

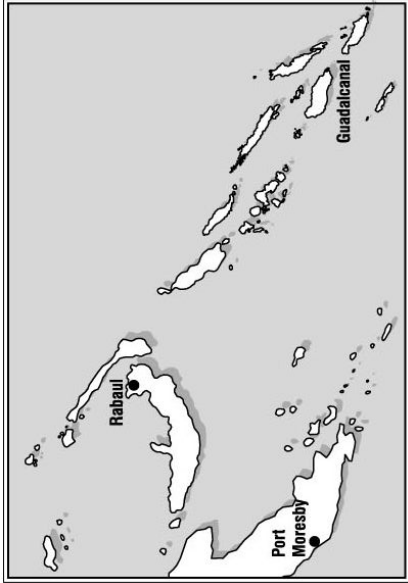
# Guadalcanal

Campagne conçue par James Crate et Roger Horky

Bien que l'Amérique se rapprochait de la victoire après Midway, la guerre était loin d'être terminée. Les forces japonaises avançaient encore sur la chaîne des îles Salomon pour couper le ravitaillement de l'Australie. Les plans d'offensives furent bouleversés quand les rapports établirent que la Japonais construisaient un aérodrome sur « CACTUS », le nom de code allié pour Guadalcanal. L'aérodrome en cours de construction fut facilement capturé par les Marines le 7 août 1942 et fut baptisé Henderson Field. Les Japonais contre-attaquèrent rapidement. Le flux des troupes japonaises fut nommé le « Tokyo Express », et le New Georgia Sound qu'ils empruntaient « la Fente ». L'âpre lutte qui se déroula sur terre, sur mer et dans les airs dura des mois. En novembre 1942, les Japonais ne pouvaient plus engager suffisamment de forces pour prendre Henderson Field. Guadalcanal fut déclaré sécurisé en 1943.

## Séquence de jeu

- Tirez une carte et déterminez la météo de la semaine
- Tirez une carte pour déterminer l'objectif de la mission d'Attaque
- Chaque joueur assigne ses avions à la mission d'Attaque
- Jouez la mission d'Attaque. Déplacez le marqueur selon les résultats
- Le joueur japonais choisit l'objectif de la mission de Ravitaillement (**Option** : jouez l'une des campagnes de porte-avions)
- Chaque joueur assigne ses avions à la mission de Ravitaillement
- Jouez la mission de Ravitaillement. Déplacez le marqueur selon les résultats
- Vérifiez si il y a un vainqueur. Si le marqueur est dans la case Evacuation Américaine ou Japonais Repoussés, la campagne s'achève. Sinon, le joueur US tire une carte pour ses Renforts et les événements listés dans la case où se trouve le marqueur sont notés pour la semaine suivante



## Météo

Carte action	Météo	a/c US disponibles	a/c jap. disponibles
Out of the sun	Délugé	2	2
Autre carte à bord rouge	Nombreux orages	6	4
Bordée de bleu	Orages éparses	8	6
Bordée de blanc	Clair	10	8

### Règles spéciales :

- Lors de la première semaine de la campagne, chaque joueur a 4 a/c disponibles. N'effectuez aucun tirage.
- Réduisez le nombre d'appareils US disponibles à chaque semaine où le marqueur commence dans la case Henderson Field ou Fighter One.

## Objectifs des Missions d'Attaque

Carte action	Attaquant	Objectif
Ace pilot & Half Loop	Japonais	Forces terrestres – 3A
Barrel Roll & Full Throttle	US	Croiseur – 1A
In My Sights	Japonais	Aérodrome – 3A <sup>1</sup>
Maneuvering	US	Forces terrestres – 3A
Out of the Sun & Scissors	US	Forces d'invasion – 4B
Tight Turn & Vertical Roll	Japonais	Cargo – 4A

### Notes :

- Changez l'objectif pour celui des Forces Terrestres chaque semaine où le marqueur débute sur la case Henderson Field. Infilgez 1 point de dégât supplémentaire à l'aérodrome si le marqueur commence sur la case Pistol Pete ou Fighter One
- Toutes les missions d'Attaque et de Ravitaillement ont 8 tours d'Aller vers l'Objectif / 7 tours de Retour à la Base

## Renforts US

Groupe	Avions	Procédure :
1	2 F4F	Tirez une carte à la fin de chaque semaine. Si la carte est bordée de rouge,
2	2 SBD	recevez le groupe de renfort suivant au début de la semaine suivante. Les
3	2 P-39K	groupes sont reçus dans l'ordre
4	2 TBF	
5	2 B-17E	

## Ajustements du Marqueur

Mission d'Attaque			Mission de Ravitaillement			Campagne de porte-avions (Optionnel)		
VP	Attaquant Japonais	Attaquant US	VP	Cargo	Destroyer	Campagne	Victoire japonaise	Victoire US
0	1 case à gauche	1 case à droite	0	2 cases à droite	1 cases à droite	Salomon Est	3 cases à droite	2 cases à gauche
1-3	-	-	1	1 case à droite	1 case à droite			
4-6	1 case à droite	1 case à gauche	3	-	-	Santa Cruz	2 cases à droite	3 cases à gauche
7+	2 cases à droite	2 cases à gauche	5-6	1 case à gauche	1 case à gauche			

### Note :

Les VP lors des mission d'Attaque et de Ravitaillement ne concernent **que** les dégâts subits par l'objectif

