueur en Opération peut stopper le Mouvement Naval du joueur en Réaction au moment où il Détecte un des Task Forces du joueur en Réaction. Si le joueur en Opération Détecte une Task Force et n'arrête pas le Mouvement Naval, il doit réussir une autre Détection pour pouvoir stopper ultérieurement le mouvement.

### **MOUVEMENT PENDANT UNE PHASE DE MOUVEMENT**

Pendant la Phase de Mouvement Avantage ou Désavantage, le joueur Avantage ou Désavantage, respectivement, peut déplacer ses unités terrestres, navales, et sous-marines Activées. Il peut déplacer ses unités dans n'importe quel ordre, mais il doit déplacer toutes les unités d'un type (terrestre ou naval et sous-marin) avant de déplacer un autre type.

### **Mouvement des Unités Terrestres**

Chaque unité terrestre Activée qui n'est pas dans un hex occupé par une unité terrestre ennemie peut se déplacer une fois, dans la limite de sa Capacité de Mouvement. Les unités terrestres peuvent entrer dans des hexs occupés par des unités terrestres ennemies pendant une Phase de Mouvement, mais doivent

terminer leur mouvement pour la Phase dans l'hex occupé par l'ennemi.

**Note :** *Une unité terrestre ne peut jamais quitter un hex occupé par une unité terrestre ennemie sauf par un Combat Terrestre ou une Désactivation.*

### **Mouvement des Unités Navales (Sous-Marins Compris)**

Chaque Task Force ami peut se déplacer de 0, 1 ou 2 hexs, et chaque sous-marin ami Activé peut se déplacer de 0 ou 1 hex pendant une Phase de Mouvement amie. Un Task Force doit terminer son mouvement pour la Phase au moment où il entre dans un hex d'eau Côtière ou Restreinte contenant un Task Force ennemi (un Task Force entrant dans un hex d'eau Libre occupé par l'ennemi, ou dans n'importe quel hex ne contenant que des sous-marins ennemis, n'est pas obligé de terminer son mouvement). Le joueur dont la Phase est en cours fait toutes les Recherches qu'il désire (pendant que le joueur hors Phase fait de même) avant de déplacer ses unités navales. Il déplace ensuite tous les Task Forces qu'il désire d'un hex, et les deux joueurs font de nouveau des Recherches ; puis il déplace ses Task Forces d'un autre hex, et les deux joueurs peuvent encore faire des Recherches.

### **MOUVEMENT PENDANT UNE PHASE DE MISSIONS AERIENNES**

Pendant une Phase de Missions Aériennes, les unités aériennes non Activées ne peuvent pas bouger, mais peuvent être Alertées ou faire une PAC si des unités aériennes ennemies entrent dans leur hex. Les unités aériennes Activées peuvent bouger pendant une Phase de Missions Aériennes pour faire des missions de Frappe Aérienne, de Suprématie Aérienne, de Parachutage ou de Transfert.

Pendant une Mission Aérienne, toutes les unités aériennes du même hex participant à la même mission doivent se déplacer ensemble (à moins qu'une unité ne soit forcée d'abandonner). Les unités aériennes sont déplacées hex par hex jusqu'à ce qu'elles atteignent l'hex cible. Dans le cas d'une Interception, un Combat de PAC se produit dès que le joueur en PAC annonce l'Interception. Les unités de différents hexs peuvent se déplacer ensemble dans une Mission Aérienne seulement en survolant et en ajoutant les unités en survol à la pile. Sinon, chaque pile d'unités aériennes en Mission, originaire d'un hex différent, doit terminer son mouvement seule jusqu'à la cible avant qu'une autre pile d'unités aériennes ne puisse commencer à bouger. Après la fin d'une Mission Aérienne les unités retournent à la base, chaque pile d'unités aériennes retournant dans différents hexs d'atterrissage doit terminer son mouvement avant qu'une autre pile d'unités aériennes en Mission ne puisse commencer à bouger. Les unités allant dans différents hexs peuvent se déplacer ensemble en « larguant » des unités aériennes de la pile.

### **SORTIR DE LA CARTE**

Les unités navales Alliées (y compris les unités AA et APD transportant des unités terrestres) peuvent sortir de la carte par n'importe quel hex d'eau Libre du bord de carte Sud, Est ou Ouest. Les unités terrestres Alliées peuvent sortir par n'importe quel hex de terre, où elles pourraient normalement se déplacer en utilisant le mouvement terrestre, du bord de carte Ouest ou Sud. Les unités aériennes Alliées ne peuvent jamais sortir de la carte (à moins d'être à bord d'un porte-avions).

Les unités terrestres Japonaises peuvent sortir de la carte par les hexs 5801 à 5812 en utilisant le mouvement terrestre, *du moment que* l'hex par lequel elles sortent est Relié. Les unités

navales et unités aériennes Japonaises ne peuvent jamais sortir de la carte.

Toute unité Alliée qui entre sur la carte est placée dans la Zone Hors Carte appropriée. A chaque Phase de Réparation Navale (même si l'unité est une unité terrestre), elle avance d'une case sur la piste de la Zone Hors Carte jusqu'à ce qu'elle soit éligible pour retourner sur la carte. Une fois éligible pour le retour, elle devient disponible en tant que Renfort pour la prochaine Phase de Renforts. Les unités terrestres Japonaises qui sortent de la carte ne peuvent jamais y retourner.

### TRANSPORT AMPHIBIE

Une unité terrestre peut embarquer sur une unité navale de transport amphibie (AA) lorsqu'elles occupent le même hex pendant n'importe quelle Phase de Contact ou Phase de Mouvement du Cycle de Bataille. L'embarquement est considéré comme le mouvement de l'unité terrestre, pas celui de l'unité navale. Une unité terrestre peut débarquer d'un transport amphibie dans n'importe quelle Phase de Mouvement dans un hex de ligne de côte, même si le AA s'est déplacé, tant qu'il n'y a pas d'unités navales ennemies (à l'exclusion des sous-marins) dans l'hex. Une unité terrestre peut débarquer d'un transport amphibie dans n'importe quelle Phase de Mouvement dans un hex de ligne de côte contenant des unités navales ennemies, tant que le AA ne s'est pas déplacé pendant la Phase en cours. Chaque unité AA, quel que soit le nombre de Pas, peut transporter une Division d'unités terrestres (1 division est l'équivalent de 3 régiments ou brigades, ou 9 bataillons).

**Note :** *Les unités blindées peuvent faire un transport amphibie uniquement avec des unités AA (pas avec des unités DD ou APD, comme expliqué ci-dessous), et elles ne peuvent débarquer que dans des hexs de terrain Clair ou dans des hexs contenant des Routes de Transport.*

A chaque fois qu'une unité AA prend un Coup (sans être éliminée), 2 Coups sont infligés au total des Pas transportés (pas 2 Coups à chaque unité terrestre transportée). Lorsqu'une unité AA est éliminée, toutes les unités terrestres transportées sont aussi éliminées.

### DD et APD

Les APD Alliés et les DD et APD Japonais peuvent aussi être utilisés comme transport, de façon identique aux AA, avec les exceptions suivantes :

- Un APD ou un DD Japonais, quel que soit le nombre de Pas transporté, ne peut transporter qu'un seul régiment ou brigade (équivalent à 3 bataillons).
- Si l'unité navale prend un Coup (sans être éliminée), seulement 1 Coup est infligé aux unités transportées. Si l'unité navale est éliminée, sa cargaison, quelle qu'elle soit est éliminée aussi.
- Toutes les Forces de Combat de l'unité navale – sauf la Force Anti Aérienne – est réduite de moitié jusqu'à ce que les unités terrestres débarquent.

### Assaut Amphibie

Lorsqu'une unité de combat débarque dans un hex occupé par une unité terrestre ennemie, le joueur qui débarque doit engager un combat (assaut amphibie) qu'il soit le joueur en Opération ou non. Si le joueur Avantage fait l'assaut, il doit engager le combat lors de la Phase de Combat Terrestre qui suit. Si c'est le joueur Désavantagé qui fait l'assaut, il doit engager le combat lors de la Phase de Combat Terrestre du prochain Cycle de Bataille (il ne peut pas Désactiver les unités en assaut avant la résolution de l'assaut).

Pendant le combat, les unités qui mènent l'assaut ont leur Qualité de Troupe réduite de moitié (arrondie au supérieur) uniquement pour la détermination du rapport de force, à moins qu'une unité terrestre amie n'occupe déjà l'hex, ou que l'hex pris d'assaut soit attaqué simultanément par des unités terrestres amies depuis un autre hex. Si une unité en assaut amphibie reçoit un résultat de retraite obligatoire, et *doit* retraiter, elle prend le double des pertes spécifié sur la Table de Résultats des Combats, embarque, et est immédiatement Désactivée. Si l'hex pris d'assaut n'est pas occupé par des unités terrestres ennemies, les unités en assaut ne peuvent quand même pas aller plus loin. Une unité en assaut amphibie ne peut pas poursuivre.

## Recherche

**Notes du Concepteur :** *Pendant les opérations navales, un des facteurs les plus importants dans l'issue des engagements était « qui voit qui en premier ». La recherche aérienne était une affaire problématique dans laquelle le nombre de détections précises était faible en comparaison du nombre de découvertes annoncées. Lorsqu'une unité navale approchait de l'origine de la recherche, les probabilités de détection augmentaient, car le temps de « promenade » des avions de recherche augmentait la chance d'un rapport de position précise.*

*La raison pour laquelle un unité de recherche ne peut faire qu'un nombre limité de recherches par Phase (ou qu'une unité cible puisse être vue un nombre limité de fois) est le respect des méthodes de recherches employées pendant la guerre. Chaque unité aérienne était responsable d'un secteur limité à un certain nombre de degrés. De nombreux avions individuels (tous représentés par la même unité aérienne dans le jeu) étaient nécessaires pour fouiller un de ces secteurs de recherche pour pouvoir couvrir un rayon de recherche de 360 degrés à partir d'une position donnée.*

*Un autre aspect important de la recherche est qu'elle permet aux joueurs de joueur à un jeu de mouvements cachés sans tomber dans la difficulté du « mouvement simultané pré enregistré » de certains jeux. Bien que les joueurs puissent voir les Task Forces ennemis sur la carte, leurs unités ne peuvent pas réagir à leur présence sans une détection réussie, condition requise nécessaire pour engager le combat.*

Pour pouvoir attaquer quoi que ce soit dans *Pacific War*, vous devez le Détecter. Pour pouvoir trouver quelles unités ennemies occupent un hex donné, vous devez réussir une Reconnaissance. La Détection et la Reconnaissance font partie de la Recherche.

### Détection

Techniquement, selon les règles du jeu, rien ne peut être attaqué à moins d'être Détecté. En fait, tous les marqueurs de Forces (et tout ce qu'ils représentent), les aéroports, les ports, les Bases de Soutien Offensif, les hexs de Ressources, les caractéristiques de terrain, et virtuellement tout le reste de la carte est *toujours* considéré Détecté automatiquement et de façon permanente. Les seules cibles que vous devez réellement Rechercher pour pouvoir les Détecter (et les attaquer) sont les marqueurs de Task Forces et les unités aériennes en mouvement. Une fois la Recherche réussie, ils restent Détectés comme suit :

- Un marqueur de Task Force Détecté est retourné de sa face Non Détecté à sa face Détecté, et reste Détecté jusqu'à la Phase de Retrait des Détections. L'unité ennemie qui a Détecté le Task Force n'a pas d'importance ; n'importe quelle unité ennemie peut l'attaquer tant qu'il est Détecté.

• Une unité aérienne Détectée reste Détectée jusqu'à ce qu'elle atterrisse (ou qu'elle soit détruite). Lorsque une unité en Mission Aérienne est Détectée, chaque unité de la Mission est également Détectée. Ainsi, par exemple, si une unité aérienne est forcée d'Abandonner avant d'atteindre l'hex cible, et qu'elle retourne à l'aéroport, elle est considérée Détectée jusqu'à ce qu'elle atterrisse, ainsi que les unités aériennes qui continuent la mission.

### Reconnaissance

Chaque Recherche réussie résulte en la Détection de la cible ; mais les informations de Reconnaissance gagnées par une Recherche réussie peuvent varier. Les résultats indiqués sur la Table de Recherche indiquent trois résultats de Recherche offrant différents degrés de précisions dans leur rapport. Le joueur cible est obligé de ne pas révéler plus que nécessaire sur sa situation dans l'hex cible par rapport à ce qui est indiqué comme résultat dans la Table de Recherche.

**Note :** *Lorsqu'une de vos unités terrestres entre dans un hex, vous êtes autorisé à connaître tout ce qui se trouve dans cet hex. Entrer dans un hex avec une unité terrestre est, en fait, un résultat de Recherche de Niveau 3.*

### Procédure de Recherche

N'importe quelle unité de combat, port, aéroport, Base de Soutien Offensif, ou Quartier Général peut faire une Recherche dans l'hex qu'elle occupe (qu'elle soit Activée ou non), mais seules les unités aériennes peuvent faire des recherches hors de l'hex qu'elles occupent (qu'elles soient Activées ou non). La Recherche n'implique aucun mouvement de la part de l'unité qui fait la Recherche. Pour faire une Recherche, choisissez simplement l'unité qui fera la Recherche, comptez le nombre d'hex entre l'unité qui Recherche et la cible, et référez vous à la Table de Recherche. Lancez un dé et référez vous à la portion de la Table appropriée à la Condition de Luminosité, au type de l'unité qui Recherche, et à la portée. Si le nombre obtenu au dé est se trouve dans la portion appropriée de la Table, vous avez Détecté la cible ; la couleur du nombre indique le Niveau de Reconnaissance obtenu, ce qui détermine les informations que vous recevrez sur la cible.

### Quand Faire une Recherche

Les joueurs peuvent tenter des Recherches uniquement lors des Phases suivantes :

- Phase de Contact du Joueur en Opération.
- Phase de Contact du Joueur en Réaction.
- Phase de Mouvement Avantage.
- Phase de Missions Aériennes Avantage.
- Phase de Mouvement Désavantage.
- Phase de Missions Aériennes Désavantage.

Lors d'une Phase de Recherches, le deux joueurs sont autorisés à en faire avec toutes leurs unités de combat, avec les restrictions suivantes :

- Aucun sous-marin ne peut faire de Recherches.
- Une unité ne peut faire qu'une seule tentative de Recherche par incrément de Mouvement Naval.
- Un hex peut être la cible d'une Recherche une seule fois par incrément de Mouvement Naval.

**Exemple :** *Le joueur Allié à deux unités LRA, A et B. Pendant la Phase de Contact du Joueur en Opération (Japonais), avant*

*que le joueur Japonais n'ait déplacé un Task Force (le marqueur de Mouvement Naval est toujours dans l'espace zéro), le joueur Allié fait une tentative de Recherche sur le Task Force X avec la LRA A, et la Recherche échoue. Il ne peut pas tenter de Rechercher le Task Force X avec la LRA B, car il a déjà Recherché cet hex pendant cet incrément du Mouvement Naval. Une fois que le joueur Japonais a déplacé ses Task Forces (en déplaçant le marqueur de Mouvement Naval dans l'espace 1), le joueur Allié peut de nouveau faire une Recherche sur le Task Force X (même si le Task Force X n'a pas bougé), parce que c'est maintenant un nouvel incrément de Mouvement Naval.*

Lors d'une Phase de Mouvement (Avantage ou Désavantage), les deux joueurs peuvent faire des Recherches avec toutes leurs unités de combat, avec les restrictions suivantes :

- Les sous-marins ne peuvent Rechercher que des Task Forces.

**Note :** *Une unité de sous-marin n'a pas besoin de Rechercher pour attaquer un Task Force. Par contre, il peut Rechercher pendant une Phase de Mouvement, et une Détection réussie Détecte le Task Force normalement, comme si il avait été Détecté par une unité aérienne ou une unité navale.*

- Une unité ne peut faire qu'une seule Recherche par Phase.
- Un hex ne peut être Recherché qu'une fois par Phase.
- Un Task Force ne peut être Recherché qu'une fois par Phase.

Lors d'une Mission Aérienne (Avantage ou Désavantage), les deux joueurs peuvent faire des Recherches avec toutes leurs unités, avec les restrictions suivantes :

- Les sous-marins ne peuvent pas Rechercher.
- Seules les unités aériennes en Mission peuvent être la cible d'une Recherche, et elles ne peuvent être Recherchées qu'une fois par hex traversé (uniquement par les unités dans l'hex).

## Combat sous-Marin

Lorsqu'une unité sous-marine entre dans un hex occupé par un Task Force ennemi pendant une Phase de Mouvement ou de Contact, le sous-marin peut faire un Combat Sous-Marin, sans faire de Recherche.

**Exception :** *Un sous-marin ne peut jamais attaquer une unité navale Désactivée dans un port.*

Pour faire un Combat Sous-Marin, lancez un dé. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au nombre de Pas sous-marins dans l'hex, une unité de sous-marins (quel que soit le nombre de pas qu'elle contient) peut faire ce nombre d'attaques en utilisant sa Force de Torpilles. Si le nombre obtenu est zéro, ou si il dépasse le nombre de Pas sous-marins présent dans l'hex, il n'y a pas de Combat Sous-Marin.

**Exemple :** *Deux unités de sous-marins Japonais (une à 2 Pas et l'autre à 4 Pas) occupent un hex où entre un Task Force Allié. Le joueur Japonais lance le dé, et le résultat est 3 (ce qui est inférieur au nombre de Pas sous-marins dans l'hex). Le joueur Japonais peut donc faire 3 attaques contre le Task Force Allié, mais il ne peut utiliser qu'un seul sous-marin pour le faire. Il choisit l'unité à 4 Pas.*

Pour résoudre chaque attaque sous-marine individuelle, déterminez la Force de Torpilles de l'unité sous-marine, lancez

le dé, et consultez la Table de Résultats des Combats Aériens / Navals. Chaque attaque est faite l'une après l'autre, et chaque attaque peut être faite contre une unité navale différente. Si il y a plus d'attaques permises que d'unités navales présentes, les attaques en excès ne sont pas résolues. Les Coups sont appliqués immédiatement, avant la résolution d'une autre attaque.

### Combat Anti Sous-Marins

Immédiatement après la dernière attaque sous-marine dans l'hex, n'importe quelles unités navales ayant survécu dans l'hex – qu'elles aient été attaquées ou non – peuvent faire un Combat Anti Sous-Marins. Pour faire un Combat Anti Sous-Marins, additionnez la Force Anti Sous-Marine de toutes les unités navales présentes dans l'hex, lancez le dé et référez vous à la Table de Résultats des Combats Aériens / Navals. Si le nombre de Coups infligé est supérieur à 1, n'infligez qu'un Coup au sous-marin. Les Coups en excès ne sont pas infligés à d'autres sous-marins présent dans l'hex.

Les sous-marins Désactivés sont traités comme des cibles navales et ne participent pas au combat naval, ni ne peuvent être la cible d'un bombardement naval.

**Note :** *Si aucune attaque sous-marine ne se déroule, il n'y a pas de Combat Anti Sous-Marins.*

### Désemparé

Toutes les unités navales avec un **c** à côté de leur Capacité de Dommage sont considérées Désemparées lorsqu'elles ont pris un total de Coups inférieur de 1 à ce qui est nécessaire pour les éliminer. Une fois par Opération (ou par Scénario) et par Désemparé, tous les sous-marins adverses dans un rayon de 10 hexs peuvent être mis ensembles ; pour chaque multiple de 12 Pas sous-marins, le possesseur des sous-marins à 1 chance sur 10 de couler immédiatement l'unité Désemparée.

**Exemple :** *Une unité Désemparée est dans un rayon de 10 hexs de 32 Pas sous-marins, dispersés dans toute la zone. Le joueur a donc 2 chances sur 10 de couler l'unité Désemparée (si il obtient un 0 ou un 1).*

Pendant la Phase de Transport Stratégique (dans les Scénarios de Campagnes et Stratégiques), si une unité Désemparée bouge, le joueur adverse peut stopper son mouvement dans n'importe quel hex (en dehors d'un port) et faire cette même procédure une fois par Désemparé et par Phase. Les mêmes unités sous-marines peuvent être utilisées contre plusieurs Désemparés pendant la Phase de Transport Stratégique. Un Coup, comme dans le Combat Naval, élimine l'unité Désemparée.

## Conditions de Luminosité

**Notes du Concepteur :** *La période de la journée pendant laquelle une recherche réussie était faite était souvent problématique. Une force ennemie pouvait être repérée de jour, au crépuscule ou de nuit. Les effets du timing sur la bataille étaient souvent cruciaux. Pendant la Bataille de la Mer des Philippines, les forces US ont repéré la flotte Japonaise au crépuscule, et la décision prise fut de ne pas lancer de Frappe Aérienne pour ne pas faire face à un atterrissage de nuit, bien que le jour suivant présentait la même situation, et que la frappe aérienne ait été lancée – avec 75% de pertes à l'atterrissage des avions.*

*Un autre facteur concerne l'arrivée délibérée des forces sur l'objectif de l'opération de nuit pour faire un débarquement ou un renforcement sans interférence aérienne ou pour faire un*

*engagement de surface de nuit, comme ce qui s'est déroulé pendant la campagne de Guadalcanal. La grande majorité des engagements de surface pendant la guerre dans le Pacifique se sont déroulés de nuit.*

Au début de chaque Cycle de Bataille, les joueurs déterminent quelle Condition de Luminosité s'appliquera au cycle entier. La Condition de Luminosité affectera les Missions Aériennes, le Combat Naval, et la Recherche.

### Dans la Première Phase de Luminosité d'une Opération :

- Si la Condition de Renseignement Opérationnel est Embuscade ou (Embuscade-CV), le joueur en Réaction place le marqueur de Condition de Luminosité dans n'importe quelle section de la Zone de Condition de Luminosité, comme il le désire.
- Si la Condition de Renseignement Opérationnel est Interception ou Attaque Surprise, le joueur en Opération peut, si il le désire, placer le marqueur de Condition de Luminosité dans n'importe quelle section de la Zone de Condition de Luminosité.

**Note :** *Le joueur en Opération peut préserver cette option et l'utiliser plus tard, si il le désire. Il n'est pas obligé de l'utiliser dans le premier Cycle de l'Opération.*

- Si aucun joueur ne choisit de Condition de Luminosité, lancez un dé et consultez la portion de Détermination Aléatoire de la Zone de Condition de Luminosité, et placez le marqueur dans la portion spécifiée.

### Dans la Seconde Phase de Luminosité d'une Opération et Suivantes :

- Si le joueur en Opération n'a pas encore utilisé son option une fois par Opération, il peut déplacer le marqueur de 2 espaces dans le sens horaire sur la Zone de Condition de Luminosité.
- Si le joueur en Opération a déjà utilisé son option – ou choisit de ne pas l'utiliser cette fois – déplacez le marqueur d'1 espace dans le sens horaire sur la Zone de Condition de Luminosité.

A chaque fois que le marqueur de Condition de Luminosité entre dans la portion de Détermination Aléatoire de la Condition de Luminosité (même si le joueur en Opération a choisi de le placer là), lancez immédiatement le dé et placez le marqueur dans la portion spécifiée par le résultat.

### Effets de la Luminosité sur les Missions Aériennes

Les Conditions de Jour (matin ou après midi ; A.M., P.M.) n'ont aucun effet sur le jeu en aucune façon. Les Conditions de Crépuscule et de Nuit ont les effets suivants sur les Missions Aériennes :

- La Condition Crépuscule nécessite que toutes les unités aériennes en Mission (*pas* en PAC) doivent réussir une Procédure d'atterrissage au crépuscule à la fin de la Mission Aérienne. Cette procédure nécessite que pour chaque unité aérienne, individuellement, le possesseur lance un dé. Si le dé est supérieur à 3 fois le Niveau de l'unité, l'unité perd un Pas ; si le dé est inférieur ou égal à 3 fois le Niveau de l'unité, il n'y a pas d'effet sur celle-ci.
- La Condition de Nuit *interdit* toutes les Missions Aériennes *sauf* les unités 2E-L2 Japonaises qui peuvent faire des Frappes Aériennes contre les Task Forces (uniquement) ; les unités US 1E-L2 (*pas* les Alliées) peuvent être alertées et faire des PAC contre une telle Frappe Japonaise dans l'hex cible (*pas* d'interception). Dans les deux cas, la force Anti-Navale des

unités Japonaises, et la force Anti Aérienne des unités Alliées, sont réduites de moitié lors de la résolution du combat.

### Effets de la Condition de Luminosité sur le Combat de Flak

Toutes les Forces Anti Aériennes utilisées pour faire un Combat de Flak sont réduites de moitié lorsque la Condition de Luminosité est Nuit. La Condition de Luminosité Jour ou Crépuscule n'a aucun effet sur le Combat de Flak.

### Effets de la Condition de Luminosité sur le Combat Naval

Lors de la détermination de la Portée au début du Cycle de Combat Naval, utilisez la colonne Jour/Crépuscule ou Nuit de la Table de Détermination de la Portée (voir la Feuille d'Opération). Dans les Phases de Combat Naval suivantes, utilisez le Tableau d'Enchère de Portée, notez que la Portée Longue ne peut jamais être enchérie lors d'une Condition de Nuit.

### Effets de la Condition de Luminosité sur les Recherches

Lors d'une Recherche de Jour, au Crépuscule, ou pendant une Phase de Contact, utilisez la portion Jour de la Table de Recherche. Utilisez la portion Nuit de la Table de Recherche uniquement lors d'une Recherche pendant une Condition de Luminosité de Nuit.

## Détermination de l'Avantage

Pendant la Phase de Détermination de l'Avantage, les joueurs déterminent lequel d'entre eux sera le joueur Avantage et lequel sera le joueur Désavantagé pour le Cycle de Bataille entier. Le joueur Avantage a le bénéfice de faire certaines actions avant le joueur Désavantagé.

### Dans la Première Phase de Détermination de l'Avantage d'une Opération :

- Si la Condition de Renseignement Opérationnel est Embuscade (ou Embuscade-CV), le joueur en Réaction est automatiquement le joueur Avantage.
- Si la Condition de Renseignement Opérationnel est Attaque Surprise, le joueur en Opération est automatiquement le joueur Avantage.
- Si la Condition de Renseignement Opérationnel est Interception, chaque joueur lance le dé. Le joueur avec le plus haut résultat est le joueur Avantage. Si les deux joueurs obtiennent le même résultat, le joueur en Opération est le joueur Avantage.

### Dans la Seconde Phase de Détermination de l'Avantage et les Phases suivantes d'une Opération, chaque joueur lance le dé et applique les modificateurs suivants :

- Si la Condition de Renseignement Opérationnel est Embuscade (ou Embuscade-CV), le joueur en Réaction ajoute 2 à son résultat.
- Si la Condition de Renseignement Opérationnel est Attaque Surprise, le joueur en Opération ajoute 2 à son résultat.

Le joueur avec le plus haut total modifié est le joueur Avantage. Si les deux joueurs obtiennent le même résultat (après modification), le joueur en Opération est le joueur Avantage.

## Mission Aériennes

**Notes du Concepteur :** Chaque unité aérienne représente un groupe de divers types d'avions. Les trois types d'unités aériennes de combat sont mono, bi et quadri moteurs. Tous les chasseurs inclus dans le jeu sont du type mono moteur. Chaque Pas représente 15 avions. Chaque unité aérienne a un Niveau particulier qui représente la qualité du pilote et de l'avion. Dans les scénarios Stratégiques, le joueur Allié a un cycle d'entraînement réduit pour déployer ses unités d'élite (Niveau 2) vers la fin de la guerre, pour refléter l'amélioration de l'aviation qui devait sortir des lignes de production US (comme les Hellcats). Les types d'avions Japonais n'ont pas tellement changé pendant la plupart de la guerre et, sur les quelques améliorations qui ont été développées, peut ont été fournies.

Les règles du combat aérien de nuit reflètent la création des unités de bombardements à torpilles nocturnes et l'introduction de chasseurs nocturnes pour les porte-avions US vers le milieu de la guerre. Il y eu d'autres opérations aériennes nocturnes pendant la guerre, mais elles étaient toutes de peu d'importance.

Les règles de remplacement aérien reflètent le problème auquel ont du faire face les Japonais à cause de la diminution de la qualité des pilotes de remplacement. Les joueurs, avec une utilisation plus judicieuse de la puissance aérienne Japonaise, peuvent améliorer la qualité et la quantité de ce qui était historiquement disponible.

La seule fois où des unités aériennes peuvent être utilisées pour faire un des quatre types de Missions Aériennes, c'est pendant une Phase de Missions Aériennes amie. Lorsqu'une Mission Aérienne est en cours, elle peut subir la Flak, une PAC, et l'Interception par des unités ennemies. Les caractéristiques générales de chaque type de Missions Aériennes sont :

**Frappe Aérienne.** Le but général d'une Frappe Aérienne est d'attaquer des unités navales ou terrestres ennemies, ou des installations ennemies. N'importe quel type d'unité aérienne sauf les LRA peuvent participer à des Missions de Frappe Aérienne.

**Suprématie Aérienne.** Les Missions de Suprématie Aérienne sont faites pour engager les unités aériennes ennemies en Combat Aérien. Seules les unités aériennes 1E avec un Niveau de 1 ou 2 peuvent participer aux Missions de Suprématie Aérienne. Une Mission de Suprématie est traitée comme une Mission de Frappe normale, sauf que les unités qui y participent ne peuvent faire que des combats aériens et des mitraillages d'aéroports.

**Transfert.** Une unité aérienne en Mission de Transfert se déplace simplement d'une base amie à une autre pendant une Phase de Mission Aérienne. N'importe quel type d'unité aérienne peut faire une Mission de Transfert.

**Parachutage.** En faisant une Mission de Parachutage, une unité aérienne transporte une unité terrestre aéroportée dans un hex de terre désigné, où l'unité terrestre « saute ». Seules les unités aériennes 2E et 4E peuvent faire des Missions de Parachutage, et elles ne peuvent faire cette Mission que pendant une Phase de Mouvement Avantage.

Les caractéristiques suivantes sont communes à chacun des quatre types de Missions Aériennes :

- Seules les unités aériennes Activées peuvent faire des Missions Aériennes.
- La base aérienne d'où part une unité aérienne ne doit pas être Interdite et (dans les scénarios de Campagnes et Stratégiques) elle doit être Reliée.

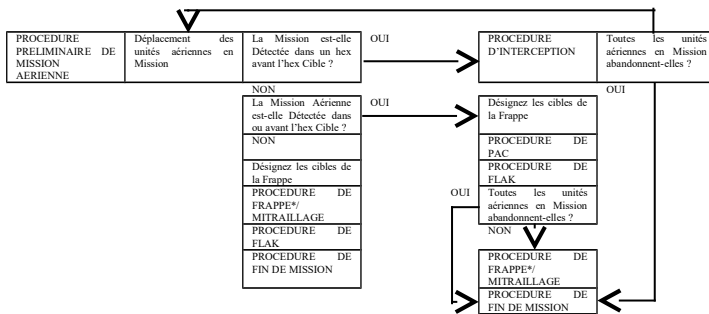
- Aucun hex ne peut être pris pour cible de Mission Aérienne plus d'une fois dans une même Phase de Missions Aériennes.
- Les missions « suicide », dans lesquelles les unités aériennes n'ont pas une Portée suffisante pour atteindre leur cible et atterrir sont interdites (sauf pour les Kamikazes).

### COURS GENERAL D'UNE MISSION AERIENNE

Essentiellement, chaque Mission Aérienne implique une ou plusieurs unités aériennes volant depuis leur base aérienne jusqu'à un hex cible et y accomplissant leur tâche. Sur la route vers la cible, au-dessus d'elle, et sur le chemin du retour jusqu'à une base aérienne amie, les unités aériennes en mission peuvent être soumises à l'Interception, la Flak et la PAC. L'ordre dans lequel les diverses procédures qui font qu'une Mission Aérienne se produit peuvent varier selon les circonstances. Le Diagramme Schématique de Procédure de Mission Aérienne, ci-dessous et reproduit sur chaque Feuille de Jeu, illustre l'ordre dans lequel se produisent les événements dans une Mission de Frappe Aérienne, Suprématie Aérienne, et Parachutage.

**Note :** Pour faire une Mission de Transfert, référez vous à la Procédure de Transfert, plus loin.

### SCHEMA D'UNE MISSION AERIENNE



- Déplacez les unités aériennes en Mission.
- A chaque fois que les unités en Missions sont Détectées avant d'entrer dans l'hex Cible, elles peuvent être interceptées.
- Une fois que toutes les unités aériennes sont entrées dans l'hex Cible, si elles ont été Détectées avant d'entrer dans l'hex Cible, une Procédure de PAC et de Flak précède la résolution de la Mission Aérienne. Si les unités aériennes en Mission n'ont pas été Détectées avant l'hex Cible, une procédure de Flak suit la résolution de la Missions Aérienne.

A la fin de tous les combats, ou après que toutes les unités aériennes en Mission aient abandonné, la Mission Aérienne est terminée.

### Procédure Préliminaire de Mission Aérienne

Pour commencer n'importe quelle Mission Aérienne autre que que Transfert, accomplissez les étapes suivantes :

1. Placez le marqueur de Cible dans l'hex Cible (là où vous avez l'intention de faire votre Mission), avec le côté Suprématie visible pour une Mission de Suprématie Aérienne, ou avec le côté Frappe visible pour une Mission de Frappe Aérienne ou de Parachutage.
2. Places toutes les unités aériennes qui participeront à la Mission (les unités aériennes en Mission) dans leurs hexs de bases aériennes.
3. Déterminez si oui ou non la Mission est Coordonnée (voir la Procédure de Coordination).

### Procédure de Coordination

Toutes les Missions de Suprématie Aérienne, et toutes les Missions de Frappe Aérienne composées d'une seule unité aérienne sont automatiquement Coordonnées. Toutes les Missions de Transfert ou de Parachutage sont automatiquement Non Coordonnées. Les Missions de Frappe Aérienne composées de plus d'une unité aérienne peuvent ou non être Coordonnées. Pour tenter de Coordonner une Mission de Frappe multi-unités, lancez un dé. Le résultat doit être inférieur ou égal à 3 fois le Niveau de l'unité ayant le plus bas Niveau parmi les unités en Mission (ex, si il n'y a que des unités L2, vous devez obtenir 6 ou moins ; si il y a des unités L1 et L2 – ou uniquement des L1, vous devez obtenir 3 ou moins ; si il n'y a que des unités L0, vous devez obtenir un 0). Si le résultat du dé est supérieur ou égal au résultat demandé, la Frappe Aérienne n'est pas considérée Coordonnée pour toute la durée de la Mission. Utilisez la ligne Non Coordonnée sur la TRC Aérien/Naval pour chaque Combat Aérien dans lesquels sont impliquées les unités aériennes de la Mission. Si elle est Coordonnée, utilisez la ligne Coordonnée de la TRC.

### Procédure de Mouvement des Unités aériennes

Une unité aérienne se déplace d'un hex à un hex adjacent, en traçant une ligne de vol qui ne doit pas dépasser sa Portée. Seule une unité aérienne Activée peut bouger. Chaque unité aérienne à sa Portée imprimée sur son pion. Une unité aérienne doit toujours commencer et terminer son mouvement sur une base aérienne amie. Pendant un mouvement, une unité aérienne ne peut jamais traverser plus d'hexs que sa Portée. Si une unité aérienne dépasse sa Portée d'un hex, elle est immédiatement éliminée. Le terrain n'a aucun effet sur le mouvement des unités aériennes.

**Note :** La Portée d'une unité aérienne comprend tous les hexs qu'elle peut traverser, pas seulement la distance pour un voyage aller. Par exemple, une unité aérienne avec une Portée de 8 peut voler d'un maximum de 4 hexs dans un sens, puis de 4 hexs dans l'autre sens et atterrir sur la même base aérienne, ou bien elle peut voler d'une distance de 8 hexs et atterrir sur une autre base.

### Procédure de Recherche

Lorsqu'une Mission Aérienne Non Détectée entre dans un hex contenant une unité terrestre, navale, aérienne, un port, une Base de Soutien Offensif, ou un QG ennemi, le joueur ennemi peut tenter de Détecter les unités aériennes. Dès qu'une unité aérienne participant à la Mission est Détectée, La Mission entière est considérée Détectée, pour toutes les règles, jusqu'à la fin de la Mission Aérienne. Une unité aérienne (ou une pile d'unités aériennes) ne peut être Recherchée qu'une fois par hex.

### Procédure d'Alerte

A chaque fois qu'une unité aérienne Détectée entre dans un hex occupé par des unités aériennes ennemies, le joueur ennemi peut Alerter un nombre de Pas (qu'ils soient Activés ou non) maximum égal à la Capacité de Lancement de la base aérienne, du moment que celle-ci n'est pas Interdite.

**Exemple :** Un hex contenant un petit aéroport ne peut pas mettre plus de 6 Pas en Alerte. Un hex contenant un petit aéroport et un CV (capacité de 5) pourrait Alerter 11 Pas.

Les Pas aériens Alertés ne sont jamais sujets au Combat de Mitrailage, et ils ne subissent pas de dommages d'un Combat Aérien. Une fois Alertée, une unité aérienne 1E peut être utilisée pour une PAC et engager les unités aériennes en Mission en Combat Aérien ; toutes les autres unités aériennes 1E Alertées dans le même hex peuvent être utilisées pour modifier la Force Anti Aérienne de l'unité en PAC pour le



Combat Aérien (voir les modificateurs sur la TRC Aériens/Navals).

### Procédure d'Interception

A chaque fois qu'une Mission Aérienne entre dans un hex, autre que l'hex Cible de la Mission, et qui contient des unités aériennes ennemies, accomplissez la procédure suivante.

1. Le joueur qui n'est pas en Mission peut alerter des unités aériennes 1E dans l'hex d'Interception et désigner une de ces unités pour faire un Combat Aérien contre les unités aériennes en Mission dans l'hex (voir Procédure d'Alerte).
2. Résolvez le Combat Aérien des unités aériennes en Interception contre les unités aériennes en Mission, en utilisant la ligne PAC contre Coordonnée ou PAC contre Non Coordonnée de la TRC Aériens/Navals (voir la Procédure de Combat Aérien).

**Note :** Dans une Interception, le joueur en Mission ne doit pas résoudre de Combat Aérien contre les unités aériennes en Interception. Notez aussi que les unités aériennes en Mission peuvent être forcées d'Abandonner à cause de l'Interception (voir Procédure d'Abandon).

### Procédure de Combat Aérien

Un Combat Aérien peut se produire de trois façons :

- unité en PAC contre unité d'Escorte (et vice versa). Pour résoudre une PAC contre Escorte, prenez la Force Anti Aérienne de l'unité en PAC, modifiez la grâce à toutes les autres unités aériennes 1E Alertées qui ne sont pas en Mission (voir les Modificateurs sur la TRC Aériens/Navals), et référez vous la TRC Aériens/Navals pour déterminer combien de Coups sont infligés sur l'unité d'Escorte. Ensuite, prenez la Force Anti Aérienne de l'unité d'Escorte et suivez la même procédure.

**Note :** Les Coups sont appliqués simultanément aux unités, après que les deux aient eu l'opportunité de tirer.

- Unité en Interception contre unités aériennes en Mission. Suivez la même procédure qui est décrite au-dessus, mais aucune unité aérienne en Mission ne peut tirer sur l'unité en Interception.

- Unité d'Escorte contre des unités Alertées alors qu'il n'y a pas d'unité en PAC. Suivez la même procédure qui est décrite au-dessus, mais aucune unité aérienne Alertée ne peut tirer sur l'unité d'Escorte.

### Procédure d'Abandon

Toute unité aérienne en Mission qui prend 2 Coups ou plus pendant la même Mission Aérienne, et qui n'est pas complètement éliminée, doit Abandonner. Une unité aérienne qui Abandonne ne peut utiliser aucune de ses Forces de Combat pour le reste de la Mission Aérienne. Les détails spécifiques d'un Abandon varient en fonction d'où se produit l'Abandon.

**Note :** Les unités aériennes Kamikazes n'Abandonnent jamais.

**Abandonner dans l'Hex Cible.** Une unité aérienne qui Abandonne à cause de la Flak ou d'une PAC dans l'hex Cible doit y rester jusqu'à ce que tous les combats soient terminés dans cet hex par les deux camps.

**Exemple :** Une unité aérienne prend 2 Coups par une PAC dans un Hex Cible. L'unité doit rester dans cet hex pour prendre des éventuels dommages supplémentaires par la Flak,

en dépit du fait que cette unité ne pourra pas utiliser ses Forces de Combat pour participer à la Mission Aérienne.

**Abandon Suite à une Interception.** Une unité aérienne qui Abandonne à cause d'une Interception avant d'atteindre l'hex Cible doit immédiatement bouger jusqu'à une base aérienne amie et atterrir. L'unité aérienne qui Abandonne bouge normalement, et peut subir d'autres Interceptions. Une fois que l'unité aérienne qui Abandonne a atterri ou est éliminée, les unités aériennes qui restent dans la Mission Aérienne peuvent continuer (au choix de leur possesseur) leur mouvement jusqu'à l'hex Cible.

### Procédure de PAC

A chaque fois qu'une Mission Aérienne Détectée entre dans un hex contenant au moins une unité aérienne ennemie, accomplissez la procédure suivante.

1. Le joueur qui n'est pas en Mission doit Alerter des unités aériennes dans l'hex, dans la limite de la Capacité de Lancement de la base aérienne (voir Procédure d'Alerte).
2. Le joueur qui n'est pas en mission peut, si il le désire, désigner une unité aérienne 1E Alertée comme unité de PAC. Si il n'a pas d'unité 1E, il ne peut pas désigner de PAC.
3. Déterminez si oui ou non le joueur en Mission désigne une unité d'Escorte. (A) Si le joueur qui n'est pas en Mission a désigné une unité de PAC, le joueur en Mission doit désigner une unité aérienne de la Mission comme unité d'Escorte. L'unité d'Escorte doit être une unité 1E si il y en a de disponibles ; sinon, n'importe quelle unité 2E ou 4E est désignée. (B) Si le joueur qui n'est pas en Mission ne désigne pas d'unité de PAC, le joueur en Mission peut, si il le désire, désigner une unité 1E en Mission comme unité d'Escorte (si il n'a pas d'unité 1E, il ne peut pas désigner d'Escorte pour cette Mission).
4. Déterminez si il y a ou non un Combat Aérien. (A) Si il y a une unité de PAC désignée, faites un Combat Aérien entre l'unité de PAC et l'unité d'Escorte (voir Procédure de Combat Aérien). (B) Si il n'y a pas d'unité en PAC, mais qu'une unité d'Escorte a été désignée, faites un Combat Aérien entre l'unité d'Escorte et les unités aériennes Alertées qui ne sont pas en Mission (voir Procédure de Combat Aérien). (C) si il n'y a ni unité en PAC ni unité d'Escorte, il n'y a pas de Combat Aérien.

### Procédure de Flak

A chaque fois qu'une Mission Aérienne entre dans un hex Cible (uniquement) contenant des unités terrestres, navales, des aéroports ou des ports, accomplissez la procédure suivante, selon le type de Mission Aérienne.

1. Déterminez quelles sont les unités dans l'hex Cible qui peuvent faire un Combat de Flak.
  - Mission de Suprématie Aérienne : Toutes les unités terrestres et n'importe quel aéroport et/ou port peuvent faire un Combat de Flak.
  - Mission de Parachutage : Toutes les unités terrestres et n'importe quel aéroport et/ou port peuvent faire un Combat de Flak.
  - Mission de Frappe Aérienne (avec aucune cible navale Activée ou non) : Toutes les unités terrestres et n'importe quel aéroport et/ou port peuvent faire un Combat de Flak.
  - Mission de Frappe Aérienne (comprenant ou exclusivement contre des cibles navales non Activées) : Toutes les unités terrestres, jusqu'à 4 unités navales non Activées, et n'importe quel aéroport et/ou port peuvent faire un Combat de Flak.
  - Mission de Frappe Aérienne (avec un ou plusieurs Task Forces pour cible) : Chaque Task Force dans lequel au moins une unité est attaquée peut faire un Combat de Flak. Chacun de

ces Task Force combat individuellement, en utilisant soit 4 unités d'écran, soit 2 unités du cœur.

2. Déterminez la Force Anti Aérienne des unités participant au Combat de Flak, et référez vous à la TRC Aériens/Navals. Utilisez la ligne Flak Améliorée pour les Alliés à partir de Février 1943 et dans les scénarios de Batailles 7 et 8 ; dans tous les autres cas, utilisez la ligne de Flak Normale.

- Dans tous les cas sauf lors d'une Frappe Aérienne contre des Task Forces, additionnez la force Anti Aérienne de toutes les unités participant au combat en une seule force Anti Aérienne combinée et référez vous à la TRC Aériens/Navals.

- Lors d'une Frappe Aérienne contre un ou plusieurs Task Forces, résolvez le Combat de Flak une fois par Task Force attaqué, l'un après l'autre, en additionnant la Force Anti Aérienne de 4 unités d'écran ou de 2 unités du cœur du Task Force attaqué et référez vous à la TRC Aériens/Navals. Répétez cette procédure pour les autres TF attaqués par la même Frappe Aérienne.

**Note :** *N'additionnez jamais une Force Anti Aérienne de 0 au total de la Force Anti Aérienne. Une force de 0 n'est utilisée que si aucune des unités participant au Combat de Flak n'a de Force Anti Aérienne de 1 ou plus.*

### Procédure de Frappe

1. Le joueur en Mission désigne la cible de sa Frappe. Sa cible peut être des Task Forces ennemis, ou toutes les autres unités dans l'hex. Par exemple, si un hex cible contient un Task Force ennemi, un marqueur de force ennemi, et un aéroport, le joueur en Mission doit désigner soit (1) le Task Force, soit (2) tout ce qu'il y a dans l'hex sauf le Task Force.

2. Le joueur en Mission annonce quelles unités en Mission attaqueront quelles unités Cibles. Les unités aériennes qui ont abandonné ne peuvent pas attaquer, mais doivent rester dans l'hex Cible jusqu'à la fin de la Mission Aérienne. Une fois la (les) cibles des unités aériennes individuelles désignées, elles ne peuvent plus être changées, même si la cible est détruite avant que l'unité aérienne n'attaque.

**Note :** *Même si toutes les unités aériennes Abandonnent, elles doivent désigner une Cible pour déterminer la Flak.*

3. Chaque unité aérienne en Mission attaque individuellement une Cible ou groupe de Cibles, en utilisant sa Force Anti Terrestre ou Anti Navale. Référez vous à la TRC Navals/Aériens pour chaque attaque.

**Note :** *Lorsqu'une unité aérienne attaque un groupe de cibles, elles doivent être désignées par priorité : primaire, secondaire, etc. Lorsqu'un groupe de cibles est attaqué, chaque cible doit recevoir un Coup avant qu'une cible ne puisse recevoir un second Coup.*

Pour résoudre une attaque individuelle par une unité aérienne, trouvez la Force Anti Navale (si elle attaque un Task Force ou des unités navales Non Activées) ou la Force Anti Terrestre (si elle attaque autre chose), et utilisez normalement la TRC Aériens/Navals. Notez que chaque type d'unité aérienne qui attaque (1E, 2E, 4E) à une ligne séparée sur la TRC pour attaquer les cibles navales, et il y a aussi des lignes séparées pour attaquer des unités terrestres ou des installations. Notez qu'une unité terrestre ne peut jamais faire plus d'un Test de Qualité de Troupe par Phase de Mission Aérienne.

**Les exemples suivants proviennent de l'exemple de jeu complet.**

**Frappe Aérienne Détectée contre un Hex Cible avec PAC : 1er Cycle de Bataille, Phase de Missions Aériennes Désavantagé.** *L'unité aérienne 4E quitte Townsville et est Détectée lorsqu'elle atteint l'hex de Rabaul grâce à une Recherche réussie. Les trois unités aériennes Japonaises présentes totalisent 5 Pas d'alerte, composés de (2) 1E-L-L1, (2) 2E-L-L1, et une LRA (égale à 1 Pas). Comme une unité aérienne 1E Alertée est présente dans l'hex cible, une procédure de PAC contre Escorte se produit. La Mission Aérienne ne contient aucune unités aériennes 1E, par conséquent l'unité 4E participe directement au combat aérien. Le combat est simultané donc le camp qui tire en premier n'est pas important. L'unité aérienne en PAC à une Force imprimée de 5, qui est réduite à 1 (Valeur Anti Aérienne de 5, moins 4 Coups). Le dé donne 1, ce qui donne 1 Coup sur l'unité 4E en utilisant la ligne PAC contre Mission Aérienne Coordinée) de la TRC Aériens/Navals. Le tir en retour de l'unité 4E à une force imprimée de 2, qui n'est pas réduite, car l'unité est en pleine forme (6 Pas). Le dé donne 2 sur la ligne Frappe Coordinée contre PAC, ce qui donne un résultat de 1 Coup contre l'unité aérienne en PAC. L'unité 4E déclare ensuite que les installations sont la cible de la Frappe. Basée sur cette information, la Flak tire sur l'unité 4E avec une valeur de 6, calculée de la manière suivante : Port (3) plus Grand Aéroport (3), pour un total de 6. Le dé donne 5, sur la ligne Flak Normale contre Air de la TRC Aériens/navals, ce qui donne 1 Coup. Comme l'unité aérienne a pris 2 Coups, elle abandonne immédiatement et ne fait pas sa Mission de Frappe et retourne à l'aéroport de Townsville.*

**Mission de Frappe Aérienne Contre Unité Aérienne Non Alertée : 1er Cycle de Bataille, Phase de Missions Aériennes Avantagé.** *Une unité aérienne Japonaise 2E bouge de Rabaul à Port Moresby via l'aéroport de Lae, où elle est rejointe par une unité aérienne 1E. Le Japonais réussit son jet de Coordination, donc la mission est considérée Coordinée. Lors de l'entrée dans l'hex de Port Moresby, une Recherche est faite et échoue ; par conséquent l'unité aérienne Alliée 1E ne peut pas être Alertée et reste au sol pendant l'attaque. La Flak se produira après la résolution de la Frappe. L'unité aérienne 2E attaque l'aéroport avec une Force Anti Terrestre imprimée de 5, qui est réduite à une force modifiée de 2 (5 moins 3 Coups). Le dé donne 1, qui, en examinant la ligne Air contre Installation de la TRC Aériens/navals, donne un résultat de 2 Coups. L'unité aérienne 1E mitraille l'unité aérienne Non Alertée avec une force Anti Aérienne de 7 réduite à 3 (7 moins 4 Coups). Le dé donne 3, ce qui donne 1 Coup sur la ligne Air contre Air Non Alerté (au sol) de la TRC Aériens/Navals. L'aéroport prend 2 Coups et l'unité aérienne Alliée 1E 3 Coups (2 pour les Coups infligés à l'aéroport, et 1 Coup de mitraille) ce qui l'élimine. La Force de Flak de l'hex est composée du Port (3) plus l'aéroport (1) plus l'unité terrestre (0), pour un total de 4. Le dé donne 4 sur la ligne Flak normale contre Air de la TRC Aériens/Navals, ce qui donne 1 Coup, donné par le joueur Allié à l'unité aérienne 2E (le marqueur 3 est remplacé par un marqueur 4). Les unités aériennes Japonaises retournent d'où elles sont venues.*

**Frappe Aérienne Contre Task Force sans PAC : 1er Cycle de Bataille, Phase de Missions Aériennes Désavantagé.** *Les deux unités aériennes de porte-avions (toutes deux sont (4) 1E-CV-L1) du Task Force Allié 1 attaquent le Task Force Japonais 4 dans l'hex de Guadalcanal.*

Les unités aériennes Alliées ratent leur jet de Coordination, mais comme il n'y a pas de PAC dans l'hex qu'elles attaquent, cela n'a que peu d'importance. Le Task Force Japonais 4 est composé de CL1, CL8, APD5, et CVS4. Le Japonais Détecte la Frappe Aérienne. Comme il n'y a pas de PAC disponible, aucun combat aérien ne se déroule. Le combat de Flak (grâce à la Détection réussie) se déroule avant la résolution de la Mission. Le joueur Japonais place le CL1 et le CVS4 dans le cœur, et le CL8 et l'APD5 dans l'écran. La valeur de Flak peut être déterminée de deux façons, mais la plus avantageuse est d'utiliser les deux unités d'écran, pour une valeur de Flak de 3. Le dé donne un 4, ce qui ne fait rien. Le meilleur résultat possible aurait été 1 Coup. Les unités aériennes désignent le CVS4 comme cible primaire et le CL8 comme cible secondaire. La force Anti Navale des deux unités est 4 (Force Anti Navale de 6 moins 2 Coups). Le premier jet de dé donne 1, ce qui donne 2 Coups. Chacune des cibles reçoit un Coup. Le second jet de dé donne 2, ce qui donne 1 Coup ; comme le CVS4 est la cible principale, il reçoit ce Coup et coule (sa Capacité de Coups est 2). Les unités aériennes retournent sur leur porte-avions.

**Mission de Frappe de Porteur contre Task Force Ennemi : 3<sup>e</sup> Cycle de Bataille, Phase de Mission Aériennes Avantage.** La force de porteur Alliée lance une frappe coordonnée (jet de coordination de 2) contre un hex d'eau libre contenant deux Task Forces Japonais. Comme le Japonais a déjà détecté le Task Force US d'où provient l'attaque et réussit à détecter la mission aérienne lorsqu'elle entre dans l'hex, le joueur Japonais à le choix de déclarer immédiatement une Frappe Simultanée (ne peut être fait que lors d'une Phase de Missions Aériennes Avantage). Les trois unités aériennes Japonaises (deux du Task Force 1 et une du Task Force 3), sont alertées et dont un combat de PAC contre Escorte. Le combat est simultané. La PAC Japonaise utilise une des unités aériennes 1E-CV-L2. Sa Force Anti Aérienne imprimée est de 7, qui est modifiée en 6 (7 moins 2 Coup, plus 1 pour 3 pas d'unités aériennes alertés présents). Le dé donne 4 sur la ligne PAC contre Mission Coordonnée, ce qui donne 1 Coup. L'Escorte US utilise une des deux unités identiques. Sa Force Anti Aérienne imprimée est de 6 et est réduite à 4 (6 moins 2 Coups). Le dé donne un 4 sur la ligne Frappe Coordonnée contre PAC, ce qui donne 1 Coup. Le joueur Allié déclare ensuite que les deux unités aériennes attaqueront le Task Force 1. Comme le Task Force 3 n'est pas attaqué, il ne peut pas faire tirer la Flak, mais le Task Force 1 le peut avec une valeur de Flak de 4 (les deux CV sont dans le cœur, et le CA et le DD dans l'écran ; en utilisant l'une ou l'autre des combinaisons, la valeur est de 4). Le dé donne un 4 sur la ligne Flak normale contr Air, ce qui donne 1 Coup que le joueur Japonais place contre l'unité aérienne d'Escorte, ce qui lui fait un second Coup et la force à Abandonner. L'unité aérienne US qui reste et qui n'a reçu aucun dommages déclare que le CV6 est sa seule cible pour sa Frappe. La Force Anti Navale imprimée est de 6, et est réduite à 4 (6 moins 2 Coups). Le dé donne 1 sur la ligne 1E contre Naval de la TRC Aériens/Navals, ce qui donne 2 Coups, tous deux appliqués contre le CV6. Ensuite les deux unités aériennes Alliées retournent sur leur porteur. Comme au début de la Frappe le joueur Japonais a déclaré une Frappe Simultanée, les trois unités aériennes des Task Force 1 et 3 volent jusqu'au Task Force Allié 1 pour faire une procédure de mission similaire qui sera résolue pendant la Phase de Missions Aériennes Désavantage suivante.

### Procédure de Mitrailage

A chaque fois qu'il y a des unités aériennes Non Alertées dans un hex cible contenant un aéroport, les unités aériennes 1E en Mission dans l'hex Cible peuvent faire un Combat de Mitrailage. Pour cela, chaque unité aérienne en Mission, individuellement, utilise sa Force Anti Aérienne pour attaquer les unités aériennes Non Alertées (pas l'aéroport), en utilisant la ligne Mitrailage contre Non Alerté (au sol) de la TRC Aériens/Navals. Toutes les unités aériennes en Mission font leurs attaques avant d'allouer les Coups, au choix du joueur en Mission, parmi les unités aériennes cibles.

### Procédure de Frappe Simultanée

Pendant une Phase de Mission Aérienne Avantage (pas pendant une Phase de Missions Aériennes Désavantage), n'importe quelle Mission de Frappe Aérienne contre un Task Force qui contient des porte-avions avec des unités aériennes peut enclencher une Frappe Simultanée. Le joueur Désavantage peut annoncer une Frappe Simultanée du moment que (1) toutes les unités aériennes Désavantages sur les porte-avions cibles sont Alertées ; (2) si la Frappe Aérienne provient d'un porte-avions, le Task Force contenant le porte-avions a déjà été Détecté ; et (3) la Condition de Renseignement Opérationnel n'est pas Embuscade-CV pendant le premier Cycle de Bataille uniquement.

Lors d'une Frappe Simultanée, faites la Frappe Aérienne initiale normalement, y compris la PAC, la Flak et le Combat de Frappe. Les unités aériennes Désavantages Alertées par contre, ne retournent pas sur leurs porte-avions ; à la place, déplacez les (pendant la Phase Avantage) dans l'hex d'où provient la Mission Aérienne du joueur Avantage. Pendant la Phase de Missions Aériennes Désavantage suivante, les unités aériennes peuvent faire leur Mission de Frappe dans cet hex, et ensuite retourner à une base aérienne amie, avec le reste de leur Portée.

**Note :** Les unités aériennes Désavantages utilisant la Frappe Simultanée ne se réorganisent pas à la fin de la Mission de Frappe Avantage, même si elles ont fait une PAC. A la place, elles se réorganisent à la fin de la Phase de Missions Aériennes Désavantage.

### Procédure de Parachutage

Seules les unités aériennes 2E et 4E peuvent faire des Missions de Parachutage, et la Mission ne peut être faite que lors d'une Phase de Missions Aériennes Avantage. Au début de la Phase, une ou plusieurs unités terrestres aéroportées doivent occuper le même hex que les unités aériennes, et le joueur Avantage doit utiliser un Pas aérien éligible pour chaque Pas d'unités terrestres. Annoncez le type de Mission, places les unités aériennes en Mission et les unités terrestres aéroportées dans l'hex de l'aéroport, puis déplacez les hex par hex jusqu'à un hex Cible non montagneux. Dans l'hex cible, le joueur Avantage place les unités aéroportées (ou le marqueur de Force qui les représente) et fait retourner les unités aériennes à leur aéroport (ou à un autre aéroport ami disponible). Au cas où la Mission de Parachutage est attaquée, elle est considérée Non Coordonnée ; les unités aériennes en Mission de Parachutage ne peuvent engager aucun combat d'aucune sorte. Chaque Pas aérien éliminé élimine aussi un Pas d'unité terrestre aéroporté.

Les unités terrestres aéroportées larguées dans un hex occupé par l'ennemi doivent engager le combat dans la Phase de Combat Terrestre qui suit, de la même manière qu'un Assaut Amphibie. Les unités parachutées utilisent la moitié de leur Qualité de Troupe dans la Phase où elles attaquent (à moins que d'autres unités terrestres amis n'occupent l'hex). Les unités terrestres aéroportées dans une île mono hex ne peuvent pas retraiter (réembarquer) comme le peuvent les unités faisant un

assaut amphibie. Les unités parachutées ne peuvent plus se déplacer dans la Phase où elles ont été larguées.

### Procédure de Sauvetage Air/Mer

Lorsqu'une Mission Aérienne Alliée est faite dans un hex contenant une unité de sous-marin Alliée, cette unité fait automatiquement un Sauvetage Air/Mer. Les pertes prises par la Mission Aérienne dans l'hex sont automatiquement réduites de 1 (au choix du joueur Allié), et ce Pas est reçu par le joueur Allié en tant que Pas de Remplacement du même type pendant la Phase de Remplacement.

**Note :** *Un Pas Aérien sauvé n'autorise pas une unité aérienne ayant pris 2 Coups ou plus à éviter l'Abandon.*

### Procédure de Transfert

N'importe quel nombre d'unités aériennes Activées d'unité aérienne base aérienne peuvent faire une Mission de Transfert. Annoncez le type de Mission, places les unités aériennes en Mission dans l'hex de la base aérienne, déplacez les hex par hex jusqu'à l'hex cible contenant une base aérienne amie (qui n'a pas besoin d'être révélée à l'adversaire avant l'atterrissage). Dans le cas où la Mission de Transfert est interceptée, elle est automatiquement considérée Non Coordonnée. Les unités en Mission de Transfert ne peuvent engager aucun combat d'aucune sorte.

**Note :** *Les unités aériennes en Mission de Transfert ne peuvent pas être forcées à Abandonner, quel que soit le nombre de Coups qu'elles subissent.*

### Procédure de Fin de Mission

A la fin d'une Mission Aérienne, toutes les unités aériennes ayant survécu retournent à une base aérienne amie et atterrissent, en résolvant les Interceptions qui pourraient se produire sur la route.

### Réorganisation des Unités Aériennes

A la fin d'une Mission Aérienne, toutes les unités aériennes dans l'hex Cible doivent se réorganiser. A la fin d'une Mission Aérienne amie, toutes les unités aériennes doivent se réorganiser dans chaque base aérienne amie. Pour réorganiser, le possesseur des unités combine les unités aériennes du même type et du même Niveau en unités les plus grosses possibles de façon à ce qu'aucune base aérienne ne contiennent plus d'une unité aérienne du même type et Niveau avec moins de 6 Pas.

Pendant le jeu, les joueurs ne peuvent pas créer de nouvelles unités aériennes en dehors de la Procédure de Remplacement Aérien, quelle qu'en soit la raison. Pendant la Réorganisation, le nombre total de Pas aérien restera constant ou diminuera, mais les Pas peuvent être re-distribués librement dans les limitations normales des règles. Les pas ne peuvent pas être re-distribués à un autre moment (par exemple lors de l'alerte d'unités aériennes). La Capacité de Lancement d'un aéroport est le nombre maximum de pas pouvant être alertés, mais ces pas ne peuvent pas être re-distribués pour en lancer le maximum. Les unités aériennes en PAC atterrissant sur des porte-avions peuvent se réorganiser avant d'atterrir.

**Exemple :** *A la fin de la Phase de Missions Aériennes Alliée, un grand aéroport Allié (capacité de 18 pas) est occupé par les unités aériennes suivantes : (3) 1E-L1 ; (4) 1E-L1 ; (2) 1E-L0 ; (6) 1E-L0 ; (3) 2E-L1. Le joueur Allié doit réorganiser ses unités de la façon suivante : (6) 1E-L1 ; (1) 1E-L1 ; (2) 1E-L0 ; (3) 2E-L1. Notez que, lors de la réorganisation, les unités*

*aériennes CV capables ne peuvent pas se recombinaer avec des unités aériennes non CV capables.*

### KAMIKAZES

Dans les Scénarios Stratégiques, le joueur Japonais peut commencer à construire des unités aériennes Kamikazes dès que l'Initiative Stratégique atteint le Niveau 2 en faveur des Alliés. Les Kamikazes sont toujours des unités aériennes 1E-L0, et peuvent contenir jusqu'à 6 Pas (voir Remplacements). Les Kamikazes sont traitées comme des unités aériennes normales, avec les exceptions suivantes :

- Un Kamikaze ne peut pas faire d'autres Missions que des Frappes Aériennes contre des Task Forces.
- Un Kamikaze ne peut pas faire de PAC (car il n'a pas de Force Anti Aérienne).
- Les Kamikazes n'Abandonnent *jamais*.
- Un Kamikaze peut dépenser toute sa Portée pour atteindre une unité Cible (il ne retourne pas à une base aérienne amie).
- Après la résolution de la Frappe Aérienne d'un Kamikaze, le Kamikaze est immédiatement éliminé, quelle que soit l'issue de l'attaque.
- Les Kamikazes utilisent la ligne 1E contre Naval de la TRC.

### EFFETS DE LA LUMINOSITE SUR LES MISSIONS AERIENNES

- Les Conditions de Luminosité de Jour n'ont aucun effet sur les Missions Aériennes.
- La Condition de Luminosité Crépuscule nécessite que toutes les unités aériennes en Mission Aériennes (*pas* en PAC) doivent faire une Procédure d'Atterrissage au Crépuscule à la fin de la Mission Aérienne. Cette procédure nécessite que pour chaque unité aérienne, individuellement, leur possesseur lance le dé. Si le résultat est supérieur à 3 fois le Niveau de l'unité, elle perd un Pas ; si le résultat est inférieur ou égal à 3 fois le Niveau de l'unité, il n'y a pas d'effet.
- La Condition de Luminosité Nuit *interdit* toutes les Missions Aériennes *sauf* les 2E-L2 Japonais qui peuvent faire des Frappes Aériennes contre des Task Forces (uniquement) ; les unités 1E-L2 US (*pas* les autres Alliés) peuvent être Alertées et faire une PAC contre une Frappe Japonaise dans l'hex Cible (*pas* d'Interception). Dans les deux cas, la Force Anti Navale des unités Japonaises, et la Force Anti Aérienne des unités Alliées, sont réduites de moitié lors de la résolution du combat. Notez que les Forces de Flak sont aussi réduites de moitié de Nuit (voir Luminosité).

## Combat Naval

**Notes du Concepteur :** *Les unités navales du jeu représentent soit des vaisseaux capitaux individuels, des divisions de croiseur (2 vaisseaux d'une classe), ou divers escadrons/groupes de petits combattants navals. L'accent a été mis sur le combat à distance, car l'efficacité et la nature tactique de la guerre du Pacifique étaient très importantes pendant les actions navales. Les effets de la luminosité sur les enchères de portée contribuent à la nature décisive des actions de nuit.*

*Bien que cette guerre fut principalement une guerre navale, toute stratégie de jeu doit être basée sur la bonne utilisation des porte-avions et des combattants de surface.*

Le Cycle de Combat Naval est composé de 4 Phases : Détermination du Combat Naval ; Combat Naval 1 ; Combat

Naval 2 ; et Combat Naval 3. Ce Cycle est joué en entier pour chaque situation de Combat Naval qui existe sur la carte.

### Phase de Détermination du Combat Naval

Lorsque des Task Forces adverses occupent le même hex (et ne sont pas séparés par de la terre), déterminez pendant cette Phase si oui ou non ces unités engagent un Combat Naval. Cette Détermination est basée sur le type d'eau dans l'hex (Libre, Côtière, Restreinte) et si l'un ou l'autre, ou aucun ou les deux Task Forces adverses sont Détectés.

**Note :** Le terme « Task Force » utilisé plus bas s'applique également aux unités navales Non Activées qui font partie d'une Force. Rappelez vous que les unités navales Non Activées peuvent toujours faire des Recherches et participer au combat, bien qu'elles ne puissent pas l'engager.

Les joueurs déterminent la surprise comme suit :

- Si les unités navales adverses se sont mutuellement Détectées dans n'importe quel type d'eau, commencez le Combat Naval sans surprise pour aucun camp.
- Si les unités navales adverses ne se sont pas Détectées mutuellement dans un hex d'eau Libre, passez les trois Phases de Combat Naval (dans cet hex) pour ce Cycle de Bataille.
- Si les unités navales adverses ne se sont pas Détectées mutuellement dans un hex d'eau Côtière ou Restreinte, retournez immédiatement les deux Task Forces sur leur côté Détecté, et commencez la Phase de Combat Naval 1 sans surprise pour aucun camp.
- Si une unité navale a Détecté son adversaire et n'est pas Détectée elle-même, dans n'importe quel type d'eau, commencez la Phase de Combat Naval 1 avec le camp Non Détecté bénéficiant de la surprise.

Si un camp a obtenu la Surprise, placez le marqueur de Surprise (avec le côté approprié visible – Allié ou Japonais) dans la case fournie sur la Feuille de Combat Naval, comme aide mémoire.

### Phase de Combat Naval 1

Une fois qu'il a été déterminé qu'un Combat Naval doit avoir lieu dans un hex, commencez la Phase de Combat Naval 1. Chaque joueur place 4 unités navales de son Task Force engagé sur la Feuille de Combat Naval (sur la Feuille d'Opération). Si un joueur a moins de 4 unités navales dans son Task Force, il place tout ce qu'il a. Ensuite, les joueurs déterminent la Portée, en se référant à la Procédure de Détermination de la Portée, et le combat est ensuite résolu.

**Note :** Il n'y a pas d'enchère de Portée pour la Phase de Combat Naval 1, et, par conséquent, aucun camp n'a la possibilité d'abandonner.

Si un joueur bénéficie de la Surprise, seul ce joueur peut tirer dans ce Segment ; si aucun joueur n'a la Surprise, les deux peuvent tirer. Chaque unité navale tire individuellement sur sa cible, avec son artillerie et/ou ses torpilles, en utilisant la Force imprimée sur le pion à la Portée appropriée. La même unité navale ennemie peut être la cible de plusieurs unités qui tirent. Si une unité fait tirer ses canons et ses torpilles, elle doit déclarer ce qu'elle utilise en premier, et les deux attaques doivent être dirigées sur la même unité ; le second tir ne peut pas être retenu dans l'éventualité où le premier élimine la cible.

**Note :** Les unités Alliées ont une Force de Torpilles qui peut être utilisée une fois par Opération. Les unités Japonaises avec une Force de Torpilles peuvent tirer deux fois par Opération.

*Placez un marqueur 0 Torpilles sur une unité Allié qui a utilisé ses torpilles ou sur une unité Japonaises qui utilise ses torpilles pour la deuxième fois de l'Opération ; placez un marqueur 1 Torpille sur une unité navale Japonaise qui utilise ses torpilles pour la première fois de l'Opération.*

Pour résoudre le tir, déterminez quelle Force est utilisée (Artillerie ou Torpille à Portée Courte, Moyenne ou Longue) et référez vous à la TRC Aériens/Navals. Croisez la force de combat appropriée avec le jet de dé, et descendez jusqu'au type de combat approprié (artillerie ou torpilles) et de portée (artillerie). Tous les Coups sont appliqués simultanément à la fin de chaque Phase de Combat. Une fois tous les combats résolus, passez à la Phase de Combat Naval 2.

### Phase de Combat Naval 2

Si aucun joueur n'a choisi Abandon comme enchère, chaque joueur place 4 unités navales de plus sur la Feuille de Combat Naval. Les joueurs enchérissent pour la portée, en utilisant la Procédure de Détermination de la Portée. Notez que chaque joueur peut choisir d'Abandonner à ce moment (voir Abandon pour les restrictions). Si un joueur a la surprise, seul ce joueur peut tirer. Après la résolution du combat, comme pour la Phase 1, passez à la Phase de Combat Naval 3.

### Phase de Combat Naval 3

Si aucun joueur n'a choisi Abandon comme enchère, chaque joueur place toutes les unités navales qui restent de son Task Force sur la Feuille de Combat Naval. Les joueurs font ensuite leur enchère de Portée, en utilisant la Procédure de Détermination de la Portée. Notez que chaque joueur peut choisir d'Abandonner à ce moment (voir Abandon pour les restrictions). Quel que soit le joueur ayant la surprise, les deux joueurs peuvent tirer avec toutes leurs unités.

A la fin de la Phase de Combat Naval 3, le joueur Avantage à le choix d'Abandonner. Si il décline cette option, le joueur Désavantagé peut Abandonner. Si les Task Forces adverses restent dans l'hex et qu'aucun n'Abandonne, aucun Task Force ne pourra bouger pendant la Phase de Mouvement suivante ; ils doivent continuer à combattre pendant le prochain Cycle de Combat Naval, qui commencera automatiquement à Courte Portée. Toutes les Phases de Combat Naval dans un combat naval qui se poursuit sont résolues comme la Phase 3, et aucune Phase de Détermination de Combat Naval n'est faite. Tout nouveau Task Force arrivant dans l'hex peut participer au Combat Naval comme si ils avaient été là depuis le début. Une fois qu'un camp ou l'autre a été totalement éliminé ou a Abandonné, tous les Task Forces survivants peuvent se réorganiser.

### Procédure de Détermination de la Portée

Pendant les Phases de Combat Naval, les joueurs doivent déterminer à quelle Portée leurs Task Forces s'engagent, pour connaître quelle Force de Torpilles et d'Artillerie utiliser (Longue, Moyenne ou Courte) pour résoudre le combat. Pendant la Phase 1, la Portée est déterminée automatiquement selon le type d'eau et de Condition de Luminosité :

Type d'Eau	Jour/Crépuscule	Nuit
Libre	Longue	Moyenne
Côtière	Moyenne	Courte
Restreinte	Courte	Courte

A partir de la Phase de Combat Naval 2, avant de résoudre tout combat, les joueurs enchérissent pour une nouvelle Portée en

choisissant chacun un pion d'Enchère de Portée et en le révélant simultanément. Les enchères, en conjonction avec la Portée actuelle, déterminent la nouvelle Portée pour la Phase 2, en utilisant la Tableau d'Enchères de Portée sur la Feuille d'Opération.

**Exemple :** *La Phase de Combat Naval 1 s'est déroulée de Jour dans un hex d'eau Restreinte ; donc la Phase 1 a été automatiquement résolue à Portée Moyenne. Dans la Phase 2, le joueur Japonais fait une Enchère à Moyenne Portée, et le joueur Allié fait une Enchère à Courte Portée. En se référant au Tableau d'Enchères de Portée, on trouve que la Phase 2 sera résolue à Courte Portée.*

Notez que les restrictions suivantes s'appliquent aux enchères selon le type d'Eau dans lequel se déroule le combat.

- On ne peut faire une enchère de Longue Portée que dans un hex d'Eau Libre, et seulement si la Condition de Luminosité est Jour ou Crépuscule.
- On ne peut faire une enchère de Moyenne Portée que dans un hex d'Eau Côtière ou Restreinte, dans n'importe quelle Condition de Luminosité.
- On peut faire une enchère de Courte Portée dans n'importe quel type d'Eau, et dans n'importe quelle Condition de Luminosité.
- On ne peut faire d'enchère Abandon que dans les Phases 2 ou 3, et seulement par un Task Force (voir Abandon pour les restrictions).

### Procédure d'Abandon

A chaque fois que les joueurs peuvent faire une enchère de Portée, ils peuvent Abandonner (sauf pour ce qui est indiqué plus bas). Lorsqu'un camp Abandonne, ce joueur ne place pas d'unités navales sur la Feuille de Combat Naval pour la Phase. A la place, il déplace immédiatement toutes ses unités navales se trouvant dans l'hex dans un hex d'Eau adjacent qui ne contient aucune unités navales ou leurs ennemis. Si un tel hex n'existe pas, le Task Force ne peut pas Abandonner. Lorsque le Task Force Abandonne, le Task Force qui n'Abandonne pas peut tirer une dernière fois ; le Task Force qui Abandonne ne peut pas faire de tir en retour.

**Exemple :** *Pendant la Phase de Combat Naval 3 d'un Cycle de Combat Naval, le joueur Allié fait une enchère pour Abandonner, et le joueur Japonais fait une enchère de Portée Courte. La Portée de la Phase 2 était Moyenne, donc elle reste Moyenne pour la Phase 3 (comme indiqué sur le Tableau d'Enchères de Portée). Le joueur Allié déplace son Task Force d'un hex, et le joueur Japonais, comme le joueur Allié Abandonne, fait un tir final à Portée Moyenne.*

Si les deux joueurs Abandonnent en même temps, le joueur en Opération Abandonne, et le joueur en Réaction reste dans l'hex ; mais le joueur en Réaction n'a pas, dans ce cas, l'opportunité de faire un dernier tir.

Après la Phase de Combat Naval 3, le joueur Avantage peut Abandonner sans se faire tirer dessus. Si il décline cette option, le joueur Désavantagé peut Abandonner sans se faire tirer dessus. Si les Task Forces adverses restent dans l'hex et qu'aucun n'Abandonne, le Combat Naval doit continuer pendant le prochain Cycle de Combat Naval (voir Phase de Combat Naval 3). Les unités suivantes ne peuvent jamais Abandonner :

- Les unités Déssemparées, à moins d'être accompagnées d'au moins une unité navale non Déssemparée avec une Force d'Artillerie (autre que x).

- Les Transports Amphibies (n'incluant pas les DD et APD utilisés pour le Transport) à moins d'être accompagnés par au moins une unité navale non Déssemparée avec une Force d'Artillerie (autre que x).

**Note :** *Une force navale qui contient à la fois des Task Forces et des unités navales Non Activées ne peut pas Abandonner.*

*Les exemples suivants proviennent de l'exemple de jeu complet.*

### Combat Naval : 4<sup>e</sup> Cycle de Bataille, Cycle de Combat Naval.

*Les Task Forces Japonais 1 et 3 entrent dans le Déroit de Chine, qui contient le Task Force Allié 2, pendant la Phase de Mouvement Avantage. Lors de toute Phase de Détermination de Combat Naval où des unités navales adverses occupent le même hex d'Eau Restreinte, un Combat Naval se déroule. Comme précédemment expliqué dans l'exemple de la Mer de Corail, les deux camps se Détectent mutuellement lorsque le Japonais entre dans l'hex et la Condition de Luminosité est Nuit. La Portée du premier round est automatiquement Courte et les deux joueurs sont obligés de placer 4 unités navales sur la Feuille de Combat Naval. Comme le combat est simultanément, le camp qui tire en premier n'a aucune importance. Toutes les unités navales utilisent leur Forces d'Artillerie (G) et de Torpilles (T) à Courte Portée (S) au verso des pions. Tous les combats d'artillerie seront résolus sur la ligne Portée Courte contre Naval de la TRC Aériens/Navals, et les combats de Torpilles se feront sur la ligne Sous-marin ou Naval contre Naval de la même table. Il n'y a aucun modificateurs aux valeurs imprimées à moins que la règle optionnelle de Combat de Nuit ne soit utilisée (elle ne l'est pas dans cet exemple). Le Japonais tire en premier, avec le CA1 contre le CA2 Allié ; le dé donne un 3, ce qui fait 1 Coup. Le CA2 tire sur le CA2 Allié ; le dé donne un 7, ce qui ne fait rien. Le CA3 tire sur le CA2 Allié ; le dé donne un 2, ce qui fait 2 Coups, pour un total de 3 Coups sur le CA2 Allié. Ces trois unités étaient également capables de faire tirer leurs Torpilles mais ont choisi de ne pas le faire. Le DDI tire sur le CA1 Allié avec ses Forces d'Artillerie et de Torpilles. Le dé du combat d'artillerie donne un 5, ce qui ne fait rien, mais le dé de Torpilles donne 0, ce qui fait 4 Coups plus un Coup Critique. Le dé de Coup Critique donne 6, ce qui fait 1 Coup supplémentaire, pour un total de 5 Coups contre le CA1 (placez un marqueur 1 Torpille sur le DDI). Les résultats sont 5 Coups pour le CA1 Allié, et 3 Coups sur le CA3. Le tir en retour Allié est composé de deux tirs sur le CA1 Japonais. Le CA1 Allié utilise son artillerie et ses torpilles ; le dé pour l'artillerie donne 0, ce qui fait 3 Coups et 1 Coup Critique. Le dé de Coup Critique donne 2, ce qui ne fait rien de plus. Le dé de torpille donne aussi 0, ce qui fait 1 Coup, et le dé de Coup Critique donne 4, ce qui ne fait rien de plus (placez un marqueur 0 Torpilles sur le CA1 Allié). Le CA2 Allié fait son tir d'artillerie (il n'a pas de Force de Torpilles) avec un jet de dé de 2, ce qui fait 2 Coups. Le CA1 Japonais prend un total de 6 Coups, ce qui le coule. Les Coups infligés aux unités Alliées sont maintenant appliqués ; le CA1 Allié reçoit 5 Coups (et est éliminé), et le CA2 prend 3 Coups (un marqueur 3 est placé sous le pion). Au début de la Phase de Combat Naval 2, les deux camps font une enchère de Portée ou d'Abandon. Les deux joueurs font une enchère à Portée Courte (dans un hex d'Eau Restreinte, la seule autre enchère aurait pu être Abandon) ; le joueur Japonais place 4 autres unités navales sur la Feuille de Combat Naval (c'est tout ce qui lui reste). Le CA2 Allié n'a besoin que de 2 Coups supplémentaires pour être éliminé. Le tir en retour du CA2 Allié est contre le AA1 transportant les très importantes unités terrestres Japonaises. La Force d'artillerie du CA2 est 5 moins 3 (pour le marqueur*

de Coups 3 de la phase précédente) ce qui fait 2. Le dé donne 2, ce qui fait 1 Coup sur le AAI ; comme le AAI transporte des unités terrestres, le résultat inflige aussi un total de 2 Coups parmi les deux unités terrestres. Le joueur Japonais décide d'éliminer les deux Pas du 144<sup>e</sup> Régiment d'Infanterie. Comme il ne reste plus de force navale Alliée, il n'y a pas de Phase de Combat Naval 3. Les Task Forces Japonais sont réorganisés à la discrétion du joueur Japonais.

## Bombardement

Pendant la Phase de Bombardement, les joueurs peuvent faire des Bombardements avec les Task Forces qui occupent un hex de ligne de côte qui ne contient pas d'unités navales ennemies (autres que des sous-marins). Le Bombardement peut être utilisé contre n'importe quelle unité terrestre, aéroport, ou port dans l'hex. Pour faire un Bombardement, le joueur révèle les unités qu'il souhaite utiliser (qui ont une Force de Bombardement sur leur pion), et le joueur cible révèle toutes les unités terrestres qu'il a dans l'hex. Le joueur qui Bombarde fait tirer toutes es unités, individuellement, sur les cibles qu'il désire. Il peut tirer plusieurs fois sur la même cible, mais aucune unité terrestre ne peut être forcée à faire plus d'un Test de Qualité de Troupe par Phase de Bombardement. Référez vous à la TRC Aériens/Navals en utilisant la Force de Bombardement de l'unité qui tire et soit la ligne Bombardement contre Installation (pour les aéroports et les ports) soit la ligne Bombardement contre Unité Terrestre, selon ce qui est approprié.

## Combat Terrestre

**Notes du Concepteur :** *Le conflit au sol pendant la guerre du Pacifique fut, pour le moins, diversifié. Les campagnes terrestres majeurs, comme celles de Malaya et Burma, furent assez différentes de celles du Pacifique Centre. La guerre vit aussi l'assaut amphibie élevé au rang de science. Même dans les assauts sur les diverses îles, la diversité était grande. Le combat terrestre dans les Salomons et en Nouvelle Guinée furent long et sanglants, alors que les batailles pour les atolls – bien que tout aussi sanglants – tendaient à se terminer plus rapidement.*

*Les pertes subies par les US pendant un assaut amphibie étaient généralement autour de la moitié à deux tiers de celles prises par les défenseurs Japonais, sauf que pratiquement toutes les pertes Japonaises étaient des KIA (tués en action).*

*Les combats terrestres en Chine, pour la plupart, se sont déroulés vers la fin de la guerre, car les deux camps firent une longue « sitzkrieg ». Le combat terrestre en Malaisie, aux Philippines et à Burma au début de la guerre, fut assez mobile, car la nouvelle doctrine de bataille Japonaise submergea ses adversaires dans ces régions.*

*Le système de combat terrestre, en conjonction avec le thème central opérationnel du jeu, est conçu pour couvrir cette grande diversité avec des mécanismes simples. C'est la nature stratégique et opérationnelle du conflit qui est importante, pas les aspects tactiques. Le système de combat est conçu pour permettre de grandes progressions au cours d'un mois, mais une défense réussie réduira à néant les efforts d'une offensive. Lorsque des unités US/Alliées sont acculées et forcées à la retraite, elles se rendent comme elles l'ont fait en grand nombre au début de la guerre. Les forces Japonaises, dans la même situation, en faisaient payer le prix fort à l'attaquant, car les Alliés étaient forcés de déloger leurs adversaires de chaque trou de souris et grotte.*

*Ce que vous découvrirez est que l'assaut amphibie qui implique suffisamment de troupes et empêche les interventions navales ennemies réussiront, mais le coût sera élevé. Pendant la guerre, un seul assaut amphibie fut stoppé – le premier assaut Japonais sur Wake Island ce qui leur fit comprendre le concept de « périmètre de défense ».*

Pendant la Phase de Combat Terrestre, les deux joueurs examinent chaque hex contenant à la fois des unités terrestres Japonaises et Alliées. Le joueur en Opération détermine l'ordre d'examen des hexs, et les règles suivantes sont appliquées :

- Si il n'y a pas d'unités Activées dans l'hex, il n'y a pas de combat terrestre dans cet hex.
- Si il y a des unités Activées du joueur en Opération, il indique immédiatement si il attaque ou non. Si il attaque, résolvez le combat avec la procédure qui suit. Si il n'attaque pas, il Désactive immédiatement ses unités terrestres dans l'hex. Si le joueur en Réaction n'a pas d'unités dans l'hex il n'y a pas de combat. Si le joueur en Réaction a des unités Activées dans l'hex, il indique immédiatement si il attaque ou non. Si il attaque, résolvez le combat avec la procédure qui suit. Si le joueur en Réaction n'attaque pas, il n'y a pas de combat dans l'hex (mais le joueur en Réaction ne Désactive *pas* ses unités terrestres dans l'hex).
- Si il n'y a pas d'unités Activées du joueur en Opération, mais qu'il y a des unités Activées du joueur en Réaction, le joueur en Réaction indique immédiatement si il attaque ou non. Si il attaque, résolvez le combat avec la procédure qui suit. Si le joueur en Réaction n'attaque pas, il n'y a pas de combat dans l'hex (mais le joueur en Réaction ne Désactive *pas* ses unités terrestres dans l'hex).
- Si un des deux camps fait un assaut amphibie dans un hex, les unités de ce joueur doivent attaquer – que les unités qui attaquent appartiennent au joueur en Opération ou en Réaction.

### Résolution du Combat Terrestre

Un joueur qui engage le combat dans un hex est l'attaquant, et son adversaire est le défenseur. Pour résoudre un combat terrestre, référez vous au Tableau de Détermination de Colonne du Combat Terrestre. Croisez la Qualité de Troupe de l'attaquant et du défenseur (en utilisant la Qualité de Troupe d'une seule unité de chaque camp, choisie par le possesseur). Trouvez la colonne dans le corps principal de la table, déterminée par la qualité de troupe relative, et appliquez tous les décalages de colonnes appropriés. Lancez le dé (en appliquant les modificateurs nécessaires), et lisez le résultat sur la ligne appropriée au nombre de Pas impliqués dans le combat pour trouver le résultat. Le résultat indique combien de Pas doivent chaque joueur doit retirer de ses forces et si un camp doit retraiter. Si un des joueurs est forcé de retraiter – ou choisit de retraiter – suivez la procédure de retraite.

**Note :** *une unité terrestre Démoralisée ne peut pas engager le combat, mais sa Qualité de Troupe est réduite de moitié (arrondie au supérieur).*

### PROCEDURE DE RETRAITE

La Table de Résultats des Combats Terrestres donnera un des deux résultats de retraite possible pour chaque combat terrestre : Retraite Optionnelle ; ou Retraite Obligatoire (spécifiée pour l'attaquant ou le défenseur).

### Résultat de Retraite Optionnelle

Lorsque la TRC terrestre spécifie une retraite optionnelle, le joueur en Opération à le choix de retraiter d'un hex. Si le joueur en Opération choisit de ne pas retraiter, le joueur en Réaction à

alors le choix de retraiter d'un hex. Si le joueur en Réaction choisit aussi de ne pas retraiter, les deux forces restent dans l'hex, et chaque force perd le nombre de Pas indiqués dans la TRC.

Si le joueur en Opération choisit de Retraiter, il se réfère immédiatement à la section de Retraite Obligatoire et suit la procédure. Le joueur en Réaction ne peut pas retraiter si le joueur en Opération choisit de Retraiter.

Si le joueur en Réaction choisit de retraiter (après la décision de ne pas retraiter du joueur en Opération), il se réfère immédiatement à la procédure de Retraite Obligatoire. Le joueur en Opération ne peut plus retraiter une fois qu'il a décliné ce choix, que le joueur en Réaction choisisse de Retraiter ou non.

### Résultat de Retraite Obligatoire

Lorsque la TRC terrestre indique un résultat de Retraite Obligatoire, soit l'Attaquant, soit le Défenseur (selon ce qui est indiqué par le résultat du combat) peut être *forcé* de retraiter d'un hex. La force de l'autre joueur ne peut pas retraiter, mais peut être capable de poursuivre. Lors d'une retraite (qu'elle soit optionnelle ou obligatoire), les priorités et conditions suivantes doivent être respectées :

- Une unité qui est déjà Démoralisée (avant la retraite) *doit* retraiter d'un hex lorsqu'elle reçoit un résultat de retraite obligatoire. L'unité perd autant de pas qu'indiqué par la TRC (arrondi au supérieur), plus 1 Pas supplémentaire. Après la retraite, l'unité est immédiatement Désactivée. Le joueur qui ne retraite pas peut tenter une poursuite.

**Note :** *Une unité Démoralisée qui choisit de retraiter lors d'une retraite optionnelle perd des Pas et est Désactivée de la même façon.*

- Une unité qui n'est pas Démoralisée (avant la retraite) *doit* faire un Test de Qualité de Troupe, en utilisant la même Qualité de Troupe que celle qui a été utilisée pour calculer le combat au départ. Si l'unité *rate* son Test, elle doit immédiatement retraiter d'un hex, perdre autant de pas que demandé par la TRC, se Désactiver, et être Démoralisée ; le joueur qui ne retraite pas peut tenter une poursuite. Si l'unité *réussit* son Test, elle peut faire une des options qui suivent : (A) Retraiter d'un hex, perdre la moitié des Pas demandés par la TRC, et se Désactiver (le joueur qui ne retraite pas peut tenter une poursuite) ; ou (B) Rester dans l'hex, perdre autant de pas qu'indiqué par la TRC, et ne pas se Désactiver.

Les Coups ne sont appliqués aux unités qu'après que les retraites optionnelles ou obligatoires et les poursuites aient été faites.

**Note :** *Si une unité qui occupe un aéroport ami reçoit un résultat de retraite obligatoire, réussit son Test de Qualité de Troupe et ne Retraite pas – l'aéroport est Interdit. Voir Bases Aériennes.*

### Retraite Bloquée

Une unité ne peut pas retraiter dans un hex :

- Occupé par une unité terrestre ennemie.
- Contenant un terrain dans lequel l'unité ne peut pas se rendre normalement.
- Où elle dépasserait la capacité d'empilement de 48 Pas.
- En traversant un côté d'hex d'Entrée ennemi.

Une unité ne peut pas *choisir* de retraiter si il n'y a pas d'hex dans lequel elle peut légalement entrer. Si une unité est *forcée*

de retraiter et n'a pas d'hex de retraite légal, appliquez les règles suivantes :

- Si l'unité est Alliée, elle est retirée du jeu (elle s'est rendue). Le Japonais ne prend *pas* de pertes, et il n'y a pas de poursuite.
- Si l'unité (ou les unités) est/sont Japonaise(s) et que la ou les unité(s) Alliée(s) ont un total de Pas *égal ou inférieur* au total de Pas Japonais dans l'hex, les deux camps prennent les pertes complètes indiquées par la TRC, les deux camps restent dans l'hex, et aucun ne se Désactive. Il n'y a pas de poursuite.
- Si l'unité (ou les unités) est/sont Japonaise(s) et que la ou les unité(s) Alliée(s) ont un total de Pas *supérieur* au nombre de Pas Japonais dans l'hex, l'unité Japonaise est éliminée, et l'unité Alliée perd un nombre de Pas égal à la moitié (arrondi au supérieur) du nombre de pas Japonais perdus (ignorez le résultat de la TRC) ; l'unité Alliée reste dans l'hex et ne se Désactive pas. Il n'y a pas de poursuite.

### Poursuite

Lorsqu'un camp retraite (que ce soit par choix ou par obligation), l'autre camp peut tenter une poursuite. Si le camp qui ne retraite pas choisit de *ne pas* poursuivre, les unités de ce camp perdent un nombre de Pas égal à la moitié (arrondi au supérieur) du nombre de Pas indiqué par la TRC. Si l'unité qui retraite est poursuivie, l'unité qui poursuit fait un Test de Qualité de Troupe. Si l'unité rate le Test, elle perd le nombre de Pas total indiqué par la TRC, reste dans l'hex, et est Désactivée. Si l'unité réussit le Test, elle se déplace dans l'hex de l'unité qui retraite, perd le nombre total de pas indiqué par la TRC, et ne se Désactive pas. Si toutes les unités ennemies sont éliminées, il n'y a pas de poursuite.

**Note :** *Une unité Démoralisée peut poursuivre, en utilisant la moitié de sa Qualité de Troupe, une unité Non Activée ne peut pas poursuivre.*

### TEST DE QUALITE DE TROUPE

Lorsqu'un Test de Qualité de Troupe est demandé (pour la Démolition, le Ralliement, la Retraite, etc.), lancez le dé et comparez le résultat avec la Qualité de Troupe de l'unité terrestre sélectionnée. Si le résultat est inférieur ou égal à la Qualité de Troupe de l'unité, elle réussit le Test. Si le résultat est supérieur, elle le rate.

**Note :** *Lors d'un Test de Qualité de Troupe pour une unité Démoralisée, réduisez de moitié la Qualité de Troupe de l'unité avant de lancer le dé (arrondissez au supérieur).*

Lorsque la TRC Aériens/Navals demande un Test de Qualité de Troupe (un résultat T), faites le Test de QT normalement. Si l'unité qui fait le Test n'est pas déjà Démoralisée le rate, elle est immédiatement Démoralisée ; si elle le réussit, il n'y a pas d'effet. Si l'unité qui fait le Test est déjà Démoralisée *et* a encore 2 Pas ou plus, elle perd immédiatement 1 Pas et reste Démoralisée ; si elle réussit le Test ou n'a plus qu'un seul Pas, il n'y a pas d'effet (elle reste Démoralisée).

### PROCEDURE DE PERTE DE PAS

Une fois le nombre de Pas que les unités d'un joueur doivent perdre suite à un combat terrestre est déterminé, les Coups sont marqués sur les unités de la façon suivante. Un pas *doit* être perdu par l'unité dont la Qualité de Troupe a été utilisée pour calculer le résultat du combat au départ, même si cette perte doit éliminer l'unité. Cette même unité doit perdre tous les pas demandés jusqu'à ce que (A) toutes les pertes aient été prises, ou (B) l'unité n'a plus qu'un seul Pas. Si l'unité n'a plus qu'un seul Pas, le possesseur peut – au lieu de l'éliminer – assigner les



pertes de Pas à n'importe quelle autre unité terrestre dans l'hex, jusqu'à ce que toutes les pertes aient été prises. *Par contre*, si une unité amie *doit* être éliminée, alors l'unité dont la Qualité de Troupe a été utilisée doit être éliminée en premier.

**Exemple :** *Après une attaque catastrophique, le joueur Allié à trois unités qui doivent perdre 5 Pas entre elles. Une des unités – celle dont la QT a été utilisée pour calculer le combat – à 3 Pas ; les deux autres unités ont 2 Pas. Le Pas 1 est retiré de la première unité (ce qui lui laisse 2 Pas) ; le Pas 2 est aussi retiré de la première unité (ce qui lui laisse 1 Pas). Le joueur Allié doit maintenant retirer les Pas 3 à 5, et, par conséquent, éliminer la première unité (3 Pas) et soit éliminer une des autres unités (pour deux Pas) ou retirer un Pas à chacune des unités.*

## SIEGE

Si une unité terrestre commence une Opération empilée avec une unité ennemie dans un hex autre qu'une île mono-hex, le joueur en Opération peut déclarer un siège si il a un avantage de 2-1 en nombre de Pas au moment de la déclaration. Placez un marqueur de Siège dans l'hex. Une unité assiégée n'a, par définition, *aucun hex de retraite valide*. Si, à n'importe quel moment, les unités du joueur en Opération retraitent (volontairement ou non) ou que leur avantage est réduit à moins de 2-1, le marqueur de Siège est automatiquement retiré, et la situation de siège se termine immédiatement.

*L'exemple suivant provient de l'exemple de jeu complet :*

**Combat Terrestre (Assaut Amphibie).** *Le joueur Japonais tente un Assaut Amphibie pour capturer Port Moresby. Le Japonais attaque avec un Bataillon de Marine (QT 7) et un Régiment d'Infanterie avec 2 Coups (QT 6). Le joueur Allié défend l'hex avec une Brigade d'Infanterie (QT 5). Le combat est résolu pendant la Phase de Combat Terrestre bien que les forces Japonaises soient entrées dans l'hex pendant la Phase de Mouvement précédente. La comparaison de la QT Japonaise du Bataillon de Marine et celle de la Brigade Alliée est faite comme suit. Le Japonais fait un assaut amphibie ce qui réduit sa QT (arrondie au supérieur), ce qui donne une QT Japonaise de 4 contre une QT Alliée de 5. En comparant ces QT sur la Matrice de Qualité de Troupe on trouve que la colonne 9 sera utilisée pour le calcul du combat. Comme l'hex attaqué est un hex de Montagne, il y a un décalage de 3 colonnes (en faveur du défenseur) ce qui déplace la résolution du combat dans la colonne 6. Le Japonais attaque avec 2 Pas d'unités terrestres contre 4 Pas Alliés, ce qui donne un rapport de force de ½ (2 divisé par 4). Ce rapport ne nécessite aucun modificateurs. Le dé donne 6, ce qui fait un résultat 3 : 0 avec une retraite obligatoire pour l'attaquant. Le Japonais tente son Test de Qualité de Troupe et échoue avec un jet de dé de 8. Comme c'est un assaut amphibie avec une retraite, les pertes de l'attaquant sont doublées – ce qui est plus que suffisant pour éliminer les unités Japonaises. L'unité terrestre Alliée ne subit aucun dommage.*

## Réparation des Aéroports

Pendant la Phase de Réparation des Aéroports, chaque joueur peut retirer tous les marqueurs de Coups et d'Interdiction de chacun de ses aéroports. Un joueur peut choisir de laisser des dégâts sur un aéroport si il le désire.

## Ralliement

Toutes les unités Démoralisées dans un hex qui ne contient aucune unités terrestres ennemies pendant la Phase de Ralliement peuvent tenter de se Rallier, simplement en réussissant un Test de Qualité de Troupe. Comme pour le calcul du Combat Terrestre, la Qualité de Troupe d'une seule unité est utilisée pour toutes les unités Démoralisées dans l'hex.

**Note :** *L'unité dont la Qualité de Troupe est utilisée pour le Test voit sa QT réduite de moitié (arrondie au supérieur), comme toujours lorsqu'une unité Démoralisée doit faire un Test de Qualité de Troupe.*

Un joueur peut tenter de Rallier des unités dans n'importe quel nombre d'hex éligibles pendant une Phase de Ralliement, mais il ne peut pas y avoir plus d'une tentative de Ralliement par hex. Si le Ralliement réussit, retirer le marqueur Démoralisé ; si le Ralliement échoue, laisser le marqueur Démoralisé en place et Désactiver l'unité.

## Désactivation

Pendant la dernière Phase d'Activation / Désactivation Commune de la plupart des scénarios de Batailles (sauf les 7 et 8), un Task Force dans un port ou un ancrage ami (hex d'Atoll ou d'Eau Restreinte qui ne contient aucune unités navales ennemies) est Désactivé. Les unités aériennes et unités terrestres peuvent être Désactivées dans n'importe quel hex de terre. La Désactivation n'est pas obligatoire pour les unités dans les Scénarios d'Engagement.

**Note :** *Voir l'Activation pour les détails sur l'Activation et la Désactivation dans les Scénarios de Campagnes et Stratégiques.*

## Abandon des Unités Terrestres

L'exception à la règle qu'une unité terrestre ne peut pas sortir d'un hex occupé par l'ennemi est qu'une unité terrestre peut le faire en se Désactivant (ce qui la rend incapable de bouger ou d'engager le combat). Une unité terrestre peut quitter un hex occupé par une unité terrestre ennemie en Abandonnant pendant la Phase d'Activation / Désactivation Commune. Lorsqu'une unité terrestre se Désactive, si elle est dans un hex occupé par l'ennemi, elle peut ré-embarquer sur un Transport Amphibie ou être bougée d'un hex (mais pas dans un autre hex occupé par l'ennemi) qui ne contient pas un marqueur de Côté d'Hex d'Entrée pointant dans la direction opposée. Toutes les unités dans un hex qui Abandonnent pendant la même Phase doivent entrer dans le même hex. A chaque fois qu'une ou plusieurs unités Abandonnent, chacune est immédiatement Désactivée et le groupe perd 1 Pas (si il n'y a aucune unité Démoralisée) ou 3 Pas (si une unité du groupe est Démoralisée). Toutes les unités d'un hex ne sont pas obligées d'Abandonner en même temps, mais à chaque fois qu'une unité sort de l'hex, les pertes sont à nouveau infligées.

## Enlèvement des Détections

Pendant la Phase d'Enlèvement des Détections de chaque Cycle de Bataille, tous les Task Forces sur leur côté Détecté qui occupent un hex ne contenant aucune unité aérienne, navale ou

terrestre ennemie (pas les installations) sont retournés sur leur côté Non Détecté. Les Détections réussies qui se produisent pendant la Phase de Contact du Joueur en Opération ou en Réaction ne peuvent pas être retirées avant la Phase d'Enlèvement des Détections du premier Cycle de Bataille. A la fin d'une Opération, tous les marqueurs de Task Forces sont retirés, et les unités navales qu'ils contiennent sont Désactivées.

## Calendrier

Le passage du temps n'a pas d'importance pour les Scénarios d'Engagements, mais les Scénarios de Batailles durent tous un nombre de « Jours » spécifié. Pour compter le passage des Jours, au début d'un Scénario de Bataille, placez le marqueur de Jour dans l'espace zéro (Début de Mois) de la Piste des Jours. Le marqueur de Jours est déplacé pendant les Phases indiquées ci-dessous uniquement, jusqu'à ce que le nombre de jours spécifié dans le scénario se soient écoulés :

- Pendant la Phase de Contact du Joueur en Opération, à chaque fois que le marqueur de Mouvement Naval en Opération est déplacé dans un espace grisé de la Piste de Mouvement Naval, avancez le marqueur de Jour d'un Jour sur la Piste des Jours.
- Pendant chaque Phase d'Ajustement du Marqueur de Jours, avancez le marqueurs de Jours de deux espaces sur la Piste des Jours.

**Note :** *Dans la plupart des scénarios de Batailles, les joueurs doivent Désactiver leurs unités avant la fin de la partie, donc il est important de vous laisser suffisamment de temps pour que vos unités navales puissent retourner dans des ports ou des ancrages.*

## Introduction aux Scénarios de Campagnes et Stratégiques

Les sections de règles suivantes fournissent toutes les informations supplémentaires nécessaires pour jouer les scénarios de Campagnes et Stratégiques. Les règles, les descriptions des pions supplémentaires, etc. doivent toutes être lues comme une *addition* aux règles des scénarios d'Engagements et de Batailles.

La Séquence de Jeu utilisée pour les Scénarios de Campagnes et Stratégiques (appelée la Séquence de Jeu Stratégique) est très différente de celle utilisée dans les scénarios de base. Il y a aussi certaines distinctions entre les séquences spécifiques utilisées pour les scénarios de Campagnes et Stratégiques, principalement à cause de l'omission du Harcèlement de la Marine Marchande et du Bombardement Stratégique des précédents types de scénarios. Comme pour les scénarios du jeu de base, les Séquences de Jeu spécifiques aux scénarios de Campagnes et Stratégiques sont imprimées sur la Piste des Phases, qui se trouve sur les Feuilles de Joueur.

### Concepts Avancés

Les concepts d'Activation, Liaisons de Commandement, Quartiers Généraux, Bases de Soutien Offensif, etc. que l'on vous a demandé d'ignorer dans les scénarios d'Engagements et de Batailles doivent maintenant être ré-introduits. Les règles d'Activation et de Liaisons de Commandement qui suivent résumant leurs effets, mais il vaudrait mieux relire les sections de base sur le Mouvement, le Combat et la Recherche – avec l'Activation et le Commandement en tête – avant de continuer.

## Pions Supplémentaires

Les scénarios de Campagnes et Stratégiques nécessitent l'utilisation de pions supplémentaires, notamment les marqueurs de Bases de Soutien Offensif, de Quartiers Généraux ; et de nombreux autres marqueurs.

### BASES DE SOUTIEN OFFENSIF

Les Bases de Soutien Offensif (BSO) font partie de la Liaison de Commandement. Les BSO peuvent être acquises de deux façons. (1) Pendant une Phase du Génie, elles peuvent être construites en dépensant des Points de Commandement au coût de un par Quartier Général Relié présent au moment où les Points de Commandement doivent être dépensés. Elles peuvent être construites dans deux localisations différentes : n'importe quel Port Relié, ou n'importe quelle Localisation Nommée Reliée. (2) Lorsqu'un joueur devient le joueur en Opération il reçoit une BSO gratuitement (si il y en a de disponibles). Cette BSO gratuite peut être placée dans n'importe quelle localisation nommée sur une ligne de côte à la fin d'un assaut amphibie dans lequel les unités qui attaquent n'ont pas retraité. Si la BSO gratuite n'a pas été utilisée avant la fin de l'Opération, elle est retirée du jeu. Il ne peut jamais y avoir plus de BSO d'un camp particulier en jeu à tout moment.

Une BSO peut être volontairement retirée pendant n'importe quelle Phase du Génie. Les BSO peuvent être retirées à cause des actions ennemies. Si une BSO reçoit une combinaison de Coups (pour un total de 5) pendant un Mois à cause de Frappes Aériennes ou de Bombardement Naval, elle est immédiatement retirée du jeu. A chaque Phase du Génie, toutes les BSO Reliées qui ont reçu 4 Coups ou moins voient tous leurs Coups automatiquement retirés. Une BSO ne peut pas bouger ou retraire ; si une unité ennemie se trouve dans un hex avec une

BSO et qu'il n'y a pas d'unité amie présente, la BSO est Débordée et immédiatement retirée du jeu. Une démolition réussie élimine immédiatement une BSO.

Si, pour n'importe quelle raison, une BSO n'est plus Reliée, elle est retirée du jeu. Une BSO dans un Porte Relié à un Rayon de Commandement maritime de 20 hexs. Une BSO Reliée dans une Localisation Nommée à un Rayon de Commandement Terrestre de 12 Points de Mouvement.

**Note :** *En combinant des Liens maritimes et terrestres, une chaîne de BSO peut être créée pour atteindre des régions intérieures reculées.*

Coût d'Opération    Portée Maritime    Interdit

### QUARTIERS GENERAUX

Pendant la Phase des Points de Commandement, les Points de Commandement alloués à chaque joueur sont à leur tour alloués aux Quartiers Généraux sur la carte (où à une Opération Future). Les Points de Commandement sont considérés comme résidants dans les Quartiers Généraux pour le reste du Mois, et peuvent être utilisés par les unités qui sont Reliées à ces Quartiers Généraux, tant que ces Quartiers Généraux sont à leur tour Reliés.

Pendant la Phase du Génie, chaque Quartier Général Relié et Non Interdit peut désigner un Port ou Localisation Nommée (voir la légende du terrain) Relié Non Interdit comme Base de Soutien Offensif. Un Quartier Général peut établir plus d'une BSO au cours d'une partie, dans les limites imposées par le nombre de pions disponibles.

Les Quartiers Généraux ne sont *pas* des unités de combat, et ne peuvent être attaqués par des unités de combat ennemies d'aucune sorte. Ils ne peuvent pas bouger, que ce soit comme une unité terrestre ou en utilisant le Transport Stratégique. Ils ne peuvent être placés que dans des Ports Reliés Non Interdits (voir Liaisons de Commandement). Un port contenant un Quartier Général peut être attaqué, et si il est ensuite Interdit, le Quartier Général est également Interdit (retournez le QG sur son côté Interdit). Si un QG occupe un hex où se trouve aussi une unité terrestre ennemie et pas d'unités terrestres amies, le QG est Involontairement Dispersé et est placé dans la Zone Involontairement Dispersé de la Feuille de Joueur. Il peut être retiré de cette Zone et placé sur la Piste des Mois, pour un coût de 20 Points de Commandement, dans un espace trois mois plus tard, en tant que renfort, pendant une Phase de Commandement. Un QG peut être Volontairement Dispersé, et placé dans la Zone Volontairement Dispersé de la Feuille de Joueur. Il peut être placé sur la Piste des Mois, un Mois plus tard, en tant que renfort, pour un coût de 10 Points de Commandement, pendant la Phase de Commandement. Un QG Dispersé peut être laissé dans la Zone Dispersé Volontairement ou Involontairement aussi longtemps que le joueur qui le possède le désire.

**Note :** *La Reddition de l'Inde, de la Malaisie, et de l'Est de l'Inde Hollandaise par les Alliés résulte en la perte définitive des QG SEAC, Malaya, et ABDA.*

### MARQUEURS SUPPLEMENTAIRES

Les marqueurs qui suivent sont utilisés en plus de ceux introduits dans les scénarios d'Engagements et de Batailles. Au cas où il y aurait plusieurs marqueurs d'un type donné, un seul est représenté ici.

Construction  
(Phase 1 / Phase 2)

Les informations suivantes sur la carte sont utiles pour jouer les scénarios de Campagnes et Stratégiques.

Points de QG

Points de Marine Marchande  
(Japonais uniquement)

Renseignement Stratégique

Hex de Points de Ressource de la Patrie individuel  
(Japonais uniquement)

Total de Points de Ressources de la Patrie  
(Japonais uniquement)

Total de Points de Ressource de la Sphère de Co-Prospérité  
(Japonais uniquement)

Opération Future : Mois

Opération Future : Points

Tokyo Express  
(Japonais uniquement)

Route de Transport Aérien  
(Allié uniquement)

Points d'Escorte  
(Allié uniquement)

Priorité Sous-Marine au Harcèlement de la Marine Marchande  
(Allié uniquement)

Allocation Sous-Marine au Harcèlement de la Marine  
Marchande  
(Allié uniquement)

Initiative Stratégique

Bombardier Stratégique  
(Allié uniquement)

Doolittle  
(Allié uniquement)

P-51 : Règle Optionnelle  
(Allié uniquement)

Condition de Renseignement Opérationnel

Début d'Opération

Fin d'Opération : Faux

Fin d'Opération : Vrai

Fin du Temps de Réaction

Fin du Temps de Pénalité

Démoli

## Informations Supplémentaires sur la carte

### HEXS DE RESSOURCE

Dans les scénarios Stratégiques, le joueur Japonais se repose sur ses hexs de Ressources de la Patrie et de Sphère de Co-Prospérité pour maintenir son flux de Points de Commandement.

### Hexs de Sphère de Ressource de Co-Prospérité

Au début d'un scénario Stratégique, placez des marqueurs de Contrôle dans chacun des 16 hexs de Sphère de Ressource de Co-Prospérité, comme indiqué dans les instructions du scénario. Au moment où une unité Japonaise déborde un hex de Sphère de Ressource de Co-Prospérité Allié, remplacez le marqueur de Contrôle Allié par un marqueur de Contrôle Japonais, et déplacez le marqueur d'Initiative Stratégique d'un espace vers la droite (en faveur du Japonais).

Au moment où une unité terrestre Alliée déborde un hex de Sphère de Ressource de Co-Prospérité Japonais, remplacez le marqueur de Contrôle Japonais par un marqueur de Contrôle Allié, et déplacez le marqueur d'Initiative Stratégique d'un espace vers la gauche (en faveur de l'Allié).

Au moment où un hex de Ressource de Sphère de Co-Prospérité est démoli, placez un marqueur de Démolition dans l'hex.

**Note :** *Le contrôle Allié d'un hex de Ressources n'a pas les mêmes effets que la Démolition.*

Le joueur Japonais peut utiliser les Points de Ressources d'un Hex de Ressource de Sphère de Co-Prospérité seulement si il est sous contrôle Japonais et qu'il n'y a pas de marqueur de Démolition dans l'hex. Notez qu'un hex de Ressource de Sphère de Co-Prospérité Démoli peut être réparé pendant la Phase du Génie.

### Hexs de Ressources de la Patrie Japonais

Au début d'un scénario Stratégique, chacun des 5 hexs de Ressources de la Patrie Japonais sont sous contrôle Japonais. Dès qu'une unité terrestre Alliée Déborde un hex de Ressource de la Patrie sous contrôle Japonais, placez un marqueur de contrôle Allié dans l'hex, et déplacez le marqueur d'Initiative Stratégique d'un espace vers la gauche (en faveur de l'Allié).

Dès qu'une unité terrestre Japonaise Déborde un hex de Ressources de la Patrie sous contrôle Allié, retirez le marqueur de contrôle Allié et déplacez le marqueur d'Initiative Stratégique d'un espace vers la droite (en faveur du Japonais).

A chaque fois qu'un Coup est infligé à un hex de Ressources de la Patrie à cause d'un Bombardement Stratégique, diminuez le total de l'hex d'1 point sur la Piste d'Enregistrement Général Japonaise. Ces Coups ne peuvent jamais être retirés. Lorsque tous les Points de Ressources de la Patrie d'un hex ont été détruits, retirez le marqueur de la Piste d'Enregistrement Général, retournez le sur son côté détruit, et placez le sur la carte dans l'hex de Ressources de la Patrie approprié.

Le joueur Japonais peut utiliser un hex de Ressources de la Patrie comme Source de Commandement Ultime uniquement si l'hex est sous contrôle Japonais et qu'il reste au moins un Point de Ressources dans l'hex.

### URSS

Toute unité Alliée qui entre en URSS (en traversant la frontière depuis la Chine) est internée et définitivement retirée du jeu. Les unités Japonaises ne peuvent jamais entrer en URSS.

L'URSS est entrée en guerre en Août 1945. Comme il n'y a pas d'Août 1945 dans le jeu, les règles suivantes traitent du besoin Japonais de maintenir une garnison pour s'opposer aux forces Soviétiques qui faisaient peser une menace constante sur la Mandchourie. Le joueur Japonais doit maintenir une garnison d'unités terrestres et aériennes dans les 4 hexs de la frontière sino-russe. Le nombre de formations de la taille d'une division et de Pas aériens devant garnisonner la Mandchourie est basé sur le Mois en cours. Chaque division ou tranche de 6 Pas aériens en dessous du nombre demandé réduit le nombre de Points de Commandement disponibles au joueur Japonais de 3. Pour cette règle, chaque tranche de 15 Pas terrestres non divisionnaires valent une division, et pour qu'une division puisse compter dans la garnison, elle ne doit pas avoir plus de 5 Coups. Les tailles minimales de garnisons, par Mois, sont les suivantes :

- Dec 1941 à Dec 1942 : 12 Divisions / 30 Pas Aériens
- Jan 1943 à Dec 1943 : 15 Divisions / 30 Pas Aériens
- Jan 1944 à Dec 1944 : 20 Divisions / 30 Pas Aériens
- Jan 1945 à Jul 1945 : 34 Divisions / 30 Pas Aériens

**Note :** Ces besoins sont indiqués sur la Feuille de Joueur Japonaise, sur la Piste des Mois.

### INDE DE L'EST HOLLANDAISE

L'Inde de L'est Hollandaise est définie comme l'île multi-hexs de Java. Lorsque le Japonais capture tous les hexs de Java et qu'il n'y a plus d'unités terrestres ou aériennes Alliées sur Java, l'Inde de l'Est Hollandaise se rend immédiatement. Lorsqu'elle se rend, retirez définitivement les QG Alliés ABDA du jeu.

### INDE

L'Inde est définie comme les 10 hexs contenant des villes Indiennes (étoiles bleues). Si le joueur Japonais capture les 10 villes et fait sortir 80 pas d'unités terrestres entre les hexs 5801 – 5812, alors l'Inde se rend immédiatement. Si l'Inde se rend, tous les remplacements Britanniques existants et futurs sont immédiatement perdus pour le reste de la partie. Toutes les unités Britanniques qui restent en jeu peuvent continuer à opérer normalement. Dès la reddition, le QG Britannique SEAC est définitivement retiré du jeu.

### CHINE

La Chine est définie par tous les hexs de terre dans un rayon de 2 hexs d'une ville Chinoise (étoiles rouges). Tous les Coûts d'Activation des unités Japonaises sont toujours triplés (ceci est fait avant de calculer le multiplicateur de temps). Tous les coûts d'Opérations engagés par les unités Japonaises en Chine doivent être payés par le QG de Chine. Si le joueur Japonais capture toutes les villes Chinoises de la carte alors la Chine se rend immédiatement. Lorsque la Chine se rend, toutes les unités Chinoises (Nationalistes et Rouges) qui ne peuvent pas tracer une Liaison de Commandement (à l'exclusion de la Liaison de Commandement de Secours) sont immédiatement et définitivement retirées du jeu. Tous les Pas de Remplacement Chinois sont perdus ainsi que tous les futurs Pas de Remplacement. Si une ville Chinoise est ensuite recapturée par le joueur Allié, aucun de ces effets n'est annulé. Lorsque la Chine se rend, le joueur Japonais n'a plus à maintenir de garnison d'aucune sorte, bien que ceci n'ait aucune influence sur la garnison de Mandchourie. Toute unité Chinoise qui n'a pas été éliminée lors de la reddition est traitée comme une autre unité Alliée pour le reste de la partie ; l'élimination par reddition est un effet qui ne peut se produire qu'une fois. De telles unités par contre, ne peuvent pas recevoir de Pas de Remplacement Alliés d'aucune sorte, et il n'y aura pas de

nouveaux Pas de Remplacements Chinois par la suite. Il y a deux types d'unités Chinoises (Nationalistes et Rouges) ; ces types d'unités ne peuvent jamais s'empiler ensemble. Si le seul hex de retraite disponible devait faire se produire cette situation, alors l'unité qui retraite n'a pas d'hex de retraite éligible.

### MALAISIE

La Malaisie est définie par tous les hexs de terre adjacents dans un rayon de 4 hexs de l'hex 3908 (Singapour). Lorsque l'hex 3908 est capturé par le joueur Japonais, la Malaisie se rend immédiatement et les QG Britanniques de Malaisie sont immédiatement retirés du jeu.

## Initiative Stratégique

**Notes du Concepteur :** *La guerre du Pacifique vit un flux et un reflux de l'Initiative Stratégique. Ce concept permet de rendre le bénéfice intangible du point culminant de la prise de décision d'une action par le camp possédant l'initiative. Au début de la guerre, les Japonais, par le fait de l'avoir engagée et réussi au delà de leurs espérances, ont rapidement gagné l'initiative stratégique. Les forces Alliées n'étaient capables que de réagir au plan Japonais « Iai », et seulement dans une faible étendue. Au cours de la guerre, les USA ont commencé à mieux réagir aux opérations Japonaises, surtout pendant les Batailles de la Mer de Corail et de Midway, où l'initiative stratégique fut neutralisée. Pendant les opérations suivantes autour de Guadalcanal, les USA ont pris l'initiative et l'on gardé jusqu'à la fin de la guerre. La Piste d'Initiative Stratégique est utilisée pour refléter l'avantage relatif conféré par un pari sur une opération offensive réussie.*

*Diverses autres fonctions de jeu sont liées aux Niveaux d'Initiative Stratégique, comme la construction des Kamikazes, afin de refléter les types de décisions possibles lorsque la guerre atteint un certain niveau de désespoir ou d'avantage.*

Dans les scénarios Stratégiques uniquement, le niveau d'Initiative Stratégique est enregistré, tout au long de la partie, sur la Piste d'Initiative Stratégique imprimée sur la Feuille d'Opération. Les joueurs peuvent déplacer le marqueur d'Initiative Stratégique sur la Piste en infligeant des dommages aux unités navales ennemies, en capturant certains hexs, et en accomplissant les diverses activités décrites plus bas. Lorsque le marqueur d'Initiative Stratégique est dans la portion Japonaise de la Piste, le joueur Japonais a l'Initiative Stratégique d'un niveau correspondant au nombre imprimé dans la case contenant le marqueur. Lorsque le marqueur d'Initiative Stratégique est dans la portion Alliée de la Piste, le joueur Allié a l'Initiative Stratégique d'un niveau correspondant au nombre imprimé dans la case occupée par le marqueur. Lorsque le marqueur est dans la zone neutre au centre de la piste, aucun joueur n'a de niveau d'Initiative Stratégique. Pour déplacer le marqueur d'Initiative Stratégique en faveur du joueur Japonais, déplacez le marqueur vers la droite ; pour le déplacer en faveur du joueur Allié, déplacez le vers la gauche.

### Comment Affecter le Niveau d'Initiative Stratégique

- Au moment où un joueur Déborde un Hex de Ressource de Sphère de Co-Prospérité, il déplace le marqueur d'Initiative Stratégique d'1 espace en sa faveur. Notez qu'un hex peut changer de mains plusieurs fois de cette façon, et déplacez le marqueur dans la direction appropriée à chaque Débordement réussi.
- Au moment où l'Inde se rend, déplacez le marqueur de 3 espaces vers la droite (en faveur du Japonais).

- Au moment où la Chine se rend, déplacez le marqueur de 3 espaces vers la droite (en faveur du Japonais).
- Au moment où Bangkok est capturé par le Japonais, déplacez le marqueur d'1 espace vers la droite (en faveur du Japonais).
- Au moment où une unité terrestre Alliée Déborde un aéroport Japonais (grand ou petit), déplacez le marqueur d'1 espace vers la gauche (en faveur de l'Allié). Ceci ne peut se produire qu'une seule fois par Scénario et par aéroport ; les Débordements suivants sont ignorés.
- Au moment où une unité terrestre Alliée Déborde un Port Japonais, déplacez le marqueur de 2 espaces vers la gauche (en faveur de l'Allié). Cette récompense ne peut se produire qu'une fois par Scénario et par Port ; les Débordements suivants sont ignorés.
- Au moment où le joueur Allié lance le Raid Doolittle, quelle qu'en soit l'issue, déplacez le marqueur de 3 espaces vers la gauche (en faveur de l'Allié).
- Au moment où le niveau en Points de Ressources de la Patrie Japonais est réduite de 10% de son niveau original (donc, lorsqu'il atteint 90, 80, etc.), déplacez le marqueur d'1 espace vers la gauche (en faveur de l'Allié).

### Pertes Navales

A la fin de chaque Opération, les joueurs comparent les dommages infligés pendant l'Opération aux unités navales. Les dommages sont traduits en « points de bateaux » pour les règles de décalage de l'Initiative Stratégique. Les Points de Bateaux sont accumulés de la façon suivante :

2 Points : Au moment où un CV ennemi coule.

1 Point : Au moment où un BB, BC, CVL, ou CVS ennemi coule.

1 Point : Pour le joueur Allié par tranche de 10 Coups infligés aux unités navales Japonaises de toutes sortes (ignorez les fractions).

1 Point : pour le joueur Japonais par tranche de 15 Coups infligés aux unités navales Alliées de toutes sortes (ignorez les fractions).

Les décalages d'Initiative Stratégique basés sur les dommages navals sont calculés comme suit (si aucun joueur n'obtient l'avantage dans les dommages indiqués ci-dessous, il n'y a pas de décalage d'Initiative Stratégique pour les pertes navales) :

- Si un joueur a au moins 7 Points de Bateaux de plus que l'autre, il déplace le marqueur d'Initiative Stratégique de 3 espaces en sa faveur.
- Si un joueur a 4, 5 ou 6 Points de Bateaux de plus que l'autre, il déplace le marqueur d'Initiative Stratégique de 2 espaces en sa faveur.
- Si un joueur a 2 ou 3 Points de Bateaux de plus que l'autre, il déplace le marqueur d'Initiative Stratégique d'1 espace en sa faveur.

### Effets de l'Initiative Stratégique

Pendant la Phase d'Enchères des Points de Commandement, un joueur qui a un niveau d'Initiative Stratégique peut, si il le désire, ajouter 5 fois ce Niveau d'Initiative Stratégique à son enchère.

**Exemple :** Si le joueur Japonais a un Niveau d'Initiative Stratégique de 3, il peut ajouter 15 Points à son enchère de Points de Commandement.

Ces points supplémentaires ne sont pas dépensés pendant l'Opération ; ils aident seulement un joueur à gagner l'enchère.

Pendant une Phase d'Enchères des Points de Commandement, le joueur Allié ajoute le niveau d'Initiative Stratégique à son jet de dé de détermination des Points de Commandement si le niveau d'initiative est en sa faveur ; il soustrait le niveau d'Initiative Stratégique de son jet de dé de détermination des Points de Commandement si le niveau d'Initiative est en faveur du Japonais. Il n'y a pas d'effets sur le jet de dé si le marqueur d'Initiative Stratégique se trouve dans la zone neutre de la Piste.

Pendant n'importe quelle Phase de Remplacement où l'Initiative Stratégique est de 2 ou plus en faveur de l'Allié, le joueur Japonais peut créer des Pas Aériens Kamikazes, pour un maximum de 3x le niveau d'Initiative Stratégique Allié.

## Temps

**Notes du Concepteur :** Les périodes de temps dans **Pacific War** sont variables afin de mieux refléter le taux d'activités d'un mois, en supposant que l'un ou les deux joueurs veuillent faire une Opération.

Il peut sembler étrange au premier abord qu'une unité terrestre en terrain clair soit en apparence autorisée à se déplacer plus loin qu'une unité navale pendant un Cycle de Bataille. Cette différence est illusoire, car une unité terrestre peut être Désactivée à cause d'un combat, alors qu'une unité navale ne peut pas être Désactivée, sauf par choix. Le résultat est que, pendant une Opération, une unité navale bougera (ou au moins, sera capable de bouger) beaucoup plus loin qu'une unité terrestre. Cette différence reflète une décision de conception pour abstraire le temps même lors d'un Cycle de Bataille, ceci pour des questions de jouabilité.

Bien que le terme « jour » soit employé dans les règles, ça ne représente pas une période de temps égale à une journée. Certaines périodes de temps, basées sur les actions du jeu, vaudront bien plus qu'une journée (les navires ne naviguent généralement pas à toute vapeur), et d'autres représenteront moins d'un jour lorsque le combat est continu. Cette distinction reflète l'augmentation du tempo d'une Opération lorsque les unités convergent, et sa diminution lorsqu'elles s'éloignent.

Les joueurs doivent noter le temps qui passe dans le jeu de deux façons : le Temps du Calendrier et le Temps d'Opération. Les deux types de temps sont mesurés en périodes valant à peu près une journée. Un mois représente 30 jours dans le jeu. Une Opération peut durer virtuellement n'importe quel nombre de Jours. C'est au joueur en Opération « d'acheter » le Temps d'Opération nécessaire pour terminer son Opération. Si les jours qu'il a acheté se sont écoulés avant la fin de l'Opération, il peut être forcé d'acheter des Jours d'Opération supplémentaires ou, si il est incapable d'acheter suffisamment de temps, il devra perdre des unités (soit temporairement, soit définitivement).

### Temps du Calendrier

Au début d'un Scénario, le marqueur de Jour est placé dans l'espace zéro (Début de Mois) de la Piste des Jours. Le marqueur de Jour est déplacé, uniquement pendant les phases indiquées ci-dessous, pour refléter le passage du Temps du Calendrier.

- Pendant la Phase de Contact du Joueur en Opération, à chaque fois que le marqueur de Mouvement Naval est déplacé dans un espace grisé de la Piste de Mouvement Naval, avancez le marqueur de Jour d'un Jour sur la Piste des Jours.

- Pendant chaque Phase d'Ajustement du Marqueur de Jour, avancez le marqueur de Jour de Deux espaces sur la piste des Jours.

Lorsque le marqueur de Jour entre ou passe l'espace de Début de Mois (zéro) de la Piste des Jours, le Mois se termine immédiatement, et les joueurs retournent à la séquence de début de Mois.

### Temps d'Opération

Au début d'une Opération, pendant la Phase d'Activation du Joueur en Opération, le joueur en Opération place le marqueur de Début d'Opération sous le marqueur de Jour. Il décide ensuite secrètement du nombre de Jours de Temps d'Opération qu'il va acheter pour cette Opération (soit 14, 21 ou 28). Il y a trois marqueurs de Fin d'Opération, dont deux sont vierges au verso, et un où il est imprimé « Op Ends ». Le joueur en Opération place secrètement le véritable marqueur de fin d'opération dans le bon espace de la Piste des Jours (soit à 14, 21 ou 28 jours après le marqueur de Début d'Opération) et place les deux autres marqueurs de Fin d'Opération dans les deux espaces de Jours possibles (les périodes de 14, 21 et 28 Jours de fin d'opérations apparaissent dans chaque espace de la Piste des Jours).

**Exemple :** *Au 7<sup>e</sup> Jour du Temps du Calendrier, le joueur en Opération commence une Opération. Il place le marqueur de Début d'Opération dans l'espace 7. Il choisit de faire une Opération de 21 jours, donc il place le véritable marqueur de Fin d'Opération dans l'espace 28 (21 jours après le début de l'Opération). Les deux autres marqueurs de Fin d'Opération sont placés dans les espaces 21 et 4 (14 et 28 jours après le marqueur de Début d'Opération, respectivement). A ce moment, seul le joueur en Opération sait quand va réellement se terminer l'Opération.*

Lorsque le marqueur de Jour du Calendrier entre ou passe dans un espace contenant un marqueur de Fin d'Opération, ce marqueur est retourné. Si le verso est vierge, il est simplement retiré de la piste. Si il y a « Op Ends » d'imprimé au verso du pion, le joueur en Opération doit immédiatement terminer son Opération ou payer du Temps de Pénalité. Notez que la seule façon pour un joueur en Opération de terminer son Opération est de ne plus avoir d'unités Activées sur la carte.

**Note :** *Avec une bonne planification – et un minimum de manque de chance – le joueur en Opération ne devrait pas avoir besoin d'entrer en Temps de Pénalité. Il devrait être capable de Désactiver ses unités avant la fin de son Temps d'Opération.*

### Temps de Pénalité

Lorsque le marqueur de Jour du Calendrier entre ou passe dans l'espace contenant le véritable marqueur de Fin d'Opération, le joueur en Opération doit immédiatement payer le coût total en Points d'Activation de toutes ses unités encore Activées. Si il n'a pas suffisamment de Points de Commandement pour payer le Coût d'Activation total, il doit Désactiver ses unités en accord avec les priorités suivantes :

- Il doit Désactiver ses unités aériennes (notez que ceci n'inclus pas les unités sur des porte-avions) jusqu'à ce que le Coût d'Activation Total passe en dessous de son Total de Points de Commandement disponibles. Si, après avoir Désactivé toutes ses unités aériennes, il n'a toujours pas suffisamment de Points de Commandement pour ses unités terrestres et navales...

- Il doit Désactiver ses unités terrestres jusqu'à ce que le Coût Total d'Activation passe en dessous de son Total de Points de Commandement disponibles. Si après avoir Désactivé toutes ses unités terrestres, il n'a toujours suffisamment de Points de Commandement pour ses unités navales...

- Il doit Désactiver ses unités navales dans des ancrages jusqu'à ce que le Coût Total d'Activation passe en dessous de son Total de Points de Commandement disponibles. Si après avoir Désactivé toutes ses unités navales dans des ancrages il n'a toujours pas suffisamment de Points de Commandement pour ses unités navales qui ne sont pas dans des ancrages...

- Il doit Désactiver et retirer les unités navales qui ne sont pas dans des ancrages et qui ne soient pas à portée d'unités de combat navales ou aériennes ennemies jusqu'à ce que le Coût Total d'Activation passe en dessous du Total de Points de Commandement disponibles. Les unités navales retirées du jeu de cette manière sont placées sur la Piste des Mois du joueur, trois mois après le mois en cours. Elles seront disponibles pendant la Phase de Renforts du Mois dont elles occupent l'espace. Si, après avoir Désactivé toutes les unités navales qui ne soient pas dans des ancrages et au delà de la portée d'unités de combat navales et aériennes ennemies il n'a toujours pas suffisamment de Points de Commandement pour ses unités navales qui ne sont pas dans des ancrages mais qui sont à portée d'unités de combat navales et aériennes ennemies...

- Il doit éliminer définitivement ses unités navales qui ne sont pas dans des ancrages et qui se trouvent dans les 2 hexs d'unités aériennes ennemies Activées ou non, ou dans le même hex que des unités navales ennemies, jusqu'à ce que le Coût Total d'Activation passe en dessous du nombre de Points de Commandement disponibles.

Si le joueur en Opération paye du Temps de Pénalité, il place immédiatement le marqueur de Temps de Pénalité 7 espaces après le véritable marqueur de Fin d'Opération, et retire ensuite tous les marqueurs de Fin d'Opération de la Piste des Jours. Le marqueur de Temps de Pénalité agit comme le véritable marqueur de Fin d'Opération lorsqu'il est placé sur la Piste des Jours. Lorsque le marqueur de Jour du Calendrier entre ou passe dans l'espace occupé par le marqueur de Temps de Pénalité, le joueur en Opération doit de nouveau se référer aux priorités ci-dessus. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où le joueur en Opération peut acheter du Temps de Pénalité, à part la limite de Points de Commandement disponibles pour acheter les jours supplémentaires. Le joueur en Opération ne peut pas, par contre, Désactiver volontairement des unités pendant la Phase d'Ajustement du Marqueur de Jour ; il doit payer le Coût d'Activation pour toutes les unités possibles.

Pendant le Temps de Pénalité, les unités du joueur en Opération ne peuvent pas engager le combat, sauf les sous-marins.

### Temps du Joueur en Réaction

Pendant la Phase d'Activation du Joueur en Réaction, si le joueur en Réaction Active des unités, il place immédiatement le marqueur de Fin de Temps de Réaction 14 espaces après le marqueur de Début d'Opération. Tant que l'Opération continue, le joueur en Réaction peut acheter 7 Jours d'Opération supplémentaires à chaque fois que le marqueur de Jour du Calendrier entre ou passe dans l'espace occupé par le marqueur de Fin de Temps de Réaction en payant le Coût d'Activation des unités déjà Activées.

**Exemple :** *Si le marqueur de Début d'Opération est dans l'espace 7, le joueur en Réaction peut Activer des unités pendant la Phase d'Activation du Joueur en Réaction en payant immédiatement le coût d'Activation pour toutes les unités*

*Activées, et il place le marqueur de Fin de Temps de Réaction dans l'espace 21 (14 jours après le marqueur de Début d'Opération). Lorsque le marqueur de Jour du Calendrier entre dans l'espace 21, si l'Opération est toujours en cours, le joueur en Réaction peut de nouveau dépenser le Coût d'Activation de toutes les unités actuellement Activées et déplace le marqueur de Fin de Temps de Réaction 7 espaces plus loin que sa position précédente, dans l'espace 28.*

Lorsque le joueur en Opération termine son Opération en Désactivant sa dernière unité, le joueur en Réaction à un maximum de 5 Cycles de Bataille pour Désactiver ses propres unités. Dans le premier de ces 5 Cycles supplémentaires, il peut engager le combat ; dans les 4 Cycles suivants, il ne peut plus engager le combat, bien qu'il puisse faire toutes les autres activités autorisées pendant ce Cycle. Notez que le joueur en Réaction peut avoir à acheter du temps supplémentaire pour pouvoir utiliser ces 5 Cycles qui lui sont disponibles. Les unités qui ne sont pas Désactivées à la fin de cette période *doivent* utiliser la procédure de Désactivation du Temps de Pénalité.

## Séquence de Jeu des Scénarios Stratégiques

Cette séquence de jeu est utilisée pour tous les scénarios de Campagnes et Stratégiques. Notez, par contre, que plusieurs Phases sont omises pour les scénarios de Campagnes.

### Phase Météo (Optionnelle)

Les joueurs déterminent les conditions météo pour chacune des quatre Zones Météo de la carte. Le temps Clair n'a aucun effet sur le jeu, mais le mauvais temps imposera des restrictions sur la Recherche, le Mouvement, et les Missions Aériennes.

### Phase de Renseignement Stratégique

Le niveau de Renseignement Stratégique de chaque joueur mesure le montant d'informations possédées sur les dispositions générales ennemies et leurs intentions. Pendant cette phase, chaque joueur détermine secrètement son propre niveau de Renseignement Stratégique. Les niveaux de Renseignement Stratégique influenceront directement sur le Harcèlement de la Marine Marchande et les Phases de Renseignement Opérationnel.

### Phase de Bombardement Stratégique (Scénarios Stratégiques uniquement)

Le joueur Allié peut affecter le niveau de Points de Ressources de la Patrie au cours du jeu en utilisant le Bombardement Stratégique.

### Phase d'Escorte Japonaise (Scénarios Stratégiques uniquement)

Dans le but de protéger sa Marine Marchande (qui à son tour affecte son nombre de Points de Commandement), le joueur Japonais peut allouer des unités navales d'escorte à la marine marchande. Le nombre d'escortes allouées affectera le résultat de la Phase de Harcèlement de la Marine Marchande.

### Phase de Priorité Sous-Marine Alliée (Scénarios Stratégiques uniquement)

Pour limiter le ravitaillement en Points de Commandement Japonais, le joueur Allié alloue des sous-marins à un rôle anti-marine marchande pendant la Phase de Renforts. Dans la Phase de Priorité, le joueur Allié doit décider si la cible principale de ses sous-marins anti-marchands sera la marine marchande Japonaise elle-même ou bien son escorte.

### Phase de Harcèlement de la Marine Marchande (Scénarios Stratégiques uniquement)

En se basant sur le nombre d'escortes allouées par le Japonais (dans la Phase d'Escorte Japonaise), sur le nombre de sous-marins alloués par les Alliés (dans la Phase de Renforts précédente), et sur la priorité assignée par les Alliés (dans la Phase de Priorité Sous-Marine Alliée), les joueurs déterminent combien de Points de Marine Marchande, d'Escortes, et de sous-marins seront perdus. Le résultat de cette Phase est aussi affecté par le niveau de Renseignement Stratégique Allié.

### Phase des Points de Commandement

Premièrement, les deux joueurs éliminent tous les Points de Commandement restant sur leur Piste d'Enregistrement Générale du Mois précédent (sauf ceux dans la Réserve d'Opération Future), et déterminent combien de Points de Commandement ils recevront pour le Mois en cours, en se référant à leurs Tables de Points de Commandement individuelles. Ensuite, chaque joueur alloue ses Points de Commandement à ses Quartiers Généraux et, si c'est possible, à la Réserve d'Opération Future.

### Phase d'Isolement

Les unités de combat qui n'ont pas de Liaison de Commandement correcte subissent les conséquences du manque de commandement.

### Phase de Transport Stratégique

Dans cette Phase, les joueurs sont autorisés à bouger un nombre limité d'unités terrestres et aériennes vers leurs arrières, hors de danger. Les unités navales Déssemparées peuvent aussi être bougées pendant cette Phase, en étant soumises aux attaques sous-marines ennemies.

### Phase de Renforts

Chaque scénario spécifie quelles sont les unités de renforts disponibles pour chaque camp et pour chaque Mois. Ces renforts comprennent les sous-marins, les Points de Bombardement Stratégiques (pour les Alliés), les Points de Marine Marchande (pour le Japonais), et les unités terrestres et aériennes. Pendant cette Phase, les joueurs peuvent aussi être autorisés à faire entrer en jeu les unités navales réparées, les Quartiers Généraux dispersés, et les unités navales échouées. Le joueur Allié alloue ses sous-marins sur la carte ou au rôle anti-marine marchande lors de cette Phase. Les deux joueurs établissent et payent les coûts de maintenance pour les Liaisons de Commandement de Secours déjà en jeu.

### Phase de Réparation Navale

Les unités navales Japonaises qui commencent cette Phase dans un hex de Ressource de la Patrie peuvent être éligibles pour la réparation. Les unités navales Alliées dans les endroits de réparation spécifiés, ou dans les Zones de Réserves hors-carte, peuvent être éligibles pour la réparation. La réparation permet aux joueurs de retirer des Coups des unités navales, un par Phase de Réparation, avec certaines restrictions. Les joueurs peuvent aussi recombinaison certains types d'unités navales et augmenter la force des unités navales de Transport Amphibie (AA) pendant cette Phase.

### Phase de Remplacements

Les Pas d'unités aériennes et terrestres sont disponibles aux joueurs pendant cette Phase, en accord avec le calendrier donné dans le scénario. Ces Pas peuvent être ajoutés à des unités existantes ou formés en de nouvelles unités, selon certaines



restrictions. Les unités terrestres peuvent aussi être dispersées ou recombinaées pendant cette Phase, et les unités aériennes peuvent être démobilisées pour augmenter le Niveau d'autres unités aériennes.

### **Phase du Génie**

Pendant cette Phase, les joueurs peuvent construire et réparer leurs aéroports, ports, et Hexs de Ressource de Sphère de Co-Prospérité, et déployer leurs Bases de Soutien Offensif.

### **Phase de Détermination du Joueur en Opération**

Les deux joueurs ont l'opportunité d'enchérir avec des Points de Commandement pour devenir le joueur en Opération. Le vainqueur de l'enchère doit dépenser précisément le nombre de Points misés pour faire une Opération. Si aucun joueur ne fait d'enchère pendant cette Phase, le Mois se termine immédiatement, et le jeu reprend à la Phase Météo.

### **Phase d'Activation du Joueur en Opération**

Une fois son identité déterminée, le joueur en Opération doit dépenser le nombre de Points de Commandement qu'il a enchéri pour lancer une Opération. Il dépensera des Points pour Activer ses unités de combat, payer les multiples de temps pour une Opération étendue, et payer le coût d'Opération de Quartiers Généraux si il Active plus de 10 Points d'Activation d'unités de combat.

### **Phase de Renseignement Opérationnel**

Le joueur en Réaction, en se référant à son propre Niveau de Renseignement Stratégique, détermine la Condition de Renseignement Opérationnel pour l'Opération en cours. Seul le joueur en Réaction connaîtra la Condition jusqu'à ce qu'elle soit révélée pendant la Phase de Contact du Joueur en Opération.

### **Phase de Contact du Joueur en Opération**

Le joueur en Opération déplace ses unités aériennes, terrestres, navales et sous-marines. Les deux joueurs peuvent faire des Recherches. Le joueur en Réaction peut être capable de forcer le joueur en Opération à terminer sa Phase à un certain moment, selon la Condition de Renseignement Opérationnel. Le combat sous-marin peut se produire pendant cette Phase, mais aucun autre combat n'est autorisé. Pendant cette Phase, le joueur en Opération doit noter combien de jours se sont écoulés en ajustant le marqueur de Mouvement Naval en Opération et le marqueur de Jour.

### **Phase d'Activation du Joueur en Réaction**

Le joueur en Réaction dépense des Points de Commandement, selon certaines restrictions déterminées par la Condition de Renseignement Opérationnel et le Niveau de l'Opération faite par le joueur en Opération, pour Activer des unités de combat et pour payer le coût d'Opération de Quartiers Généraux si il Active plus de 10 Points d'Activation d'unités de combat. Le joueur en Réaction ne paye *pas* pour les Multiples de Temps.

### **Phase de Contact du Joueur en Réaction**

Le joueur en Réaction déplace ses unités aériennes, terrestres, navales et sous-marines. Les deux joueurs peuvent faire des Recherches. Le joueur en Réaction ne peut déplacer ses unités que sur une distance limitée, déterminée par la Condition de Renseignement Opérationnel et la distance traversée par les Task Forces du joueur en Opération. Le combat sous-marin peut

se produire pendant cette phase, mais aucun autre type de combat n'est autorisé.

## **CYCLE DE BATAILLE**

Toutes les Phases suivantes (de Luminosité à Ajustement du Marqueur de Jour) constituent le Cycle de Bataille. Une fois que l'Opération est commencée, les joueurs continuent à jouer des Cycles de Batailles jusqu'à ce que l'Opération soit terminée.

### **Phase de Luminosité**

Les joueurs déterminent la Condition de Luminosité qui s'appliquera au Cycle de Bataille complet. La luminosité affectera les Missions Aériennes et le combat naval en particulier.

### **Phase de Détermination de l'Avantage**

Les joueurs déterminent qui sera le joueur Avantage et qui sera le joueur Désavantage pour le Cycle de Bataille entier. L'Avantage permet à un joueur de se déplacer avant son adversaire.

### **Phase de Mouvement Avantage**

Une fois le joueur Avantage déterminé, il peut déplacer ses unités terrestres, navales et sous-marines ; il ne déplace pas ses unités aériennes pendant cette Phase (sauf celles qui se trouvent sur des porte-avions). Le combat sous-marin peut se produire pendant cette Phase, mais aucun autre type de combat n'est autorisé. Les deux joueurs peuvent faire des Recherches.

### **Phase de Missions Aériennes Avantage**

Le joueur Avantage peut lancer des Missions Aériennes, et le joueur Désavantage peut tenter d'interférer avec ces Missions. Toutes les formes de combat aérien peuvent se dérouler pendant cette Phase.

## **CYCLE DE COMBAT NAVAL**

Le combat naval est résolu par une suite de Phases qui sont jouées en entier une fois par hex dans lequel un combat naval se produit. Une fois toutes les situations de combat naval résolues, les joueurs terminent le Cycle de Combat Naval et passe à la Phase suivante (Bombardement).

### **Phase de Détermination du Combat Naval**

Les joueurs déterminent si un combat naval se produit et, si oui, quel joueur (si il y en a un) bénéficiera de la Surprise. La Surprise confère un énorme avantage tactique à un joueur.

### **Phases de Combat Naval 1 à 3**

Chaque joueur utilise ses unités navales pour faire un combat naval. Dans chacune des trois Phases, des unités navales supplémentaires peuvent être amenées au contact de l'ennemi. Les sous-marins ne sont pas utilisés pendant cette Phase.

### **Phase de Bombardement**

Les unités navales éligibles peuvent être utilisées pour attaquer des unités terrestres et des installations dans des hexs de lignes de côte.

### **Phase de Démolition**

Les unités terrestres éligibles peuvent être utilisées pour interdire les aéroports et les ports, ou pour démolir les hexs de Ressources.

### **Phase de Combat Terrestre**

Les unités terrestres adverses occupant le même hex peuvent engager le combat terrestre.

### Phase de Réparation des Aéroports

Tous les aéroports éligibles qui ont pris des Coups ou ont été Interdits peuvent retirer leurs dommages pendant cette Phase.

### Phase de Mouvement Désavantagé

Le joueur Désavantagé peut déplacer ses unités terrestres, navales et sous-marines ; il ne déplace pas ses unités aériennes pendant cette Phase (sauf celles qui se trouvent sur des porte-avions). Le combat sous-marin peut se produire pendant cette Phase, mais aucun autre type de combat n'est autorisé. Les deux joueurs peuvent faire des Recherches.

### Phase de Missions Aériennes Désavantagé

Le joueur Désavantagé peut lancer des Missions Aériennes, et le joueur Avantage peut tenter d'interférer avec ces Missions. Toutes les formes de combat aérien peuvent se produire pendant cette Phase.

### Phase d'Activation/Désactivation Commune

Pendant cette Phase, les deux joueurs ont d'abord une opportunité pour Désactiver leurs unités. Ensuite les deux joueurs ont l'opportunité d'Activer des unités.

### Phase d'Enlèvement des Détections

Tous les Task Forces éligibles sur leur côté Détecté peuvent être retournés sur leur côté Non Détecté.

### Phase d'Ajustement du Marqueur de Jour

A la fin de chaque Cycle de Bataille, le marqueur de Jour est avancé de 2 espaces sur la piste des Jours.

## PROCEDURE DE FIN D'OPERATION

Au moment où il n'y a plus d'unités Activées des deux camps sur la carte, l'Opération s'arrête. A la fin d'une Opération, les deux joueurs doivent se référer à leurs notes sur les dommages infligés aux unités navales ennemies pour l'ajustement de l'Initiative Stratégique. Le jeu reprend ensuite avec une Phase ou une autre, selon la situation du Temps à la fin de l'Opération.

- Si le Mois se termine le même Jour que la Fin de l'Opération, le jeu reprend à la Phase Météo.
  - Si il reste des Jours dans le Mois à la fin de l'Opération, le jeu reprend à la Phase de Détermination du Joueur en Opération.
- Si l'opération qui vient d'être terminée était l'Opération finale du scénario, le jeu s'arrête immédiatement et les joueurs se réfèrent aux Conditions de Victoire du Scénario.

## PROCEDURE DE FIN DE MOIS

Un Mois se termine lorsque le marqueur de Jour entre dans l'espace de Début de Mois de la Piste des Jours, pendant la Phase de Contact du Joueur en Opération ou pendant la Phase d'Ajustement du Marqueur de Jour ; ou lorsque le marqueur de Jour passe à travers l'espace de Début de Mois et s'arrête dans l'espace 1, pendant une Phase d'Ajustement du Marqueur de Jour, ou pendant la Phase de Détermination du Joueur en Opération, si aucun joueur ne fait d'enchère.

**Note :** Comme le marqueur de Jour est avancé de 2 espaces pendant une Phase d'Ajustement du Marqueur de Jour, il est possible de terminer un Mois dans l'espace 1 (si le marqueur a commencé la Phase dans l'espace 30). Dans une telle situation, le marqueur est avancé dans l'espace 1 avant que le Mois ne soit officiellement terminé. En effet, le mois suivant fera un jour de moins.

Lorsqu'un Mois se termine, toute Opération en cours est immédiatement suspendue. Les joueurs avancent immédiatement le marqueur de Mois d'un espace sur la Piste des Mois, ramènent leurs sous-marins toujours en mer dans le port ami le plus proche, et retournent au début de la Séquence de Jeu, en jouant jusqu'à la Phase du Génie. L'Opération reprend dans une des Phases, selon la situation au moment où le Mois s'est terminé.

- Si le Mois s'est terminé pendant la Phase de Contact du joueur en Opération, et que le joueur en Opération a toujours des unités Activées, l'Opération reprend à la Phase de Contact du Joueur en Opération.
  - Si le Mois s'est terminé pendant la Phase de Contact du joueur en Opération et que le joueur en Opération n'a plus d'unités Activées, le jeu reprend à la Phase de Détermination du Joueur en Opération (l'Opération précédente est terminée). Dans ce cas, le joueur en Réaction peut automatiquement devenir le joueur en Opération.
  - Si le Mois s'est terminé pendant la Phase d'Ajustement du Marqueur de Jour, et qu'il y a toujours des unités Activées, le jeu reprend à la Phase de Luminosité.
  - Si le Mois se termina pendant la Phase d'Ajustement du Marqueur de Jour, et qu'il y a plus d'unités Activées, le jeu reprend à la Phase de Détermination du Joueur en Opération (l'Opération précédente est terminée).
- Si le Mois qui vient de se terminer est le dernier Mois du scénario joué, la partie est terminée, et les joueurs se réfèrent aux Conditions de Victoire du Scénario, au lieu de revenir au début de la Séquence de Jeu.

## Météo

**Note :** L'utilisation de la Phase Météo est totalement optionnelle, c'est aux joueurs de décider de l'utiliser. Si la Phase Météo est utilisée, toutes les règles de cette section doivent être utilisées pendant toute la durée du scénario. Si la Phase Météo est omise, il n'y a pas d'effets de la Météo sur le jeu.

La carte est divisée en quatre Zones Météo : Asie du Sud-Est ; Asie ; Pacifique Nord ; et Pacifique Sud. Les frontières précises de ces Zones sont indiquées sur la carte dans la Zone Météo, sous la légende du terrain de la carte A. Lorsque les règles météo sont utilisées, lancez le dé une fois par Phase Météo pour chaque Zone Météo. Référez vous à la Table de Condition de Zone Météo et croisez le Mois en cours avec le résultat du dé pour déterminer la météo de chaque Zone. Placez un marqueur Météo sur la Table – sous la Condition Météo appropriée pour la Zone – pour vous souvenir de la Condition Météo du Mois pour la Zone.

### Effets du Temps Clair

Il n'y a pas d'effets lorsque le temps est Clair.

### Effets des Tempêtes

- Ajoutez 2 au dé lors des Recherches des unités navales ennemies.

### Effets du Brouillard

- Utilisez la procédure d'Annulation Aléatoire de Mission Aérienne.
- Aucune Mission Aérienne ne peut être lancée pendant une Condition de Luminosité de Nuit ou Crépuscule.
- Ajoutez 3 au dé lors des Recherches des unités navales ennemies.

### Effets de la Pluie

- Utilisez la procédure d'Annulation Aléatoire de Mission Aérienne.
- Aucune Mission Aérienne ne peut être lancée pendant une Condition de Luminosité de Nuit ou Crépuscule.
- Ajoutez 2 au dé lors des Recherches des unités navales ennemies.
- Ajoutez 1 au dé lorsque le joueur Japonais Recherche des unités aériennes Alliées.
- Une unité terrestre qui commence une Phase (de Contact ou de Mouvement) dans un hex où il pleut ne peut pas se déplacer de plus d'un hex pendant cette Phase.

### Effets de la Mousson

- Utilisez la procédure d'Annulation Aléatoire de Mission Aérienne.
- Aucune Mission Aérienne ne peut être lancée pendant une Condition de Luminosité de Nuit ou Crépuscule.
- Ajoutez 3 au dé lors des Recherches des unités navales ennemies.
- Ajoutez 1 au dé lorsque le joueur Japonais Recherche des unités aériennes Alliées.
- Une unité terrestre qui commence une Phase (de Contact ou de Mouvement) dans un hex de Mousson ne peut pas se déplacer de plus d'un hex pendant cette Phase.
- Une unité terrestre ne peut pas, pendant sa Phase de Mouvement ou de Contact, entre dans un hex de Montagne ou Mixte (même par une Route de Transport), sauf par un Assaut Amphibie.
- Une unité terrestre peut retraiter, mais ne peut pas poursuivre, dans un hex de Montagne ou Mixte pendant la Phase de Combat Terrestre.

### Annulation Aléatoire de Mission Aérienne

Chaque hex de Brouillard, Pluie ou Mousson contenant des unités aériennes désignées pour partir en Mission est soumis à l'Annulation Aléatoire de la Mission Aérienne. Lancez un dé pour chaque hex affecté ; si le résultat est supérieur à trois fois le plus bas Niveau des unités de l'hex, alors ces unités ne partent pas en Mission. D'autres unités aériennes Activées peuvent toujours tenter une Mission à partir de cet hex en réussissant cette procédure.

## Renseignement Stratégique

**Notes du Concepteur :** *La Deuxième Guerre Mondiale vit l'évolution du renseignement électronique, développé depuis son enfance, pendant la 1ère Guerre Mondiale, en une arme stratégique aux proportions importantes. Le terme « renseignement électronique » est utilisé ici au sens large, pour englober l'analyse du trafic (Niveau 2 dans le jeu), l'analyse des signaux (Niveau 3), et la cryptanalyse (ou perçage de code, Niveau 4). L'analyse du trafic est le procédé où le volume des messages envoyés, en addition avec d'autres moyens de renseignements tactiques (Niveau 1), sont utilisés pour prédire quand l'ennemi sera prêt à lancer une Opération. L'analyse des signaux est basée sur la connaissances des signaux d'appels des différentes unités et quartiers généraux, permettant au camp qui intercepte d'identifier l'origine et la destination des messages ainsi que le type de code utilisé. La cryptanalyse est le procédé de décryptage du code de chiffrement utilisé pour décrypter les messages envoyés codés,*

*ce qui permet une compréhension de 15 à 85% de l'information par le camp qui intercepte.*

*Midway fut peut être l'exemple ultime de la guerre où le perçage du code Japonais (jusqu'à 85% a été lu), en conjonction avec une large contre-opération exécutée fortuitement, mena à une victoire décisive Alliée. Bien que beaucoup d'autres victoires furent obtenues grâce au décodage, Midway reste l'exemple le plus frappant.*

*Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de contrôle sur cette portion du jeu que ce qui s'est passé historiquement, sinon le joueur Japonais prendrait l'avantage du système pour obtenir des résultats qui, historiquement, n'étaient pas possibles. Pendant la guerre, les Japonais se sont demandés plusieurs fois si oui ou non les Alliés avaient percé leurs chiffrements et leurs codes, mais ils ont toujours décidé que ce n'était pas le cas.*

*Une autre partie fortement affectée par le Renseignement Stratégique est l'efficacité de la campagnes sous-marine contre la Marine Marchande Japonaise. En connaissant le timing et la localisation des convois, les Alliés étaient capables de positionner leurs sous-marins en embuscade, augmentant ainsi leur efficacité de façon significative. Bien que le système reconnaisse quatre niveaux distincts de Renseignement Stratégique, en réalité, ces quatre niveaux contribuaient constamment au renseignement global. Même si le code Japonais JN25 n'a pas été percé, à cause d'un changement de chiffrement, beaucoup d'autres codes de niveaux inférieurs furent constamment percés tout au long de la guerre. Le système de jeu utilise les différents niveaux pour indiquer la contribution majeure du renseignement au cours de chaque Mois.*

Le Niveau de Renseignement Stratégique de chaque joueur représente sa capacité à intercepter, décoder, et réagir aux communications ennemies. Pendant le jeu, les Niveaux de Renseignement Stratégique affecteront les Conditions du Renseignement Opérationnel, le harcèlement de la marine marchande Japonaise, et – indirectement – l'issue tactique du combat naval.

Pendant la Phase de Détermination du Renseignement Stratégique, chaque joueur se réfère à sa Piste des Mois et lance secrètement un dé. Croisez le mois avec le résultat du dé pour déterminer votre propre Niveau de Renseignement Stratégique pour le Mois, et placez le marqueur approprié sur la Feuille d'Opération, face cachée, dans votre case de Renseignement Stratégique.

## Bombardement Stratégique

**Notes du Concepteur :** *Le Bombardement Stratégique fut peut être l'élément le plus décisif de l'arsenal Allié pendant la guerre. La campagne des B-29 contre les cibles industrielles Japonaises fut relativement inefficace à cause de la doctrine de bombardement en haute altitude. Lorsque le Général LeMay prit la direction de la campagne, son analyse changea la doctrine de tir des raids de bombardement. Cette approche, accordée au type de constructions principales dans les villes Japonaises, permit à l'US Air Force d'embraser littéralement les principaux centres industriels. Au moment où la bombe atomique fut disponible, les campagnes de bombardements et de sous-marins avaient permis de gagner la guerre. Le champignon nucléaire sur Hiroshima et Nagasaki fournit l'élément psychologique manquant pour terminer la guerre sans réelle invasion.*

*Pendant les Scénarios Stratégiques, si les Alliés peuvent commencer la campagne de Bombardement Stratégique en Juin*

*1944 – et peuvent la continuer sans interruption – la guerre est terminée. Ici la guerre se termine le 31 Juillet 1945. Si un Bombardier Stratégique est disponible, le début de l'ère nucléaire est supposée commencer six jours plus tard.*

Le seul moyen à la disposition des Alliés pour la réduction des Points de Ressources de la Patrie Japonais est le Bombardement Stratégique. Il commence à la Phase de Renforts de Mai 1944. Les alliés commencent à recevoir des Points de Bombardement Stratégique. Pendant la Phase de Renforts de Mai 1944, les Alliés reçoivent aussi un marqueur de Bombardier Stratégique (le 20<sup>e</sup> Groupe) ; et pendant la Phase de Renforts de Novembre 1944, il reçoivent un autre marqueur de Bombardier Stratégique (le 21<sup>e</sup> Groupe). Les marqueurs de Bombardiers Stratégiques sont placés sur les Feuilles de Forces Alliées (selon les restrictions détaillées plus loin). Les Points de Bombardement Stratégiques sont notés, lorsqu'ils sont accumulés, sur la Piste d'Enregistrement Générale Alliée. Pendant chaque Phase de Bombardement Stratégique, le joueur Allié peut utiliser ses marqueurs de Bombardiers Stratégiques pour attaquer les hexs de Ressources de la Patrie Japonais ; la force de ces attaques est basée sur le nombre de Points de Bombardement Stratégiques qu'il peut engager.

### **Points de Bombardement Stratégiques**

A chaque fois que le joueur Allié reçoit un Point de Bombardement Stratégique, il le note sur la Piste d'Enregistrement Générale en utilisant le marqueur de Points de Bombardement Stratégiques.

**Note :** *En Mai et Juin 1944, les Points qu'il reçoit doivent être assignés au marqueur du 20<sup>e</sup> Groupe, car le 21<sup>e</sup> Groupe n'est pas encore en jeu. En Novembre 1944, les Points reçus doivent être assignés au marqueur du 21<sup>e</sup> Groupe. Chaque point reçu ensuite peut être assigné à l'un ou l'autre groupe.*

Les Points de Bombardement Stratégiques ne sont jamais dépensés ; chaque Point peut être utilisé une fois par Phase de Bombardement Stratégique pour le restant de la partie ou jusqu'à ce qu'il soit éliminé (voir plus bas). Une fois assigné au 20<sup>e</sup> ou 21<sup>e</sup> Groupe, un Point de Bombardement Stratégique ne peut plus être transféré à l'autre Groupe.

### **Marqueurs de Bombardiers Stratégiques**

Lorsque le joueur Allié a reçu un marqueur de Bombardiers Stratégiques en renforts, il peut le déployer pendant n'importe quelle Phase de Renforts sur ses Feuilles de Forces, dans n'importe quel grand aéroport Allié Relié, Non Interdit, et dans un rayon de 15 hexs d'au moins un hex de Ressources de la Patrie Japonais. Tant que le joueur Allié n'a pas un tel aéroport, il ne peut pas déployer de marqueur de Bombardiers Stratégiques ; il y a une case de fournie sur la Feuille de Joueur Allié pour les marqueurs de Bombardiers Stratégiques qui ne sont pas encore déployés sur les Feuilles de Forces. Une fois déployé, si l'aéroport est Interdit ou Isolé, le marqueur n'est pas retiré.

Au moment où un aéroport contenant un marqueur de Bombardier Stratégique est Débordé par des unités terrestres Japonaises, le marqueur de Bombardier Stratégique est retiré et placé sur la Feuille de Joueur Allié (aucun Point de Bombardement Stratégique n'est perdu). Pendant la Phase de Renforts suivante, le marqueur peut être redéployé (du moment qu'il y ait un aéroport éligible).

Le joueur Allié peut retirer volontairement un marqueur de Bombardiers Stratégiques d'un aéroport pendant n'importe quelle Phase de Renforts (et uniquement pendant une Phase de Renforts), quelle que soit la condition de l'aéroport (Interdit,

Relié, etc.). Pour ce faire, il retire simplement le marqueur de sa Feuille de Force et le place sur la Feuille de Joueur dans la case disponible. Pendant la Phase de Renforts suivante, le marqueur peut être redéployé (du moment qu'il y ait un aéroport disponible).

**Note :** *A chaque fois qu'un marqueur de Bombardiers Stratégiques est retiré, il manquera une Phase de Bombardement Stratégique.*

Lorsqu'un aéroport occupé par un marqueur de Bombardiers Stratégiques est attaqué par des unités aériennes Japonaises, le joueur Japonais peut infliger un maximum de 1 Coup sur le marqueur (ou un sur chaque marqueur, si les deux sont dans le même aéroport). Lorsqu'un aéroport occupé par un marqueur de Bombardiers Stratégiques est attaqué par des unités navales Japonaises pendant une Phase de Bombardement, le joueur Japonais peut infliger autant de Coups que le résultat du combat le permet. Chaque Coup subit par un marqueur de Bombardiers Stratégiques éliminé définitivement 1 Point de Bombardement Stratégique de la réserve de ce Groupe sur la Piste d'Enregistrement Générale. Il n'y a pas d'effets sur le marqueur de Bombardiers lui-même. Les marqueurs de Bombardiers qui n'ont plus de Points de Bombardement Stratégiques peuvent rester en jeu.

**Note :** *Les marqueurs de Bombardiers Stratégiques ne comptent pas dans la capacité de l'aéroport. Les deux marqueurs peuvent être basés sur le même aéroport.*

### **Raid de Bombardement Stratégique**

A chaque Phase de Bombardement Stratégique, le joueur Allié peut faire un Raid de Bombardement Stratégique, en utilisant un ou deux marqueurs de Bombardiers Stratégiques. Pour utiliser un Groupe pendant une Phase de Bombardement Stratégique, le marqueur du Groupe de Bombardiers doit être déployé, son aéroport doit être Relié et Non Interdit, et il doit y avoir au moins un Point dans la réserve du Groupe sur la Piste d'Enregistrement Générale. Il ne peut y avoir qu'un seul raid par Phase de Bombardement Stratégique, en utilisant un ou deux Groupes.

La cible du raid peut être n'importe quel hex ou hexs de Ressources de la Patrie Japonais. Tous les hexs attaqués doivent être dans un rayon de 15 hexs du marqueur de Bombardiers utilisé pour le raid.

**Exemple :** *Le marqueur du 20<sup>e</sup> Groupe est à 15 hexs de Sasebo, mais à plus de 15 hexs de tous les autres hexs de Ressources de la Patrie. Le 21<sup>e</sup> Groupe est dans le rayon de 15 hexs des cinq hexs de Ressources de la Patrie. Les deux Groupes ont des Points à utiliser, et ils occupent tous deux des aéroports Reliés Non Interdits. Le joueur Allié peut faire son raid de trois façons : (1) Combiner les deux Groupes pour faire un raid sur Sasebo (qui est le seul hex de Ressources que les deux Groupes peuvent atteindre) ; (2) utiliser le 21<sup>e</sup> Groupe seul pour faire un raid sur les cinq hexs de Ressources ; (3) utiliser le 20<sup>e</sup> Groupe seul pour faire un raid sur Sasebo.*

Une fois que le joueur Allié a décidé si un ou deux Groupes feront le raid, il décide combien de Points de Bombardement Stratégiques seront utilisés. Chaque Groupe ne peut qu'utiliser que les Points de sa réserve sur la Piste d'Enregistrement Générale. Pour chaque point utilisé, le joueur Allié doit payer 2 Points de Commandement, dépensés par le Quartier Général auquel est relié le Groupe.

**Exemple :** *Dans l'exemple précédent, le 20<sup>e</sup> Groupe à 5 Points de Bombardement, et le 21<sup>e</sup> Groupe à 3 Points de*

*Bombardement.* Le joueur Allié a décidé d'utiliser les deux Groupes pour attaquer Sasebo. Le QG qui relie le 20<sup>e</sup> Groupe à 12 Points de Commandement, et le joueur Allié décide d'utiliser les 5 Points de Bombardement (en déduisant 10 Points du quartier général). Le quartier général Reliant le 21<sup>e</sup> Groupe n'a plus que 5 Points de Commandement, et le joueur Allié décide d'en dépenser 4 pour utiliser 2 Points de Bombardement du 21<sup>e</sup> Groupe. Le joueur Allié est maintenant prêt à faire le raid sur Sasebo avec un total de 7 Points de Bombardement Stratégiques.

Pour résoudre le raid, le joueur Allié totalise ses points de raid, lance le dé, et se réfère à la TRC Aériens / Navals (en utilisant la ligne de Bombardement Normal ou Incendiaire, comme expliqué plus bas). Le résultat indiqué est le nombre de Points de Ressources définitivement perdus par l'hex de Ressource de la Patrie ; ajustez le marqueur de Points de Ressources de la Patrie Japonais en conséquence.

Pour les 10 premières fois où le joueur Allié fait un raid avec au moins 1 Point de Bombardement Stratégique (*sans* inclure le Raid Doolittle ; voir plus loin), il utilise la ligne de Bombardement Normal de la Table. A partir du 11<sup>e</sup> raid, il commence automatiquement à utiliser la ligne de Bombardement Incendiaire. Le joueur Allié doit garder une trace du nombre de raids effectués pour déterminer quand il peut utiliser la ligne de Bombardement Incendiaire.

**Note :** A chaque fois que le joueur Allié obtient un 9 pour résoudre son Raid de Bombardement Stratégique, il peut perdre un Point de Bombardement Stratégique à cause de la défense aérienne Japonaise (voir ci-dessous).

### Raids Multi-Cibles

Lorsque plusieurs Hexs de Ressources de la Patrie sont la cible d'un raid de Bombardement Stratégique, le joueur Allié peut assigner les Coups parmi les villes cibles comme il le désire.

**Exemple :** Les 20<sup>e</sup> et 21<sup>e</sup> Groupes sont à portée de Sasebo et Kure, et attaquent avec une force combinée de 7. Le joueur Allié obtient un 1, ce qui donne 2 Coups. Il peut infliger les 2 Coups à un des deux hexs, ou 1 Coup à chacun, au choix.

### Destruction des Hexs de Ressources de la Patrie Japonais

Chaque Coup sur un hex de Ressources de la Patrie suite à un Bombardement Stratégique résulte en la perte permanente d'un Point de Ressources dans cet hex. Le joueur Japonais ajuste le marqueur de Points de Ressources de l'hex pour refléter cette perte lorsqu'elle se produit. Au moment où un hex perd son dernier Point de Ressources, le joueur Japonais retire le marqueur de Points de cet hex de la Piste d'Enregistrement Générale et le place, retourné, dans l'hex sur la carte, pour indiquer que l'hex est annihilé. Il n'y a aucun moyen pour le joueur Japonais de réparer les Coups sur un hex de Ressources de la Patrie.

**Note :** Le joueur Japonais n'a pas l'obligation de révéler au joueur Allié le nombre de Points restant dans un hex particulier. Une fois que le joueur Allié a annoncé le nombre de Coups qu'il inflige à un hex, il ne peut plus changer d'avis, même si il inflige plus de Coups que nécessaire pour détruire l'hex. Il est par conséquent dans l'intérêt du joueur Allié de garder lui-même une trace du nombre de Coups qu'il a infligé à chaque hex.

### Elimination des Points de Bombardement Stratégique

Les Points de Bombardement Stratégique ne sont jamais dépensés, mais ils peuvent être éliminés par des attaques Japonaises sur des aéroports Alliés (voir plus haut) ou par la défense aérienne Japonaise au dessus d'un hex de Ressources de la Patrie. Le joueur Allié perd un Point de Bombardement Stratégique pendant un raid si les trois conditions suivantes s'appliquent :

1. Un hex cible est occupé par une unité aérienne Japonaise 1E-L1 ou 1E-L2.
2. Le joueur Allié obtient un 9 pour la résolution du raid.
3. Le joueur Allié n'a pas d'aéroport Relié Non Interdit dans un rayon de 7 hexs de n'importe quel hex de Ressources de la Patrie pris pour cible (ce ne doit pas être nécessairement l'aéroport où est basé le Groupe de Bombardiers Stratégiques).

Le Point de Bombardement Stratégique est perdu après la résolution du raid, et doit être perdu par le Groupe qui a participé au raid.

### Effet du Bombardement Stratégique sur l'Initiative Stratégique

A chaque fois que le niveau de Points de Ressources de la Patrie est réduit de 10% du niveau original (donc lorsqu'il atteint 90, 80, etc.), déplacez le marqueur d'Initiative Stratégique d'un espace vers la gauche.

### Raid Doolittle

Pendant le Mois d'Avril 1942, le joueur Allié reçoit l'unité aérienne Doolittle en renfort avec le CV *Hornet*. Si le *hornet* peut se déplacer dans un rayon de 7 hexs d'un hex de Ressources de la Patrie, le joueur Allié peut immédiatement, quelle que soit la Phase en cours, faire un raid de Bombardement Stratégique avec une force de 1 Point. Après la résolution du raid, retirez définitivement le pion Doolittle et, quel que soit le résultat, déplacez le marqueur d'Initiative Stratégique de 3 espaces vers la gauche.

### Bombe Atomique

Il n'y a pas de bombe atomique dans ce jeu. Si, par contre, un marqueur de Bombardier Stratégique Allié est dans un rayon de 15 hexs d'un hex de Ressources de la Patrie, à la fin de Juillet 1945 (en plus des autres conditions indiquées dans les instructions du scénario), le jeu se termine immédiatement avec une victoire historique Allié.

### Harcèlement de la Marine Marchande

**Notes du Concepteur :** *Un des problèmes majeur auquel a été confrontée l'infrastructure industrielle Japonaise fut son incapacité à transporter les matières premières provenant des conquêtes jusqu'à la patrie Japonaise. Au début de la guerre, le tonnage de la marine marchande Japonaise fut réduite d'environ 40% à cause de la perte des coques de l'Ouest pour transporter leurs matériaux. Même les 1,2 millions de tonnes de marchandises capturées dans les premiers mois de la guerre firent échouer de façon significative l'évolution de la situation Japonaise. Pendant que la guerre progressait, et que le Renseignement Allié percevait les codes Japonais importants, les sous-marins US continuaient de gagner en efficacité, surtout après que les défauts des torpilles US furent corrigés en 1943. Comme le travail de convoi d'escorte était vu comme étant dévalorisant, les unités de Destroyers Japonais faisaient tout ce qu'elles pouvaient pour l'éviter. En conséquence, les unités Anti-Sous-Marins Japonaises tendaient à être le pire de la*

*Marine Impériale Japonaise. Ce ne fut pas avant que les pertes de navires atteignent des proportions dévastatrices que les convois d'escortes furent augmentés. Lorsque les Japonais commencèrent à instituer un changement dans leur doctrine, les effets de leurs précédentes pertes de destroyers se firent sentir. Le commandement de la marine US était au courant de cet état de fait et, pendant un certain temps, les destroyers furent la cible prioritaire des sous-marins plutôt que les navires marchands qu'ils escortaient, ce qui exacerbait encore plus les problèmes d'escorte Japonais. Les vaisseaux Capitaux, par contre, restaient la priorité sous-marine Alliée.*

Le joueur Allié tente de réduire l'allocation de Points de Commandement en utilisant des sous-marins pour le harcèlement de la marine marchande. Ce harcèlement est résolu en trois Phases.

### **Allocation de l'Escorte Japonaise**

Le joueur Japonais peut retirer les unités de destroyer (DD) et destroyer d'escorte (DE) Reliés ou des Pas de ses Feuilles de Forces et les placer dans la Zone d'Escorte de sa Feuille de Jeu, ou il peut retirer les unités de DD et DE de la Zone d'Escorte et les placer sur ses Feuilles de Forces (dans des Forces Reliées). Il ne peut pas faire les deux pendant la même Phase.

Le joueur Japonais ajuste le marqueur d'Allocation d'Escorte sur sa Piste d'Enregistrement Générale pour indiquer combien de Pas d'escorte il possède dans le rôle d'Escorte.

### **Assignation de la Priorité Sous-Marine Alliée**

Le joueur Allié place son marqueur de Priorité Sous-Marine du côté Priorité à l'Escorte ou du côté Priorité aux Navires Marchands dans sa case Anti-Marine Marchande.

**Note :** *Le joueur Allié n'alloue pas ses sous-marins au rôle de flotte ou anti-marine marchande pendant cette Phase. Il fera cette allocation uniquement pendant la Phase de Renforts.*

### **Harcèlement de la Marine Marchande**

Référez vous à la Table du Harcèlement de la Marine marchande et lancez le dé. Calculez le rapport d'escortes Japonaises dans la case d'Escorte Japonaise divisé par le nombre de sous-marins Alliés dans la Case Anti Marine Marchande. Croisez le Niveau d'Initiative Stratégique Alliée (dans la ligne correspondant au résultat du dé) avec le rapport pour déterminer une lettre code. Ensuite, trouvez la ligne de lettre code correcte dans la seconde moitié du tableau, et croisez de nouveau cette lettre (sur la ligne de Priorité à l'Escorte ou Priorité aux Marchands, selon la priorité assignée par le joueur Allié) avec la colonne correspondant au nombre de sous-marins Alliés dans la Case Anti Marine Marchande (utilisez les dates appropriées en haut du tableau). Le résultat est le nombre de Points de Marine Marchande immédiatement et définitivement perdus sur la Piste d'Enregistrement Générale Japonaise, et le nombre de Pas d'Escorte que le joueur Japonais doit choisir de perdre de la case d'Allocation d'Escorte Japonaise (si il n'y a pas d'escorte allouée, il n'y a pas de pertes). La ligne Sous-Marins perdus indique le nombre de Pas Sous-Marins Alliés immédiatement retirés de la Piste d'Enregistrement Générale Alliée. Si il n'y a pas de sous-marins alloués, il n'y a pas de harcèlement ; si il n'y a pas d'escorte, utilisez le rapport 0.25.

**Exemple :** *Le Niveau d'Initiative Stratégique Allié est 3 ; le joueur Allié à 30 sous-marins assignés au harcèlement de la marine marchande, et le joueur Japonais a assigné 15 escortes (pour un rapport de 0.50). Le joueur Allié lance le dé et obtient un 6. En lisant dans la portion « 3 » (initiative stratégique) la colonne de résultat « 6 » (jet de dé) et dans la ligne « 0.50 »*

*(rapport escorte contre sous-marins), le résultat est un « C ». Référez vous maintenant à la ligne « C » de la deuxième portion du tableau, le joueur Allié regarde dans la colonne 19-38 (nous sommes en décembre 1943), et descend jusqu'à la ligne C. Le marqueur de priorité Allié indique « Priorité aux Marchands », donc le joueur Allié lit dans la portion Priorité aux Marchands de la ligne. Le résultat est : 5 Points de Marine Marchande perdus ; 1 Pas d'Escorte Japonais, aux choix du joueur Japonais ; 1 pas Sous-Marin Allié perdu.*

## **Commandement**

**Notes du Concepteur :** *Le rôle des joueurs dans le jeu est celui de Commandants en Chef de diverses « Directions Stratégiques » majeures du théâtre pacifique (CinCPac sous les ordres de Nimitz, CinCSOPac sous les ordres de Halsey ou l'ABDA sous le commandement de Wavell). Les Quartiers Généraux du jeu représentent ces QG majeurs. Les QG représentent les équipes contrôlant toutes les fonctions de commandement, de logistique, et de renseignements, alors que les fonctions de commandement inférieures sont incorporées dans les unités de combat qui ont pris part aux opérations. Toutes les fonctions de logistique, ressources nationales, et activation sont intégrées dans les Points de Commandement, qui sont créés pendant la Phase de Détermination des Points de Commandement et sont une expression du montant de l'activité qu'un camp est capable d'entreprendre à un moment donné. Le nombre de Points de Commandement alloués à un camp dépend de décisions stratégiques prises par les joueurs et de la situation de jeu.*

Les Points de Commandement représentent les ordres et le matériel nécessaire pour activer une unité de combat et maintenir son efficacité. Dans les Scénarios Stratégiques, le nombre de Points de Commandement Japonais disponibles pour un Mois dépend des Points de Marine Marchande et du niveau des Ressources de la Patrie et des hexs de Sphère de Co-Prospérité ; le nombre de Points de Commandement Alliés varie selon le Mois en cours. Dans les Scénarios de Campagnes, les Points de Commandement disponibles pour chaque joueurs sont indiqués pour chaque Mois dans les instructions du scénario.

Pour utiliser des Points de Commandement, les unités de combat et les installations doivent être capables de tracer une Liaison de Commandement depuis leur hex jusqu'à une Source de Commandement Ultime. A chaque fois qu'un joueur ne peut pas tracer de Liaison de Commandement depuis une Source de Commandement Ultime jusqu'à un hex, l'hex – et tous les pions amis dans cet hex – sont considérés isolés. A chaque fois qu'un joueur peut tracer une Liaison de Commandement jusqu'à un hex, l'hex – et tous les pions amis qui s'y trouvent – sont considérés Reliés.

### **Détermination des Points de Commandement Japonais**

Pendant la Phase des Points de Commandement (Scénarios Stratégiques uniquement) le joueur Japonais commence par éliminer tous les Points de Commandement qui restent sur sa Piste d'Enregistrement Générale (sauf ceux alloués à une Opération Future) en ramenant ses marqueurs de QG dans l'espace zéro. Il se réfère ensuite à sa Piste d'Enregistrement Générale pour déterminer son niveau de Ressources de la Patrie et de Sphère de Co-Prospérité. Le joueur Japonais note le niveau le plus bas des deux. Ensuite, sur sa Piste d'Enregistrement Générale, il trouve son niveau de Points de Marine Marchande. Il se réfère secrètement à la Table de Points de Commandement

Japonaise, croise le niveau de Ressources le plus bas (Patrie ou Sphère de Co-Prospérité) avec le niveau de Points de Marine Marchande pour déterminer le nombre de Points de Commandement disponibles pour ce Mois, et il écrit ce nombre sur un morceau de papier.

**Note (Réserves Stratégiques Japonaises) :** *Pendant les Mois de Décembre 1941 à Juin 1942, le joueur Japonais utilise automatiquement la colonne 100 de la Table des Points de Commandement, quel que soit le niveau de Ressources de la Patrie ou de Sphère de Co-Prospérité. A partir de Juillet 1942, il détermine ses Points de Commandement normalement, comme décrit plus haut.*

### Détermination des Points de Commandement Alliés

Pendant la Phase des Points de Commandement (Scénarios Stratégiques uniquement), le joueur Allié commence par éliminer tous les Points de Commandement qu'il lui reste sur sa Piste d'Enregistrement Générale (sauf ceux alloués à une Opération Future) en ramenant ses marqueurs de QG dans l'espace zéro. Il se réfère ensuite à la Table de Points de Commandement Alliés et lance le dé, l'intersection du résultat du dé et du Mois en cours donne le nombre de Points de Commandement disponibles pour ce Mois, et il écrit ce nombre sur un morceau de papier.

**Note :** *Le jet de dé Allié peut être modifié par le Niveau d'Initiative Stratégique.*

### Allocation des Points de Commandement

Après avoir déterminé le nombre de Points de Commandement disponibles, chaque joueur alloue autant de Points qu'il le désire à chacun de ses QG pour lequel il y a un Lien de Communication. Pour allouer des Points de Commandement, placez le marqueur de QG correspondant au QG sur la carte dans l'espace numéroté approprié de la Piste d'Enregistrement Générale.

### Réserve de Points de Commandement Pour une Opération Future

Chaque joueur peut allouer un maximum de 50 Points de Commandement par Phase de Points de Commandement à la Réserve d'Opération Future. Pour établir une réserve, placez secrètement le marqueur de Mois d'Opération Future sur la Piste des Mois jusqu'à 4 espaces après le Mois en cours (par exemple, si le Mois en cours est Mars 1943, vous pouvez placer le marqueur en Avril, Mai, Juin, ou Juillet 1943). Placez le marqueur de Réserve d'Opération Future sur la Piste d'Enregistrement Générale dans la case avec le nombre de Points Alloués.

Pendant chaque Mois avant que l'Opération Future ne se produise, vous pouvez ajouter un maximum de 50 Points de Commandement. Une fois alloués à une Opération Future, les Points de Commandement ne peuvent pas être retirés ou utilisés pour autre chose avant le Mois spécifié. Lorsque le Mois de l'Opération Future est atteint, tous les Points de Commandement de la Réserve doivent être alloués à un seul QG (en plus des autres Points de Commandement pouvant être alloués à ce QG). Pendant la première Phase d'Enchère de Points de Commandement du Mois de l'Opération Future, le joueur doit au moins miser autant de Points de Commandement qu'il y en a dans la Réserve. Si le joueur perd l'enchère, il n'y a pas de restrictions pour l'utilisation des Points pour le restant du Mois.

**Note :** *Un joueur ne peut pas avoir plus d'une Réserve d'Opération Future en cours à la fois, et il ne peut pas commencer une nouvelle Réserve d'Opération Future dans le même Mois où la Réserve précédente expire.*

### LIAISONS DE COMMANDEMENT

Pour pouvoir fonctionner à plein rendement, les unités de combat et les installations doivent être capables de tracer une Liaison de Commandement depuis une Source de Commandement Ultime jusqu'à leur hex. A chaque fois qu'un joueur ne peut pas tracer de Liaison de Commandement depuis une Source de Commandement Ultime jusqu'à un hex, l'hex – et tous les pions amis dans cet hex – sont considérés isolés. A chaque fois qu'un joueur peut tracer une Liaison de Commandement jusqu'à un hex, l'hex – et tous les pions amis qui s'y trouvent – sont considérés Reliés.

### Sources de Commandement Ultimes

Tout hex de Ressources de la Patrie sous contrôle Japonais et contenant encore des Points de Ressources est une Source de Commandement Ultime Japonaise.

Tout hex d'Eau (Libre, Côtière, ou Restreinte) ne contenant aucune unité navale Japonaise (à l'exclusion des sous-marins) ni dans un rayon de 2 hexs d'une unité aérienne ennemie – à moins que cet hex ne soit aussi dans un rayon de 2 hexs d'une unité aérienne 1E amie – sur les bords Est, Sud et Ouest de la carte est une Source de Commandement Ultime Alliée.

### Quartiers Généraux

Un QG sur la carte doit toujours occuper un hex de Port ami. Pour être Relié, un QG ne doit pas être Interdit (occuper un hex de Port non Interdit) et doit tracer un chemin de n'importe quel nombre d'hexs d'Eau depuis l'hex de Port qu'il occupe jusqu'à une Source de Commandement Ultime amie.

Pour être Reliée, tout pion non-QG doit occuper un hex qui est soit occupé par un QG Relié, ou doit être capable de tracer une Liaison de Commandement jusqu'à un QG Relié.

**Note :** *Seuls les QG peuvent tracer directement leurs Liaisons de Commandement jusqu'à une Source de Commandement Ultime. Tous les Pions non-QG doivent tracer une Liaison de Commandement maritime et/ou sur terre jusqu'à un QG Relié pour pouvoir être Reliés eux mêmes.*

### Bases de Soutien Offensif

Une Base de Soutien Offensif peut être construite dans tout hex Relié qui contient soit une localisation nommée, soit un Port ami non Interdit.

### Liaisons de Commandement Maritimes

Tout hex de ligne de côte à Portée Maritime d'un QG Relié est Relié. La Portée Maritime de chaque QG est imprimée sur le pion du côté non Interdit.

Tout hex de ligne de côte dans les 20 hexs d'Eau d'une Base de Soutien Offensif Reliée occupant un Port ami non Interdit est Relié.

### Liaisons de Commandement Terrestres

Tout hex de terre dans les 12 Points de Mouvement (uniquement sur terre) d'un Port ami Relié et non Interdit est Relié.

Tout hex de terre dans les 12 Points de Mouvement (uniquement sur terre) d'une Base de Soutien Offensif amie est Relié.

### Liaisons de Commandement Bloquées

Une Liaison de Commandement peut être tracée *dans* mais pas *à travers* un hex se trouvant dans les 2 hexs d'unités aériennes ennemies, *à moins* que cet hex ne soit aussi dans les 2 hexs d'une unité aérienne 1E amie. Une Liaison de Commandement peut être tracée *dans* mais pas *à travers* un hex contenant une unité navale ennemie, *à moins* que cet hex ne contienne aussi une unité navale amie.

### LIAISONS DE COMMANDEMENT DE SECOURS

Le joueur Japonais à deux pions Tokyo Express, l'un avec Start, et l'autre avec End. Pendant une Phase de Renforts, le joueur Japonais peut payer 5 Points de Commandement pour établir le Tokyo Express. Pour cela, il place le marqueur Start dans n'importe quel Port ami Relié contenant au moins 6 Pas d'unités DD non Activées, et il place le marqueur End dans n'importe quel hex de ligne de côte se trouvant dans les 8 hexs d'Eau du marqueur Start. Cette Liaison de Commandement de Secours ne peut être bloquée par le joueur Allié en aucune façon.

Le joueur Allié à deux jeux de pions de Transport Aérien, distingués par leur couleur. Un pion de chaque jeu est imprimé avec Start et l'autre avec End. Pendant une Phase de Renforts, le joueur Allié peut payer 5 Points de Commandement pour établir une Liaison de Commandement de Secours (ou 10 Points de Commandement pour établir les deux). Pour le faire pour une route, il place un marqueur Start dans n'importe quel aéroport ami Relié et non Interdit (petit ou grand), et il place le marqueur End dans n'importe quel hex d'aéroport ami non Interdit dans les 8 hexs du marqueur Start et qui ne se trouve pas dans les 2 hexs d'une unité aérienne 1E ennemie. Tout pion Allié pouvant tracer une ligne de 6 Points de Mouvement jusqu'au marqueur End est considéré Relié, ainsi que l'aéroport contenant le marqueur End. Cette Liaison de Commandement de Secours peut être bloquée en accord avec les règles de Liaisons de Commandement Bloquée.

**Note :** *Le joueur Allié ne peut pas placer les deux marqueurs Start de Route de Transport Aérien dans le même hex ; ni les deux marqueurs End dans le même hex également. Il peut, par contre, placer un marqueur End et un marqueur Start des différents jeux dans le même hex, lui permettant ainsi d'étendre le rayon de la Liaison de Commandement de Secours.*

A chaque Phase de Renforts après qu'une Liaison de Commandement de Secours ait été établie, le joueur qui la possède doit payer 2 Points de Commandement pour la maintenir. Si les Points ne sont pas payés, la Liaison est immédiatement retirée de la carte. A chaque fois qu'un Point de Commandement est utilisé par une unité ou une installation Reliée par une Liaison de Commandement de Secours, un Point de Commandement supplémentaire doit être payé.

**Exemple :** *une unité terrestre Alliée utilisant une Route de Transport Aérien pour se Relier à un coût d'Activation de 2. Pour dépenser 2 Points de Commandement pour activer l'unité, le joueur Allié devra aussi dépenser 2 Points de Commandement supplémentaires.*

### EXEMPLE DE LIAISON DE COMMANDEMENT

**Allié.** Le QG Pacifique Sud Allié (avec une Portée de Commandement de 17) dans l'hex 0135 est Relié à une Source de Commandement Ultime. C'est un port non Interdit avec une ligne d'hexs non bloquée jusqu'au bord de carte Sud. Toutes les unités dans les hexs 0722, 1134, et 1348 sont Reliées parce qu'elles sont toutes dans les 17 hexs du QG Pacifique Sud et occupent un hex de ligne de côte.

- La ligne d'hexs jusqu'à 1134 n'est pas bloquée.
- La ligne d'hexs jusqu'à 1328 n'est pas bloquée parce que, bien que la ligne passe par l'hex 1228 (qui est dans les 2 hexs de l'unité aérienne Japonaise en 1427), cet hex est aussi dans les 2 hexs de l'unité aérienne 1E amie en 1330.
- La ligne d'hexs jusqu'à 0722 n'est pas bloquée et contient un port non Interdit et une Base de Soutien Offensif. L'unité terrestre Alliée en 1223 est Reliée parce qu'elle est dans les 12 Points de Mouvement d'un Port Relié. La Base de Soutien Offensif en 0922 est aussi Reliée directement depuis l'hex de QG en 0135, mais ne peut pas faire partie d'une Liaison de Commandement maritime de cette manière parce qu'elle n'est pas dans un port non Interdit. Elle fait partie d'une Liaison de Commandement terrestre via la Base de Soutien Offensif dans l'hex 0722, qui est Reliée et dans les 12 Points de Mouvement, ou directement depuis le QG. A son tour, la Base de Soutien Offensif de 0922 fournit une Liaison de Commandement jusqu'à l'unité terrestre en 1121 qui n'est pas à plus de 12 Points de Mouvement. La BSO en 0722 est aussi une Liaison de Commandement potentielle pour l'unité terrestre en 1618, car elle est dans les 20 hexs d'Eau et occupe un hex de ligne de côte ; mais la ligne de Commandement doit passer à travers l'hex 1523 ou 1623, qui contient chacun des unités navales Japonaises ce qui bloque la Liaison de Commandement.
- La Liaison de Commandement depuis le QG jusqu'à l'hex 1426 est bloquée par l'unité aérienne 1E Japonaise dans les deux hexs (en 1427), parce qu'il n'y a pas d'unité aérienne 1E alliée dans les 2 hexs de 1426.

**Japonais.** Le QG Japonais des Mers du Sud en 2432 peut tracer une Liaison de Commandement jusqu'à une Source de Commandement Ultime (tout hex de Ressources avec encore au moins 1 point). Il Relie à son tour les hexs 1630 et 1432. L'unité aérienne 2E dans l'hex 1432 ne peut pas annuler l'effet des unités aériennes Alliées en 1330 et 1134. Par conséquent, aucune Liaison de Commandement ne peut exister entre le QG Japonais et l'hex 1134, sauf en utilisant une Liaison de Commandement de Secours (Tokyo Express). Le joueur Japonais établit une Liaison de Commandement de Secours entre les hexs 1630 (Start) et 1134 (End). Rien ne peut bloquer la Liaison maritime, de 8 hexs de long. De cette manière, l'unité terrestre Japonaise en 1134 est Reliée.

### ISOLEMENT

A tout moment pendant le jeu, une unité qui ne peut pas tracer une Liaison de Commandement est considérée Isolée. Les unités Isolées ne peuvent pas être Activées, et toute unité terrestre ou aérienne Isolée pendant la Phase d'Isolement est soumise à des pénalités.

### Effets de l'Isolement des Unités Aériennes

Chaque unité aérienne de 2 pas ou plus qui est Isolée pendant la Phase d'Isolement perd 1 Pas.

Une unité aérienne Isolée pendant la Phase de Remplacements ne peut pas recevoir de Remplacements.

### Effets de l'Isolement sur des Unités Terrestres Démoralisées

Chaque unité terrestre démoralisée de 2 Pas ou plus qui est Isolée pendant la Phase d'Isolement doit faire un Test de Qualité de Troupe. Chaque unité qui rate le Test doit perdre 1 Pas.

Une unité terrestre Démoralisée qui est Isolée pendant une Phase de Ralliement ne peut pas tenter de se Rallier.



Une unité terrestre Démoralisée qui est Isolée pendant la Phase de Remplacements ne peut pas recevoir de Remplacements.

### Effets de l'Isolement sur des Unité Terrestres Non Démoralisées

Chaque unité terrestre non Démoralisée qui est Isolée pendant la Phase d'Isolement doit faire un Test de Qualité de Troupe. Chaque unité qui rate le Test est immédiatement Démoralisée.

Une unité terrestre non Démoralisée qui est isolée pendant une Phase de Remplacements ne peut pas recevoir de remplacements.

### Effets de l'Isolement sur des Unités Navales

Une unité navale qui est Isolée pendant la Phase de Réparation Navale Ne peut pas être Réparée.

**Note :** *Par définition, aucune unité Isolée ne peut jamais être Activée, car une unité Isolée n'a pas de Liaison de Commandement pour recevoir des Points de Commandement.*

## Transport Stratégique

Pendant la Phase de Transport Stratégique, les joueurs peuvent redéployer leurs unités terrestres et aériennes, en les déplaçant d'un port Relié à un autre port Relié. Pour déplacer une unité terrestre ou aérienne, l'unité doit commencer la Phase dans un port Relié non Interdit. L'unité peut se déplacer par un chemin d'hexes d'Eau de n'importe quelle longueur, qui ne passe pas dans les 2 hexes d'une unité aérienne ennemie ou qui ne passe pas dans un hex contenant des unités navales ou sous-marines ennemies, et doit être placée dans n'importe quel port ami Relié non Interdit se trouvant sur ce chemin d'hexes d'Eau. Le joueur Allié peut déplacer un total de 3 divisions (ou équivalents) par Phase, et le joueur Japonais peut déplacer un total de 1 division (ou son équivalent) par Phase. Pour cette règle, 6 pas aériens, 3 brigades ou régiments, ou 9 bataillons valent chacun 1 division ; 1 pas aérien vaut une brigade ou un régiment. Les unités utilisant le Transport Stratégique peuvent provenir et se rendre dans différents hexes.

Les unités navales Désemparées peuvent aussi bouger pendant cette Phase, d'un port à un autre, comme expliqué plus haut. Si un bateau désemparé, lors de cette Phase, passe dans les 10 hexes d'un sous-marin ennemi, le sous-marin peut attaquer (voir Combat Sous-Marin).

**Note :** *Les QG ne peuvent pas bouger en utilisant le Transport Stratégique.*

## Renforts

Les deux camps reçoivent des Renforts (dans certains scénarios) pendant la Phase de Renforts. Les différents types d'unités sont traités de façons différentes, comme suit.

### Sous-Marins Japonais

Les sous-marins Japonais reçus en Renforts sont immédiatement placés dans des ports ou Bases de Soutien Offensif sur une ligne de côte Reliés et non Interdits. Les renforts sous-marins peuvent être ajoutés à des unités sous-marines existantes, ou peuvent être formés en nouvelles unités de n'importe quelle taille (jusqu'à 6 pas). Les sous-marins Japonais en Renforts qui ne peuvent pas être placés dans des unités existantes ou nouvelles

(quelle qu'en soit la raison, y compris la limitation en pions) sont définitivement perdus.

### Sous-Marins Alliés

Pendant la Phase de Renforts, le joueur Allié ne reçoit pas seulement des nouveaux sous-marins en Renforts, mais il a aussi l'opportunité de redéployer des sous-marins déjà en jeu. Le joueur Allié peut choisir une des trois options suivantes pour incorporer ses Renforts sous-marins et se redéployer.

- Il peut placer certains Renforts dans le rôle anti-marine marchande (en les ajoutant sur la Piste d'Enregistrement Générale) et les autres dans le rôle de flotte. Les sous-marins placés dans le rôle de flotte sont immédiatement placés dans des ports ou Bases de Soutien Offensif sur une ligne de côte Reliés et non Interdits. Les renforts sous-marins dans le rôle de flotte peuvent être ajoutés à des unités existantes ou ils peuvent être formés en nouvelles unités de n'importe quelle taille (jusqu'à 6 pas).
- Il peut placer tous ses Renforts dans le rôle anti-marine marchande, auquel cas il peut aussi redéployer n'importe quel nombre de sous-marins Reliés dans le rôle de flotte au rôle anti-marine marchande.
- Il peut placer tous ses Renforts dans le rôle de flotte, auquel cas il peut aussi redéployer n'importe quel nombre de sous-marins dans le rôle anti-marine marchande au rôle de flotte.

**Note :** *Si le joueur Allié désire placer tous ses Renforts dans le rôle de flotte, et n'a pas assez de pions pour le faire, il doit placer les Renforts restants dans le rôle anti-marine marchande; dans ce cas, il ne peut redéployer aucun sous-marins.*

### Points de Bombardement Stratégique (Allié Uniquement)

Les Points de Bombardement Stratégique disponibles en Renforts sont immédiatement placés sur la Piste d'Enregistrement Générale Alliée, en utilisant le marqueur de Groupe de Bombardier Stratégique spécifié par le Calendrier des Renforts ou, lorsque aucun Groupe n'est spécifié, en utilisant un des deux marqueurs de Groupe.

### Marqueurs de Bombardiers Stratégiques (Allié Uniquement)

Pendant une Phase de Renforts où le joueur Allié a un grand aéroport dans les 15 hexes d'un hex de Ressource de la Patrie Japonaise et qu'il reçoit un marqueur de Bombardiers Stratégiques, ou qu'il en a un dans la Case Disponible sur sa Feuille de Jeu, il peut déployer le(s) marqueur(s) de bombardiers stratégiques dans n'importe quel aéroport éligible, ou les retirer des aéroports et les placer dans la zone de réserve sur la Feuille de Jeu pour un redéploiement lors de la prochaine Phase de Renforts.

### Points de Marine Marchande (Japonais Uniquement)

Les Points de Marine Marchande disponibles en Renforts peuvent être achetés au coût de 3 Points de Commandement chaque. Les Points de Marine Marchande achetés sont immédiatement placés sur la Piste des Points de Marine Marchande Japonaise (sur la Feuille de Force Japonaise 4). Les Points qui ne sont pas achetés le Mois où ils sont disponibles sont perdus définitivement.

### Unités Terrestres

Les unités terrestres en Renforts peuvent être placées dans n'importe quel hex contenant un QG ami Relié et non Interdit. Les unités terrestres, par contre, ne peuvent jamais dépasser la limite d'empilement de 48 Pas par hex.

### Unités Navales

Les unités navales reçues en Renforts sont placées dans n'importe quel hex contenant un QG ami Relié et non Interdit.

### Unités Aériennes

Les unités aériennes ne sont jamais reçues en Renforts. Les unités aériennes sont, dans certains scénarios, disponibles en tant que Pas de Remplacement.

**Note :** *Les unités navales éligibles pour revenir de réparation, les unités navales qui étaient précédemment échouées et qui sont maintenant éligibles pour revenir, et les QG dispersés pouvant revenir peuvent aussi entrer pendant la Phase de Renforts.*

## Réparation Navale

La plupart des unités navales endommagées peuvent être ramenées à pleine force – ou au moins partielle – soit par la réparation navale, la recombinaison, ou les Renforts, comme expliqué plus bas. Notez que la réparation et la recombinaison se produisent uniquement pendant la Phase de Réparation Navale, alors que les Renforts prennent place uniquement pendant la Phase de Renforts.

### Chantiers de Réparation

Toutes les Réparations (pas les Recombinaison ou les Renforts) doivent se faire dans un chantier de Réparation. Les chantiers de Réparation pour chaque joueur, ainsi que le nombre de Coups pouvant être réparés en une Phase, sont les suivants :

- Les chantiers de Réparation Japonais se trouvent dans chaque hex de Ressource de la Patrie avec encore au moins 1 Point restant. Chaque chantier de Réparation Japonais peut réparer un maximum de 2 Coups par Phase de Réparation Navale.

**Note :** *Voir aussi la règle optionnelle pour les conversions CVS/CVL.*

- Les chantiers de Réparation Navale Alliés sont localisés sur la carte à Oahu (2860), Manila (3819), Trincomalee (5402), et Colombo (5502). Il y a aussi des chantiers de Réparation localisés hors des bords Est, Nord et Sud de la carte et qui doivent être atteints en quittant la carte (voir Mouvement).

**Note :** *Les capacités de Réparation des chantiers Alliés varient grandement, et sont résumés sur la Feuille de Jeu Alliée, Capacités de Réparation des chantiers Alliés.*

Pour retirer 1 Coup d'une unité navale, l'unité doit commencer la Phase de Réparation Navale dans le chantier.

**Note :** *Les hexs de chantiers capturés ne peuvent jamais être utilisés par le joueur ennemi. Seuls les Alliés peuvent utiliser les chantiers Alliés, et seul le Japonais peut utiliser les chantiers Japonais.*

Si le chantier est sur la carte (à l'opposé des chantiers Alliés hors carte), l'hex de chantier doit aussi contenir un Port Relié et non Interdit. Un maximum de 1 Coup peut être retiré de chaque unité navale par Phase de Réparation Navale, dans la limite des capacités de réparation du chantier. Les chantiers hors carte

Alliés sont toujours fonctionnels. Les détails de l'utilisation de ces chantiers hors carte sont donnés sur la carte A.

**Exemple :** *Le chantier de Réparation d'Oahu (Pearl Harbor) peut retirer 1 Coup à un maximum de 3 unités navales par Phase de Réparation Navale.*

Certaines unités navales peuvent être réparées complètement (tant qu'elles n'ont pas été éliminées), alors que d'autres ne peuvent être réparées que partiellement, comme expliqué ci-dessous.

### Réparation Complète

Les types d'unités navales suivants peuvent être Réparés complètement, en retirant tous leurs Coups, du moment qu'elles n'ont pas été éliminées : CV, CVL, CVS, BB et BC. De plus, les neuf unités spécifiques suivantes peuvent être réparées complètement : US CA9 *Houston* ; US CA10 *Wichita* ; CA4 Britannique *Exeter* ; CL2 Australien *Perth* ; CA1 Hollandais *DeRuyter* ; CL1 Hollandais *Tromp* ; CL4 Japonais *Kuma* ; CL8 Japonais *Yubari* ; CL15 Japonais *Oyodo*.

### Réparation Partielle

Les types d'unités navales suivants peuvent être Réparés complètement, en retirant tous leurs Coups, du moment qu'ils n'ont subi que *moins de la moitié* de leur Capacité de Dommage ; si ils ont subi la moitié ou plus de leur Capacité de Dommage, ils ne peuvent pas être Réparés à plus de la moitié de leur Capacité de Dommage : CVE, CA et CL.

**Exemple :** *Le CVE8 US (Casablanca) à subi 3 Coups, et sa Capacité de Dommage est 4. L'unité peut être Réparée partiellement en lui retirant 1 Coup, mais les autres Coups ne pourront jamais être Réparés sur cette unité. La raison de cette règle est que les unités CVE, CA et CL représentent chacun deux bateaux, et une accumulation de Coups de la moitié de la Capacité de l'unité représente l'élimination d'un des deux bateaux.*

### Recombinaison

Les types d'unités navales suivants ne peuvent pas être Réparés, mais il peuvent être Recombinés : DD, DE, APD, et ST. Pour se Recombiner, les unités doivent occuper un Port ami Relié et non Interdit (pas nécessairement un chantier de Réparation). Deux unités (ou plus) du même type (DD, DE, etc.) occupant le même hex de Port peuvent échanger des Pas pour réduire les Dommages d'unité des unités et augmenter ceux de l'autre, ou même absorber complètement une unité dans une autre du même type jusqu'à un maximum de 6 Pas. L'unité recevant les Pas doit avoir une force d'artillerie à Portée Courte, de Torpilles à Portée Courte et une Force Anti-Sous-Marine égale ou inférieure à l'unité qui donne les Pas. Réduisez les Coups sur l'unité qui reçoit de 1 pour chaque Pas donné, et augmentez les Coups sur l'unité qui donne en conséquence.

**Note :** *Toute unité navale qui est totalement vidée par la Recombinaison est définitivement éliminée.*

### Renforts

Les types d'unités navales suivants ne peuvent que recevoir des Pas de Renforts : AA et SS. Les règles de Renforts pour les Sous-Marins (SS) sont données dans les règles de Renforts.

**Note :** *Comme indiqué dans les règles de Renforts, les unités sous-marines ne peuvent recevoir des Renforts que pendant la*

*Phase de Renforts – jamais pendant la Phase de Remplacements.*

Les Transports Amphibies (AA) peuvent recevoir des Pas de Remplacement pendant la Phase de Remplacements comme si c'étaient des Renforts. L'explication est que, contrairement aux Renforts sous-marins (qui arrivent selon le Calendrier des Renforts donné dans les scénarios), les Pas AA doivent être achetés pendant la Phase de Remplacements.

- Pour acheter un Pas de Remplacement AA Japonais, le joueur Japonais doit dépenser définitivement 1 Point de Marine Marchande de la Piste de Marine Marchande et déduire définitivement 3 Points de Commandement de la Piste d'Enregistrement Générale. Il peut ensuite placer immédiatement les Pas achetés dans n'importe quelle unité AA occupant un Port Japonais Relié et non Interdit. Il n'y a pas de limite au nombre de Pas AA que le joueur Japonais peut acheter pendant une Phase, sauf qu'il ne peut jamais y avoir plus de 6 Pas par unité, et qu'il ne peut y avoir plus d'unités que celles fournies dans la boîte.

- Pour acheter un Pas de Remplacement AA Allié, le joueur Allié doit déduire définitivement 3 Points de Commandement de sa Piste d'Enregistrement Générale, depuis n'importe quel QG (mais pas depuis une Opération Future). Il peut ensuite placer immédiatement les Pas AA achetés dans n'importe quelle unité AA occupant un hex de Port Allié Relié et non Interdit. Le joueur Allié ne peut pas acheter plus de 3 Pas AA par Phase ; il ne peut jamais avoir plus de 6 Pas par unité, et il ne peut pas avoir plus d'unités que celles fournies dans la boîte.

### Unités STO et KRS

Ces unités sous-marines Japonaises spéciales – STO et KRS – ne peuvent jamais être Réparées, Re combinées ou Renforcées.

## Remplacements

Pendant la Phase de Remplacements des Scénarios de Campagnes et Stratégiques, les joueurs reçoivent des Pas de Remplacements Aériens et Terrestres qu'ils notent sur leur Feuille de Remplacements. De même, pendant cette Phase, les joueurs peuvent prendre des Remplacements Terrestres et Aériens qu'ils ont accumulés sur leur Feuille de Remplacements et les utiliser pour augmenter le nombre de Pas d'unités existantes, ou pour former de nouvelles unités.

**Note :** *Les Pas de Remplacements Terrestres, ou les unités, ne peuvent pas être placés dans un hex en dépassant la limite de 48 Pas d'empilement par hex.*

### Remplacements Terrestres

Une unité terrestre existante peut recevoir des Pas de Remplacements avec un maximum égal au nombre de Pas imprimé sur le pion, tant que les conditions suivantes sont satisfaites.

- Un Pas de Remplacement de la bonne nationalité doit être disponible sur la Feuille de Remplacement du joueur (notez que ceci ne s'applique qu'au joueur Allié). Il n'y a pas de distinction entre les *types* de Pas (infanterie, blindé, génie, etc.) ; un Pas de Remplacement terrestre peut être utilisé dans n'importe quel type d'unité terrestre.
- L'unité ne doit pas être Démoralisée.
- L'unité ne doit pas occuper un hex contenant une unité terrestre ennemie.

- L'unité doit être Reliée.

Si l'unité terrestre remplit les conditions, et occupe un port ami Relié et non Interdit avec une Base de Soutien Offensif ou un QG (ou, si c'est une unité Japonaise, si elle occupe un Hex de Ressources de la Patrie Japonaise), l'unité peut recevoir jusqu'à 3 Pas de Remplacement. Si l'unité terrestre remplit les conditions précédentes, mais n'occupe pas un tel hex, elle ne peut pas recevoir plus d'un Pas de Remplacement.

### Reconstitution des Unités Terrestres

Les Pas de Remplacement Terrestres peuvent aussi être utilisés pour reconstituer n'importe quelle unité terrestre éliminée avec une Qualité de Troupe de 4 ou moins. Pour cela, un maximum de 3 Points de Remplacements de la Feuille de Remplacements (de la nationalité de l'unité) sont utilisés, dans la limite du nombre de Pas imprimés sur l'unité. L'unité reconstituée doit immédiatement être placée dans n'importe quel port ami Relié et non Interdit avec une Base de Soutien Offensif ou un QG (ou si c'est une unité Japonaise, dans un Hex de Ressources de la Patrie).

### Remplacements Aériens

**Notes du Concepteur :** *Un des facteurs majeurs contribuant à la vitesse des offensives Alliées début 1942 était le déclin de la qualité des pilotes de remplacement Japonais et en contrepartie, la grande qualité des pilotes Alliés. Le système d'entraînement des pilotes Japonais avant la guerre, spécialement pour des unités navales, menaient à des positions d'élite, sans fondement fiable. Cette élite fragile fut sévèrement érodée par l'usure opérationnelle normale et, plus dramatiquement, par des défaites décisives comme Midway. Sous la pression d'une guerre en cours, le processus d'entraînement ne pouvait donner suffisamment de temps et de soutien logistique aux pilotes de remplacement avant de partir au combat. Le résultat fut la diminution de la qualité des pilotes et l'augmentation du taux de pertes, comme en témoigna la bataille de la mer des Philippines (aussi connue sous le nom de tir aux pigeons des Grandes Mariannes). Finalement, la solution Japonaise fut la création des unités de Kamikazes à la fin de la guerre. La situation des remplacements US, par contre, était d'une excellence continue. Le système US fit de beaucoup de vétérans, au début de la guerre, des instructeurs de vol, créant ainsi un grand système d'entraînement qui devait submerger les Japonais avec leurs équipages bien entraînés – sans mentionner l'amélioration des machines.*

*Les US mettaient du temps à retrouver les pilotes descendus pendant la guerre, une pratique qui est reflétée à son tour par un certain nombre de pertes de Pas Aériens de Remplacements dans les cas où les sous-marins se trouvaient là où les pertes aériennes se produisaient. Un pilote Japonais mourait généralement lorsque son avion touchait la mer, nécessitant ainsi un autre remplacement. Sur la durée, beaucoup de pilotes expérimentés Japonais rencontraient ce destin au lieu d'être renvoyés au Japon pour servir d'instructeur.*

*Le Niveau des unités aériennes représente la combinaison de la qualité des avions ainsi que celle des pilotes volant sur des Zéros, Wildcats, et autres avions. Le système de Remplacement permet aux deux joueurs de déterminer la qualité de leurs équipages de remplacement et de leurs nouvelles unités aériennes. Si le joueur Japonais peut garder ses pertes ses pertes basses et disperser ses Pas Aériens d'élite (Niveau 2) parmi ses formations au moment opportun, tout en gardant un entraînement intensif des pilotes, alors le résultat historique Japonais pourra être amélioré. Le joueur Allié aura de sérieux problèmes seulement si ses premières pertes*

*nécessitent d'utiliser ses remplacements à un taux supérieur à ce qu'il s'est réellement passé pendant la guerre.*

*Bien que **Pacific War** n'ait pas de réel système de production (ce qui, pour beaucoup de concepteurs, semblait pratiquement obligatoire), ceci est le seul domaine où les joueurs peuvent déterminer le type et la qualité de leurs propres unités aériennes (du moins dans les scénarios Stratégiques).*

Les Pas de Remplacements Aériens sont utilisés pour créer de nouvelles unités aériennes et pour ramener des unités aériennes endommagées à leur efficacité maximale (6 Pas). Les Pas de Remplacement Aériens des Scénarios de Campagnes et Stratégiques sont donnés soit comme des Pas d'un Niveau particulier, soit ils spécifient le type d'unité aérienne et le Niveau.

**Note :** *Les Scénarios Stratégiques utilisent les règles de création et d'entraînement des Pas de Remplacements Aériens.*

Pendant la Phase de Remplacements, les unités aériennes existantes (dans des aéroports ou sur des porte-avions) dans des hexs contenant des QG Reliés ou des Bases de Soutien Offensif, ou des Hexs de Ressources de la Patrie, peuvent recevoir de 1 à 5 Pas de Remplacements. De même, pendant cette Phase, de nouvelles unités aériennes peuvent être créées dans des hexs d'aéroports ou de porte-avions contenant des QG Reliés ou des Bases de Soutien Offensif ou des Hexs de Ressources de la Patrie, avec 1 à 6 Pas de Remplacement. Si les Pas de Remplacements disponibles dans les instructions du scénario ne spécifient pas le type d'unité aérienne, le joueur peut choisir librement le type d'unité aérienne à créer avec les Pas de Remplacements.

Pendant la Phase de Remplacements, les unités aériennes existantes Reliées dans des hexs d'aéroports ou de porte-avions sans QG ou Base de Soutien Offensif, ni Ressource de la Patrie, peuvent recevoir 1 Pas de Remplacement si un pont aérien existe entre l'unité aérienne et un QG ou une Base de Soutien Offensif Relié ou un hex de Ressources de la Patrie (voir Pont Aérien). Les nouvelles unités aériennes ne peuvent pas être créées dans des hexs de non Ressources de la Patrie ne contenant pas de QG ou de Base de Soutien Offensif.

Les nouvelles unités aériennes doivent être établies avec des Pas de Remplacements Aériens du même Niveau. Les unités aériennes existantes peuvent recevoir des remplacements aériens d'un Niveau potentiellement différent. Les unités aériennes L2 ne peuvent recevoir que des Remplacements L2. Les unités aériennes L1 peuvent recevoir des Remplacements de n'importe quel Niveau. Des unités aériennes L1 peuvent recevoir des Remplacements de n'importe quel niveau, mais si elles reçoivent un nombre de Pas L0 supérieure à la moitié de leur taille avant remplacement, le Niveau de l'unité aérienne est réduit de L1 à L0 (remplacez l'unité aérienne par un nouveau pion). Une unité L0 peut recevoir des remplacements de n'importe quel niveau, mais son Niveau reste L0. Le Niveau d'une unité aérienne ne peut jamais augmenter avec des Pas de Remplacements d'un Niveau supérieur.

### **Remplacements Aériens des Scénarios Stratégiques**

Pendant les Scénarios Stratégiques, les Pas de Remplacements Aériens sont reçus selon le calendrier donné dans les instructions du scénario. Le Niveau de chaque Pas de Remplacement dépend du nombre de Mois qu'il a passé à s'entraîner sur la Feuille de Remplacement sans être utilisé. Un Pas qui a passé 12 Mois ou moins sur la feuille lorsqu'il est utilisé entre en jeu comme un Pas L0 de n'importe quel type ; un Pas qui a passé de 13 à 24 Mois sur la feuille entre en jeu comme un Pas L1 de n'importe quel type ; un Pas qui a passé 25

Mois ou plus sur la feuille entre en jeu comme un Pas L2 de n'importe quel type. Tous les Pas Aériens sauf les Kamikazes doivent passer 3 Mois sur la Feuille de Remplacements avant d'être utilisés (ex : un Pas reçu en Juillet 1942 ne peut pas être utilisé avant Octobre 1942).

Un joueur doit utiliser les Pas avec le plus d'entraînement avant de pouvoir utiliser ceux qui en ont le moins. Pour déterminer combien de temps un Pas a passé sur la Feuille, soustrayez le numéro du Mois en cours du numéro du mois où il a été reçu (ex : nous sommes en Novembre 1942 ; un Pas Aérien qui a commencé son entraînement en Décembre 1941 est utilisé. Décembre 1941 (44) moins Novembre 1942 (33) donne 11 Mois d'entraînement. Le Remplacement sera un Pas L0).

### **Instructeurs de Vol Japonais/Chefs d'Escadrons**

Pendant la Phase de Remplacement, le joueur Japonais à le choix d'éliminer un Pas de Remplacement L2 et recevoir deux Pas de Remplacement L0 (les deux avec le plus d'entraînement) et un Pas de Remplacement L1 de n'importe quel type (donc, ils peuvent être d'un type différent du Pas L2 éliminé, et le Pas L1 peut aussi être d'un type différent). Les Pas L0 doivent toujours avoir au moins 3 Mois d'entraînement.

### **Avions à Haute Technologie Alliés**

De Février 1943 à Juillet 1945, Tous les Pas de Remplacements Aériens Alliés ajoutent 6 Mois à leur temps d'entraînement pour prendre en compte la supériorité de leurs avions (ex : en Mars 1945 ; un Pas de Remplacement Allié qui a commencé son entraînement en Août 1942 est utilisé. Août 1942 (36) Moins Mars 1945 (17) donne 19 plus 6 (Haute Technologie) soit 25 Mois d'entraînement. Le Pas de Remplacement serait de Niveau L2).

### **Expérience au Combat**

Pendant n'importe quelle Mission Aérienne, toute unité (des deux camps) de Niveau L0 ou L1 qui obtient un zéro pendant une procédure de combat aérien et qui n'abandonne pas à son Niveau augmenté de un. Les unités aériennes de Niveau L2 ne peuvent pas s'améliorer. Une unité aérienne ne peut pas monter de plus d'un Niveau pendant la même mission. Si il n'y a pas d'unité de Niveau supérieur disponible pour l'unité qui vient de changer de Niveau, l'augmentation est perdue. Les unités aériennes qui ne participent pas directement au combat en tant que PCA ou escorte ne sont pas augmentées.

### **Pont Aérien**

Pour qu'une unité aérienne puisse recevoir un Pas de Remplacement dans un hex qui ne contient pas de QG ou de Base de Soutien Offensif avec un Port, un Pont Aérien doit exister entre un QG/Base de Soutien Offensif Relié et l'unité recevra son Remplacement. Un Pont Aérien est composé d'un ou plusieurs aéroports entre le QG/BSO et l'unité aérienne qui ne sont jamais éloignés de plus que la portée de l'unité aérienne. Si un Pont Aérien n'existe pas, l'unité aérienne ne peut pas recevoir le Pas de Remplacement.

### **Dispersion et Recombinaison**

Pendant la Phase de Remplacements, les unités US (pas Alliées) et Japonaises d'une Qualité de Troupe de 6 ou plus ont une capacité limitée à se disperser partiellement en unités de la taille de régiments ou bataillons (Japonais uniquement). Pour se disperser, placez les unités dispersées dans l'hex avec l'unité mère et placez un nombre de Coups sur l'unité mère égal à la capacité de Coup des unités dispersées. Pour se recombinaison, les

unités dispersées doivent être empilées dans le même hex avec la nouvelle unité mère (qui peut être n'importe quelle unité éligible) ; retirez les unités dispersées et retirez le nombre de Coups équivalent à l'unité mère. Si une unité dispersée est éliminée, elle peut être recrée en utilisant à nouveau la procédure de dispersion. Remplacez ces unités dans les espaces appropriés des Feuilles de Joueurs. Si une unité dispersée est en jeu lorsqu'un Scénario l'appelle en Renforts, ignorez la référence. Si, après une opération de dispersion, l'unité n'a plus de Pas, elle est définitivement retirée du jeu.

**Note :** *Il est clair que, après la dispersion, l'unité mère peut retirer les Coups subis par la procédure de Remplacement Terrestre.*

Les Divisions de Marines US 1, 2 et 3 peuvent se disperser en un ou plusieurs des trois régiments de Marines disponibles (QT 8, avec 3 Pas). Toute Division d'infanterie US avec une QT de 6 ou plus peut se disperser en un ou plusieurs des régiments d'infanterie disponibles (QT 6 avec 3 Pas). Les dessins des pions apparaissent sur la Feuille de Joueur Allié.

N'importe quelle Division d'infanterie Japonaise peut se disperser en un ou plusieurs régiments d'infanterie disponibles (QT 6 avec 3 Pas). N'importe quelle Division d'infanterie Japonaise peut se disperser en un ou plusieurs bataillons d'infanterie disponibles (QT 7, avec 1 Pas). Les dessins des pions apparaissent sur la Feuille de Joueur Japonais.

## Génie

Pendant la Phase du Génie, les deux joueurs peuvent construire et réparer des ports et des aéroports, déployer des Bases de Soutien Offensif, et réparer des Hexs de Ressources de Sphère de Co-Prospérité.

### Unités du Génie

Dans tous les cas, là où la présence d'une unité du Génie est nécessaire pour accomplir une des fonctions indiquées plus loin, les restrictions suivantes s'appliquent.

- Au début de la Phase du Génie, l'unité doit être Reliée et non Démoralisée.
- Si une unité du Génie, pendant qu'elle est empilée avec un marqueur de Construction (donc, pendant que la construction est en cours), est impliquée dans un combat terrestre – en attaque ou en défense – ou est Démoralisée pour une raison quelconque, le marqueur de Construction est retiré, et la construction doit recommencer pour terminer ce qui avait été entrepris.

### Réparation d'Aéroports

Au début de la Phase du Génie, tous les marqueurs de Coups et d'Interdiction peuvent être retirés automatiquement de chaque aéroport Relié, au choix du joueur qui les possède.

### Réparation de Bases de Soutien Offensif

Au début de la Phase du Génie, tous les Coups peuvent être automatiquement retirés de chaque Base de Soutien Offensif Reliée, au choix du joueur qui les possède.

### Réparation des Ports

Au début de la Phase du Génie, tous les marqueurs de Coups et d'Interdiction peuvent être retirés de chaque port contenant une unité du Génie, en dépensant 15 Points de Commandement par port réparé. Si le port était Interdit et contenait un QG Interdit, le QG voit son Interdiction retirée avec celle du port.

### Réparation des Hexs de Ressources de Sphère de Co-Prospérité

Au début de la Phase du Génie, les marqueurs de Démolition peuvent être retirés des Hexs de Ressources de Sphère de Co-Prospérité contenant une unité du Génie, en dépensant 2 fois la valeur en Points de Ressources de l'hex.

**Note :** *Il est peu probable que le joueur Allié tire avantage de cette option, car il aura probablement eu toutes les peines du monde à d'abord démolir l'hex. Cette action est conçue pour aider le joueur Japonais à maintenir son propre ravitaillement en Points de Commandement.*

### Construction d'un Port Japonais

Pour que le joueur Japonais puisse construire un Port, il doit avoir une unité du Génie dans un hex de ligne de côte au début d'une Phase du Génie. L'hex ne doit contenir aucune unité ennemie et aucun port déjà établi.

Le joueur Japonais dépense 15 Points de Commandement et place un marqueur de port et un marqueur de construction dans l'hex, avec la face 2 visible. Pendant le reste du Mois, l'unité du Génie ne peut pas bouger ou participer à un combat terrestre avant la prochaine Phase du Génie. A ce moment, le joueur Japonais dépense encore 15 Points de Commandement et retourne le marqueur de construction sur sa face 1. Pendant le reste du second Mois, l'unité du génie ne peut pas bouger ou participer à un combat terrestre avant la prochaine Phase du Génie. A ce moment, le joueur Japonais retire le marqueur de Construction, et révèle le port terminé. Si l'unité du Génie bouge ou participe à un combat terrestre pendant que le marqueur de Construction est en place, celui-ci est immédiatement retiré, et la construction du port doit recommencer au début.

### Construction d'un Port Allié

La procédure de construction d'un port Allié est la même que pour un port Japonais, sauf que le joueur Allié ne met qu'un Mois à terminer la construction, en plaçant le marqueur sur sa face 1 et en ne payant les 15 Points de Commandement qu'une seule fois.

### Construction d'un Petit Aéroport Japonais

Pour que le joueur Japonais puisse construire un petit aéroport, il doit avoir une unité du Génie dans un hex de terre au début d'une Phase du Génie. L'hex ne doit contenir aucune unité ennemie et aucun aéroport précédemment établi.

Le joueur Japonais dépense 5 Points de Commandement et place dans l'hex un marqueur de petit aéroport et un marqueur de construction face 2 visible. Pendant le reste du Mois, l'unité du Génie ne peut pas bouger ou participer à un combat terrestre avant la prochaine Phase du Génie. A ce moment, le joueur Japonais dépense encore 5 Points de Commandement et retourne le marqueur de construction sur sa face 1. Pendant le reste du second Mois, l'unité du génie ne peut pas bouger ou participer à un combat terrestre avant la prochaine Phase du Génie. A ce moment, le joueur Japonais retire le marqueur de Construction, et révèle l'aéroport terminé. Si l'unité du Génie bouge ou participe à un combat terrestre pendant que le marqueur de Construction est en place, celui-ci est immédiatement retiré, et la construction de l'aéroport doit recommencer au début.

### Construction d'un Petit Aéroport Allié

La procédure de construction d'un petit aéroport Allié est la même que pour un petit aéroport Japonais, sauf que le joueur Allié ne met qu'un Mois à terminer la construction, en plaçant

le marqueur sur sa face 1 et en ne payant les 5 Points de Commandement qu'une seule fois.

### Amélioration d'un Petit Aéroport Japonais

Pour que le joueur Japonais puisse améliorer un petit aéroport en grand aéroport, il doit avoir une unité du Génie dans un hex de terre pendant une Phase du Génie. L'hex ne doit contenir aucune unité ennemie et il doit contenir un petit aéroport non Interdit.

Le joueur Japonais dépense 10 Points de Commandement et place dans l'hex un marqueur de construction face 2 visible. Pendant le reste du Mois, l'unité du Génie ne peut pas bouger ou participer à un combat terrestre avant la prochaine Phase du Génie. A ce moment, le joueur Japonais dépense encore 10 Points de Commandement et retourne le marqueur de construction sur sa face 1. Pendant le reste du second Mois, l'unité du génie ne peut pas bouger ou participer à un combat terrestre avant la prochaine Phase du Génie. A ce moment, le joueur Japonais retire le marqueur de Construction, et retourne l'aéroport sur sa face grand aéroport. Si l'unité du Génie bouge ou participe à un combat terrestre pendant que le marqueur de Construction est en place, celui-ci est immédiatement retiré, et l'amélioration doit recommencer au début ; l'aéroport peut toujours être utilisé comme un petit aéroport jusqu'à ce que l'amélioration soit terminée.

### Amélioration d'un Petit Aéroport Allié

La procédure d'amélioration d'un petit aéroport Allié est la même que pour un aéroport Japonais, sauf que le joueur Allié ne met qu'un Mois à terminer la construction, en plaçant le marqueur de construction sur sa face 1, et en ne payant les 10 Points de Commandement qu'une seule fois.

**Note :** *Les marqueurs de construction peuvent être l'objet d'une Frappe Aérienne ou d'un bombardement. Un marqueur de Construction qui accumule 5 Coups en un Mois est éliminé.*

## Détermination du Joueur en Opération

Les deux joueurs parient un nombre de Points de Commandement en l'écrivant secrètement. Si un des joueurs à l'Initiative Stratégique (Scénarios Stratégiques uniquement), il ajoute 5 fois son niveau d'Initiative Stratégique à son enchère.

**Note :** *Cette addition donnée par l'Initiative Stratégique ne représente pas de Points de Commandement ; c'est simplement un modificateur. Le joueur ne peut pas dépenser « 5 fois son Niveau d'Initiative Stratégique » en Points de Commandement.*

La plus haute enchère détermine le joueur en Opération, et il est obligé de lancer un Opération, en dépensant le nombre de Points de Commandement misés (sans inclure le bonus de l'Initiative Stratégique) pour Activer des unités de Combat (y compris les Multiples de Temps) ainsi que les Coûts de QG en Opération. Si les enchères sont identiques (après la modification de l'Initiative Stratégique), le joueur qui a l'Initiative Stratégique devient le joueur en Opération (si aucun joueur n'a l'Initiative Stratégique, recommencez l'enchère).

**Note :** *Si le joueur en Opération de l'Opération précédente à Désactivé toutes ses unités pendant la Phase de Contact – ou si il n'a Activé aucune unité – le joueur en Réaction de l'Opération précédente peut, si il le désire, devenir le joueur en Opération pour l'Opération en cours sans faire d'enchère. Si il choisit cette option, il peut dépenser n'importe quel nombre de*

*Points de Commandement ; si il la refuse, faites une enchère normalement.*

Si des Points de Commandement d'Opération Future sont dépensés pendant ce Mois, l'enchère du joueur doit au moins être égale à la Réserve de l'Opération Future.

**Note :** *Si aucun joueur ne fait d'enchère, le Mois se termine immédiatement.*

## Activation

Pour fonctionner à plein rendement, une unité de combat doit être Activée. Les unités qui ne sont pas Activées sont limités comme suit :

### Unités Terrestres

- Elles ne peuvent pas engager le combat terrestre (bien qu'elles puissent y participer si elles sont attaquées).
- Elles ne peuvent pas poursuivre (bien qu'elles puissent retraiter).

**Note :** *Les unités terrestres non Activées peuvent faire des Recherches et des tirs de Flak normalement.*

### Unités Aériennes

- Elles ne peuvent pas faire de missions.

**Note :** *les unités aériennes non Activées peuvent faire des Recherches, être Alertées, et être utilisées pour des PCA normalement.*

### Unités Navales

- Elles ne peuvent pas engager le combat naval (bien qu'elles puissent y participer si elles sont attaquées).
- Elles ne peuvent pas Abandonner pendant un combat naval.

**Note :** *Les unités navales non Activées peuvent faire des Recherches, des combats anti-sous-marins en réponse à une attaque sous-marine, faire tirer la Flak, et participer au combat naval (bien qu'elles ne puissent pas l'engager) normalement.*

Une unité de combat doit toujours être Reliée pour pouvoir être Activée, et des Points de Commandement doivent être dépensés pour l'Activer, au coût de 1 Point de Commandement par Point d'Activation de l'unité, quel que soit le nombre de Pas dans l'unité. Une fois Désactivée, une unité ne peut plus être Activée au cours du même Mois. Toutes les unités (sauf les sous-marins) doivent être Désactivées pour pouvoir terminer une Opération. Lorsque des unités navales sont Activées, retirez les de la case Force et placez les dans une case Task Force. Placez le marqueur de Task Force correspondant sur la carte dans l'hex où a été formé le Task Force. Lorsque des unités terrestres et aériennes sont Activées, déplacez les du côté Inactif de la case de Force au côté Activé, et retournez les pions du côté Activé. Lorsque des sous-marins sont Activés, retirez les de leur case de Force et placez les sur la carte dans l'hex représenté par leur marqueur de Force.

**Note :** *Lorsqu'un porte-avion est Activé, tous les Pas aériens qui s'y trouvent sont aussi Activés.*

## ACTIVATION PENDANT LA PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR EN OPERATION

Le joueur en Opération est obligé de dépenser le nombre de Points de Commandement qu'il a misé pendant la Phase de Détermination du Joueur en Opération (en excluant le bonus

d'Initiative Stratégique). Il ne peut pas en dépenser plus ; mais il peut en dépenser moins et les points en excès sont perdus. Toutes les unités Activées pendant cette Phase doivent tracer une Liaison de Commandement jusqu'au même QG Relié non Interdit.

### Coût de QG en Opération

Selon le nombre de *Points d'Activation d'unité* que le joueur en Opération pense dépenser (sans compter les sous-marins), il peut avoir à payer un coût de QG en Opération pour le QG qu'il utilise pendant cette Phase.

**Note :** *Les Niveaux d'Opérations suivants sont basés sur les Points d'Activations d'unité réels qui seront Activés (sans compter les sous-marins). Les Multiples de Temps (voir plus loin) ne sont pas utilisés dans ce calcul.*

### 10 Points d'Activation ou Moins : Niveau 0

Si le joueur en Opération Active 10 Points d'Activation ou moins, il fait une Opération de Niveau 0. Il n'y a pas de coût de QG en Opération pour une Opération de Niveau 0.

### 11 à 20 Points d'Activation : Niveau 1

Si le joueur en Opération Active de 11 à 20 Points d'Activation, il fait une Opération de Niveau 1. Il y a un coût de QG en Opération de 1 x le coût d'Opération imprimé sur le pion QG.

### 21 à 30 Points d'Activation : Niveau 2

Si le joueur en Opération Active de 21 à 30 Points d'Activation, il fait une Opération de Niveau 2. Il y a un coût de 2 x le coût de QG en Opération imprimé sur le pion QG.

### 31 Points d'Activation ou Plus : Niveau 3

Si le joueur en Opération Active 31 Points d'Activation ou plus, il fait une Opération de Niveau 3. Il y a un coût de 3 x le coût de QG en Opération imprimé sur le pion QG.

### Multiples de Temps

Le joueur en Opération peut acheter 14, 21 ou 28 Jours pour faire son Opération. Lorsqu'il achète une Opération de 14 Jours, il dépense 1 x le coût en Points d'Activation de chaque unité Activée. Si il achète une Opération de 21 Jours, il dépense 2 x le coût en Points d'Activation de chaque unité Activée. Lorsqu'il achète une Opération de 28 Jours, il dépense 3 x le coût en Points d'Activation de chaque unité Activée.

**Note :** *Ces Multiples ne sont pas utilisés pour calculer le Niveau de l'Opération, pour savoir si oui ou non un coût de QG en Opération doit être payé.*

### Sous-Marins

Les joueurs ne payent jamais de Multiples de Temps pour l'Activation des sous-marins, et ils ne sont jamais utilisés pour le calcul du niveau de l'Opération. Une unité de sous-marins coûte toujours 1 Point de Commandement à Activer, et elle reste Activée pour le restant du *Mois* (pas le restant de l'Opération, comme les autres unités).

### ACTIVATION PENDANT LA PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR EN REACTION

Le joueur en Réaction peut Activer des unités uniquement si il y a toujours des unités du joueur en Opération Activées. Le joueur en Réaction n'est pas obligé d'Activer des unités. Si le joueur en Réaction désire Activer des unités, il est limité par le Niveau de l'Opération choisie par le joueur en Opération et par la Condition de Renseignement Opérationnel. Le Niveau

d'Opération maximum que le joueur en Réaction peut faire est déterminé comme suit :

Condition de Renseignement Opérationnel	Niveau d'Opération			
	0	1	2	3
Attaque Surprise	0	0	0	1
Interception	0	0	1	2
Embuscade*	0	1	2	3

\*Embuscade-CV inclus

Le joueur en Réaction Active ses unités de la même façon que le joueur en Opération, en utilisant les Points de Commandement depuis un seul QG Relié non Interdit, en déterminant le Niveau de l'Opération, en payant les coût de QG en Opération, etc. Le joueur en Réaction, par contre, ne paye pas les Multiples de Temps. Les unités Activées pendant la Phase du Joueur en Réaction sont toujours Activées pour 14 Jours.

### ACTIVATION PENDANT LA PHASE D'ACTIVATION/DESACTIVATION COMMUNE

Chaque joueur peut dépenser un maximum de 10 Points de Commandement pendant cette Phase pour Activer des unités de combat. Le joueur en Opération doit appliquer les Multiples de Temps pour la durée de l'Opération qu'il fait pour Activer des unités pendant cette Phase.

**Exemple :** *Si le joueur en Opération fait une Opération de 21 Jours (Multiple de Temps x 2), il devrait dépenser 4 Points de Commandement pour Activer une unité terrestre avec un Coût d'Activation de 2. Il ne sera pas capable d'Activer 3 unités avec un coût d'Activation de 2 dans ce cas, car cela coûterait 12 Points de Commandement, ce qui dépasse les 10 autorisés.*

### DESACTIVATION

Une Opération se termine lorsqu'il n'y a plus d'unités Activées (à l'exception des sous-marins) ; ceci est la *seule* façon de terminer une Opération. Les joueurs sont restreints dans ce qu'ils peuvent Désactiver.

**Désactivation Pendant la Phase de Contact.** Le joueur en Opération peut, si il le désire, Désactiver toutes ses unités avant que le joueur en Réaction n'ait terminé le mouvement du joueur en Opération. Pour cela, le joueur en Opération doit Désactiver *toutes* ses unités. Dans ce cas, le joueur en Réaction peut automatiquement devenir le joueur en Opération lors de la prochaine Opération (voir Mouvement).

**Pénalité de Désactivation.** Si un joueur dépasse son temps d'Opération légal, et entre en Temps de Pénalité, il doit payer un coût d'Activation pour toutes ses unités. Les unités pour lesquelles il ne peut pas payer pourront être Désactivées (voir le Temps de Pénalité pour les détails).

**Activation/Désactivation Commune.** La plupart des Désactivations se produisent pendant la Phase d'Activation/Désactivation Commune. Les deux joueurs sont autorisés à Désactiver n'importe lesquelles de leurs unités pendant cette Phase (Exceptions : voir les Assauts Amphibies, et les Parachutages).

Les unités aériennes et terrestres peuvent être Désactivées là où elles sont (de nouveau, voir les Assauts Amphibies et les Parachutages). Les unités navales doivent occuper un port ou un

ancrage pour pouvoir être Désactivées. Pour les détails sur l'échec de la Désactivation, voir le Temps. Pour montrer qu'une unité est Désactivée, voir les instructions sur les Feuilles de Forces.

**Note :** *Les unités terrestres utilisant l'Abandon pendant la Phase d'Activation Commune peuvent sortir des hex occupés par l'ennemi ou réembarquer sur des transports et se désactiver en même temps.*

## Renseignement Opérationnel

**Notes du Concepteur :** *La guerre du Pacifique fut une série d'Opérations réalisées sur tout le théâtre, afin de poursuivre un but stratégique. Les joueurs, dans la position des divers Commandants en Chef font des opérations avec des restrictions imposées par la disponibilité des unités et des ressources (Points de Commandement). Lorsqu'une opération est engagée, le joueur adverse fait un jet de dé de Renseignement qui représente les diverses détections radio, analyses de signaux d'appel, et le perçage du code Japonais JN25 obtenu par les Alliés. Le résultat du dé de renseignement détermine si l'Opération sera lancée comme une attaque surprise, une Interception, ou une Embuscade.*

*L'attaque surprise a été obtenue par les Japonais au début de la guerre, et cela à résulté en la célèbre opération Pearl Harbor et l'invasion des Philippines. L'Interception représente la condition qui à prévalu tout au long de la guerre, pour laquelle l'engagement d'une opération était connu en sa basant sur une augmentation du trafic radio et sur des bribes d'informations glanées à partir de codes à bas niveau de sécurité. Les opérations se déroulant dans une condition type Interception sont celles de la bataille de la mer de corail, ou des Salomons de l'est. La condition Embuscade s'est produite quand le code principal Japonais a été percé, ou quand des techniques efficaces de détection de la direction des ondes radio étaient utilisées, ce qui donna des situations telles que Midway et la bataille pour la mer des Philippines, respectivement. Toutes ces conditions de renseignement dictent avec quel degré le joueur adverse peut réagir à une opération. Une réaction réussie résultera avec l'interception des forces ennemies avant qu'elles n'aient pu atteindre leur objectif.*

Contrairement aux Scénarios d'Engagements et de Batailles, les joueurs doivent déterminer la Condition de Renseignement Opérationnel lors de chaque Opération pendant les Scénarios de Campagnes et Stratégiques. Pendant la Phase de Renseignement Opérationnel, le joueur en Réaction se réfère à la table de Renseignement Opérationnel et lance le dé, le résultat se trouve à l'intersection du résultat du dé et du Niveau de Renseignement Stratégique du joueur pour le Mois en cours. La Condition de Renseignement Opérationnel est gardée secrète du joueur en Opération jusqu'à ce qu'il ait terminé sa portion de mouvement naval de sa Phase de Contact. Le joueur en Réaction, une fois qu'il a déterminé le Niveau de Renseignement Opérationnel, place le marqueur approprié face cachée sur la Feuille d'Opération.

**Note :** *Référez vous à la section de Condition de Renseignement Opérationnel sous les Scénarios d'Engagements et de Batailles pour les effets des Embuscades-CV.*

## Démolition

Toute unité terrestre Reliée, non Démoralisée peut tenter une Démolition contre un aéroport, un port ou un Hex de Ressource de Sphère de Co-Prospérité pendant la Phase de Démolition. L'unité terrestre doit commencer la Phase dans l'hex et aucune unité terrestre ennemie ne doit s'y trouver. Pour tenter une Démolition, l'unité doit faire un Test de Qualité de Troupe. Si l'unité réussit le Test, la Démolition est réussie. Si l'unité rate le Test, la Démolition n'a aucun effet. Une Démolition réussie contre un port ou un aéroport Interdit l'installation. Une Démolition réussie contre un Hex de Ressource de Sphère de Co-Prospérité démolit l'hex ; placez un marqueur Démoli. Il ne peut y avoir qu'une seule tentative de Démolition par hex pendant une Phase de Démolition.

## Règles optionnelles

Les règles suivantes peuvent être utilisées séparément ou en conjonction les unes avec les autres. La plupart des règles optionnelles données ici peuvent être utilisées dans n'importe quel type de scénarios, sur l'accord des deux joueurs.

### SOUS-MARIN JAPONAIS KRS

Le Japonais à une unité de sous-marins KRS, qui n'a pas de capacité de combat, mais agit comme point de ravitaillement spécial pour les unités aériennes Longue Portée. Une LRA peut voler de toute sa portée (16 hexs) jusqu'à un hex d'Eau Côtière ou Restreinte contenant l'unité sous-marine KRS et aucune unité ennemie d'aucune sorte. La LRA peut ensuite faire une recherche dans les 8 hexs de l'unité KRS. Après avoir terminé sa tentative de Recherche, la LRA retourne à son aéroport de départ.

**Exemple :** *L'unité KRS se trouve dans l'hex 2956 et il y a une unité LRA dans l'hex 2942. Pendant une Phase de Mouvement, la LRA vole de 14 hexs jusqu'en 1956 et fait une Recherche dans l'hex 2860, qui est à 5 hexs de 2956. Après avoir terminé sa tentative de Recherche, la LRA vole de 14 hexs jusqu'en 2942 pendant la même Phase.*

### SOUS-MARIN JAPONAIS STO

Le Japonais à une unité de sous-marins STO, qui a une capacité de Recherche limitée grâce à l'hydravion qu'il transporte. Pendant un Scénario Stratégique, en Décembre 1941, si l'unité STO est n'importe quel hex du Bord Est, le joueur Japonais peut immédiatement déclarer que l'unité bombarde le canal de Panama (hors carte). Après la déclaration de l'attaque, le joueur Japonais lance deux fois le dé. Si il obtient deux zéros consécutifs, les écluses du Canal de Panama sont considérées endommagées, et tous les Renforts US devant arriver de Janvier à Décembre 1942 sont retardés d'un mois. Tout autre résultat est un échec, et l'unité STO est éliminée. C'est la seule fois où cette attaque peut être déclarée pendant le jeu.

### YAMATO ET MUSASHI

En plus d'être les plus grand vaisseaux de combat du monde, le *Yamato* et le *Musashi* étaient aussi les QG de la Flotte Combinée pendant la majeure partie de la guerre. Aucun bateau ne peut être Activé à moins que le QG des Flottes Combinées ne soit utilisé pour l'Activation pendant cette Phase ; les deux peuvent ensuite être Activés.

### TASK FORCES LEURRES

Lors de l'Activation Initiale des unités navales (pendant la Phase d'Activation en Opération ou en Réaction), un certain



nombre de Task Forces leurres peut être créée. Le nombre total de leurres dépend du niveau de l'Opération :

Niveau 0 : 2 leurres

Niveau 1 : 4 leurres

Niveau 2 : 6 leurres

Niveau 3 : 8 leurres

Les leurres peuvent être placés dans n'importe quel port ami Relié et non Interdit pendant la Phase d'Activation du joueur. Une fois Détecté, un leurre est retiré pour le restant de l'Opération. Aucun nouveau leurre ne peut être créé pendant l'Opération.

**Note :** *Les leurres ne peuvent pas faire de Recherches.*

### COMPETENCE DEFENSIVE DES PILOTES

Si une unité aérienne est attaquée par une unité aérienne d'un Niveau supérieur, la différence de leurs Niveaux respectifs est soustraite de la Force de Combat de l'unité aérienne qui attaque après que tous les modificateurs aient été appliqués.

**Exemple :** *Si une unité L0 attaque une unité L2, l'unité aérienne L0 soustrait 2 de sa Force de Combat.*

### PORTEE ETENDUE DES CHASSEURS

Les unités aériennes Japonaises 1E L2 non CV capables peuvent ajouter 2 à leur Portée lorsqu'elles escortent ou font une Mission de Suprématie Aérienne. Les unités aériennes Alliées 1E L2 non CV capables peuvent ajouter 4 à leur Portée lorsqu'elles escortent ou font une Mission de Suprématie Aérienne. Le terme « escorter » dans ce contexte indique que l'unité aérienne 1E qui étend sa portée ne peut qu'engager le Combat Aérien ou faire un mitraillage d'aéroport.

### SOLIDITE DES BOMBARDIERS QUADRIMOTEURS US

Les unités aériennes Alliées 4E L0 ou L1 sont traitées comme des unités L2 pour tout ce qui concerne les règles de cible. Lorsqu'elles attaquent, elles sont traitées avec leur statut normal.

**Note :** *Cette règle doit être utilisée en conjonction avec la règle optionnelle de Compétence Défensive des Pilotes.*

### RECHERCHE DES UNITES AERIENNES QUADRIMOTEURS ALLIEES

Une unité aérienne Alliée 4E Activée qui ne fait pas de Mission Aérienne pendant un Cycle de Bataille peut être utilisée comme une LRA pour les règles de Recherches, mais ne peut pas utiliser l'option d'attaque de nuit des LRA (voir ci-dessous).

### ATTAQUE DE NUIT DES LRA

Si une LRA Alliée Détecte une unité navale Japonaise, la LRA peut lancer une frappe navale de nuit. Seule la cible navale dans le Task Force peut faire tirer la Flak. Si la Flak obtient un ou plusieurs Coups, la LRA est éliminée. Si la Flak n'obtient rien, l'attaque est résolue sur la ligne 1E contre naval de la TRC Aériens/navals, avec une force d'attaque de zéro.

### CHASSEURS D'ESCORTE DES BOMBARDIERS STRATEGIQUES

En Avril 1945, le joueur Allié reçoit une unité aérienne (6) 1E-L2 spéciale, la P-51. Cette unité ne peut recevoir que des Remplacements L2. Elle peut engager n'importe quelle unité aérienne Japonaise 1E dans un hex attaqué pendant la Phase de Bombardement Stratégique. Elle est toujours considérée Activée et elle utilise la ligne Frappe Coordonnée contre PCA de la TRC Aériens/Navals. Si il n'y a pas d'unité 1E ennemie présente

dans l'hex, alors un mitraillage est fait en contre n'importe quel aéroport Japonais à portée pendant la Phase de Bombardement Stratégique. Cette unité aérienne reçoit des Remplacements normalement, comme n'importe quelle autre unité aérienne. Pendant la Phase des Missions Aériennes, cette unité peut être Alertée et faire une PCA, mais ne peut pas faire d'autres missions.

### COMBAT DE NUIT

La force des unités navales est modifiée, selon la situation d'Initiative Stratégique, pendant le combat naval lorsque la Condition de Luminosité est nuit ou crépuscule, pendant les Phases de Combat Naval 2 et 3.

- Les Japonais ajoutent 1 à leurs forces de Torpilles et d'Artillerie lorsque le Japonais à l'Initiative Stratégique ou qu'aucun des deux joueurs ne l'a. Pour cette règle, l'Initiative Stratégique pour les Scénarios non-Stratégiques est la suivante : Scénarios d'Engagement 1-4 (Initiative Japonaise ; Scénario d'Engagement 5 (Initiative Alliée). Scénarios de Batailles 1-3 (Initiative Japonaise) ; Scénarios de Batailles 4-6 (pas d'Initiative) ; Scénarios de Batailles 7-8 (Initiative Alliée). Scénarios de Campagnes 1-3 (Initiative Japonaise) ; Scénarios de Campagnes 4-6 (Pas d'Initiative).

- Le Japonais n'ajoute rien à ses forces de Torpilles et d'Artillerie lorsque l'Allié à l'Initiative Stratégique.

- Les Alliés ajoutent 1 à leurs forces de Torpilles et d'Artillerie lorsque les Alliés ont l'Initiative Stratégique.

- Les Alliés n'ajoutent rien à leurs forces d'Artillerie et de Torpilles lorsque aucun joueur n'a l'Initiative Stratégique.

- Les Alliés soustraient 1 de leurs forces de Torpilles et d'Artillerie lorsque le Japonais à l'Initiative Stratégique.

### RADAR ET DOCTRINE D'INTERCEPTION AMELIOREE

Soustrayez 2 des jets de Recherches Alliées de Janvier 1943 jusqu'à la fin de la partie. Soustrayez 1 des jets de Recherches Japonaises à partir de Janvier 1944 jusqu'à la fin de la partie.

### DOCTRINE D'HYDRAVIONS ALLIES

Les unités navales Alliées avec des avions de repérage ne peuvent pas faire de Recherches au-delà de l'hex qu'elles occupent tant que les Alliés n'ont pas l'Initiative Stratégique, quelle que soit son Niveau. Une fois qu'ils ont obtenu l'Initiative Stratégique, ils peuvent utiliser leurs observateurs pour le reste de la partie, même si les Japonais récupèrent l'Initiative Stratégique.

### BALAYAGE ANTI SOUS MARIN ALLIE

A partir de Janvier 1943, les unités US DD et DE peuvent faire des balayages anti sous-marins. Pour cela, le DD/DE doit entrer dans un hex contenant un sous-marin Japonais et aucune autre unité Japonaise, et le sous-marin Japonais doit renoncer à son attaque. Les forces navales anti-sous-marines lancent un dé et, si le résultat est supérieur à zéro et inférieur ou égal au nombre de sous-marins dans l'hex, ce nombre de sous-marins peut être attaqué. Le combat est résolu normalement, en utilisant la ligne Naval contre Sous-Marin de la TRC Aériens/Navals. A la fin de l'attaque anti-sous-marine, les sous-marins attaqués qui ont survécu peuvent attaquer les unités anti-sous-marines en utilisant la procédure d'attaque sous-marine normale.

### AVANTAGE DES BLINDES

Pendant toute la durée du jeu, un camp en combat terrestre qui possède des blindés peut être éligible pour un décalage d'une colonne sur la Table de Résolution des Combats. En excluant toutes les unités terrestres US, dans tout combat où un camp à

une unité blindée et que l'autre n'en a pas, le camp avec le blindé peut décaler d'une colonne ; dans le cas où les deux camps ont des blindés, il n'y a pas de décalage. Les unités US sont toutes considérées comme ayant des blindés pour la défense ; aucune unité Japonaise ne peut obtenir de décalage dans un combat contre une unité terrestre US. Les blindés US intégrés ne permettent pas à l'unité US de décaler ; les unités US doivent réellement avoir une unité blindée (et pas l'adversaire) pour décaler le résultat du combat.

### PATROUILLE DE CHASSEURS

Pendant la Phase de Missions Aériennes *Avantagé*, les unités aériennes Avantagées peuvent faire des Missions de Transfert vers un hex qui n'est pas à plus de la moitié de leur portée, là, elle peuvent faire une PCA pendant la Phase de Missions Aériennes Désavantagé. Pas plus d'une unité par hex ne peut faire de Patrouille de Chasseurs, mais les autres unités basées dans l'hex peuvent aussi faire des PCA. Notez que l'unité en Patrouille de Chasseurs n'a pas besoin d'être Alertée ; elle fait automatiquement sa PCA lorsqu'une Mission Aérienne ennemie arrive, qu'elle soit Détectée ou non.

### BARGES JAPONAISES / BATEAUX PT ALLIES

Pendant la Phase de Transport Stratégique, le Japonais peut déplacer une Division (ou son équivalent) d'un hex de ligne de côte à travers un côté d'hex d'Eau dans un autre hex de ligne de côte. Ceci n'est pas considéré comme un Transport Amphibie.

Pendant chaque Mois de Juin, les Alliés reçoivent un « hex » de bateaux PT, que le joueur Allié assigne secrètement à un hex occupé par des unités amies. Lorsqu'une unité Japonaise tente d'utiliser ses Barges (voir ci-dessus) pour se déplacer dans un hex contenant des bateaux PT, l'unité Japonaise perd un Pas. Les Alliés peuvent redéployer leurs hexs de bateaux PT à chaque Phase de Renforts.

### FORCES SPECIALES

Les unités terrestres des forces spéciales peuvent être utilisées comme des unités terrestres normales, où elles peuvent être utilisées comme Raiders. Lorsqu'une unité des forces spéciales fait un Raid (une unité maximum), elle peut débarquer ou entrer dans un hex occupé par l'ennemi pour faire un combat (pas de pénalité de Qualité de Troupe pour Assaut Amphibie) et utilise la ligne 1-5 Pas pour le résultat du combat, quelle que soient les forces présentes. Après le combat, si l'unité des forces spéciales a survécu, elle est immédiatement embarquée ou sortie de l'hex. Si l'unité des forces spéciales élimine toutes les unités terrestres ennemies dans l'hex, ; toutes les installations et Points de Ressources de Sphère de Co-Prospérité subissent automatiquement les effets de la Démolition.

### TIRPITZ

Pendant la Phase de Renforts de Janvier 1944, le Japonais reçoit le bateau Allemand *Tirpitz*, si il a l'Initiative Stratégique.

### CONVERSION CVS/CVL

Le CVS2 Japonais *Chitose* et le CVS 3 *Chiyoda* peuvent être convertis en CVL8 *Chitose* et CVL9 *Chiyoda*. Pour cela, le joueur Japonais doit laisser un ou deux CVS dans un chantier de Réparation Navale en fonctionnement pendant 6 Mois consécutifs. Si l'unité est endommagée avant la conversion, elle doit être entièrement réparée avant le début du processus de conversion de 6 Mois. Si le processus de conversion est interrompu, quelle qu'en soit la raison, il doit recommencer au début.

### SUGGESTIONS POUR LE JEU EN SOLITAIRE

Pour jouer à *Pacific War* en solitaire (en dehors des scénarios d'Engagements spécialement conçus pour le jeu en solitaire), utilisez les règles normales, sauf pour les indications suivantes.

Tous les mouvements du joueur en Opération pendant sa Phase de Contact doivent être pré notés. Les unités navales en Opération peuvent être forcées de cesser leur mouvement avant la fin de ce qui avait été prévu uniquement par une Recherche réussie, quelle que soit la condition de Renseignement.

Dans les Scénarios de Campagnes et Stratégiques, la Condition de Renseignement Opérationnelle est déterminée seulement lorsque une Recherche est réussie contre des unités en Opération.

Pour faire une enchère de Points de Commandement pendant la Phase de Détermination du Joueur en Opération, utilisez la table suivante. Comparez la différence en Points de Commandement disponibles pour chaque camp, et utilisez la plus haute colonne applicable qui exprime la différence entre le plus haut et le plus bas total.

**Exemple :** Si les Alliés ont 284 Points de Commandement et les Japonais 140, utilisez la colonne 2 x.

Le camp déterminé par la table fait l'Opération en dépensant autant de Points de Commandement que vous le souhaitez.

### TABLE D'ENCHERE SOLITAIRE

Dé	Comparaison des Totaux de Points de Commandement					
	1 à 10	11 à 20	21 à 30	2 x	3 x	4 x
0-4	H	H	H	H	H	H
5	B	H	H	H	H	H
6	B	B	H	H	H	H
7	B	B	B	B	H	H
8	B	B	B	B	B	H
9	B	B	B	B	B	B

H : Le plus haut total fait l'Opération.

B : Le plus bas total fait l'Opération.

### TABLEAU DES COUPS DIVERS

Le tableau suivant est fourni comme aide mémoire des différents effets des dommages sur diverses cibles (cibles autre que des unités de combat).

Type de Cible	Capacité de Coups	Effet
BSO	5	Éliminé
Construction	5	Éliminé
Petit Aéroport	5	Interdit
Grand Aéroport	10	Interdit
Port	15	Interdit
Co-Prospérité	Démolition seule	Démolition
Hex de Ressources	Bombardement strat	Réduction

### TRADUCTION : Noël Haubry

**Note :** A deux reprises dans les règles il est fait référence à des unités navales « échouées » (stranded), mais il n'y a aucune règle précisant ce qui doit arriver à une unité navale pour être « échouée ».