Japonais Repoussés Les US gagnent	Début de la Campagne	Pistol Pete Inflige 1 point de dégâts additionnel pendant une mission d'Attaque japonaise contre l'objectif Aérodrome	Fighter One Réduit le nombre d'avions US disponibles pour cette semaine par (2)	Henderson Field Remplacez l'objectif Aérodrome par Forces Terrestres pour les missions d'Attaques japonaises	Evacuation Américaine Les Japonais gagnent
--------------------------------------	----------------------	--	--	---	---



# Les îles Salomon

Campagne conçue par Roger Horky

Les premières offensives alliées dans le Pacifique avaient pour but de prendre Rabaul, la place forte japonaise situé sur l'île de la Nouvelle Angleterre. L'armée US fut chargée de sécuriser la Nouvelle Guinée pendant que l'US Navy devait s'emparer des îles Salomon. Les deux armées pouvaient alors attaquer Rabaul. La campagne des îles Salomon commença avec la prise de Guadalcanal. De là, la Navy et les Marines tracèrent leur route au nord, prenant la Nouvelle Georgie, Vella Lavella et Choiseul. La prise de Bougainville en novembre 1943 donna aux Américains le contrôle total des îles. A ce moment là, ironiquement, les succès remportés par les Alliés au centre du Pacifique rendirent la prise de Rabaul inutile. Coupés de leurs lignes, les Japonais installés là bas n'étaient plus une menace et furent contournés.

## Séquence de jeu

- Tirez une carte action pour déterminer l'objectif
- Chaque joueur sélectionne secrètement une Ressource
- Les joueurs révèlent leur Ressource
- Menez la mission
- Déterminez les points de victoire
- Déterminez la performance du Groupe Aérien à la fin de 6 missions

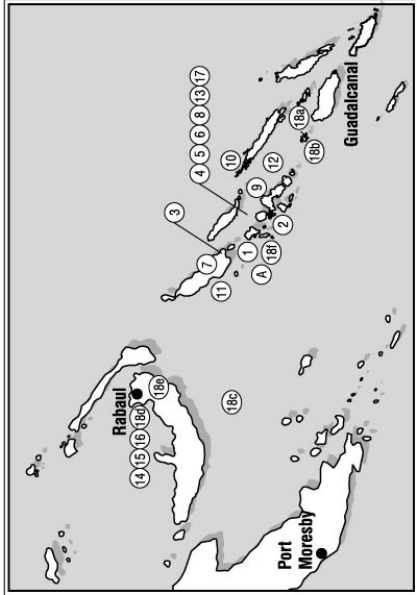
## Ressources japonaises

- LW A6M2, LW A6M3
  - LW A6M2
  - LW A6M3, Equipages Expérimentés
- Début 1943 :**
- LW A6M2, LW A6M3
  - LW A6M3 (Ohara)
  - LW A6M2-N, LW F1M2
- Fin 1943 :**
- LW Ki-61, Mauvaise Identification
  - LW A6M3, Pénurie de Pièces Détachées
  - LW A6M2-N, LW F1M2, Retard
- Début 1944 :**
- LW A6M3, LW A6M5
  - LW A6M5
  - LW A6M5, Formation Lâche

## Ressources alliées

- Vague de chasseurs (LW F4U-1)
  - LW F4U-1
  - LW Kittyhawk III
- Début 1943 :**
- Yamamoto (Mission A)
  - LW F4U-1, LW F4F OU 2 LW P-38G
  - LW F4F OU LW P-39K
- Fin 1943 :**
- LW F4F (Swett) OU LW P-38G (Shubin)
  - LW F4U-1 (Boyington)
  - Kiwis Alliés
- Début 1944 :**
- LW F4U-1
  - LW F6F, LW F4U-1 OU 2 LW P-38J
  - LW Kittyhawk III, Pénurie de Pièces Détachées

## Missions



Carte action	Début 1943	Fin 1943	Début 1944
Ace Pilot & Half Loop	10	10	15
Barrel Roll & Full Throttle	6	5	13
In My Sights (1B)	2	4	14
In My Sights (2B)	1	9	7
In My Sights (3B)	13	17	11
Maneuvering	4	1	5
Out of the Sun	18	18	18
Scissors	9	3	3
Tight Turn	12	13	16
Vertical Roll	8	15	4

## Objectifs des Missions

Objectif	Type	Avions	Altitude	Tours
1. Ballale	Aérodrome – 3A	2 LW SBD	Au choix	10/9
2. Munda	Aérodrome – 3A	LW P-40E, LW P-400	Au choix	10/9
3. Kahili	Secteur aérodrome – 7A	3 B-24D	Moyenne	10/9
4. The Slot	NAVIRE	LW SBD, LW TBF	Au choix	8/7
5. The Slot	NAVIRE	2 B-25C-1, 2 B-25D	Très Basse	8/7
6. The Slot	NAVIRE	2 LW D3A1	Au choix	8/7
7. Piva/Bougainville	Forces terrestres – 3A	2 LW TBF	Au choix	10/9
8. The Slot	OCEAN	1 PB4Y-1 (1)	Très Basse	8/7
9. Webster Cove	Docks – 2A	LW P-40E	Au choix	9/8
10. Rekata	Base Hydravions – 4B	LW P-40E	Au choix	9/8
11. Empress Augusta Bay	CONVOI	2 LW D4Y, LW D3A1	Au choix	8/7
12. New Georgia	NAVIRE DE GUERRE	2 LW SBD	Au choix	9/8
13. The Slot Sound	Combat tournoyant – 1B	Variable (2)	Au choix	6
14. Rabaul	BASE MILITAIRE	4 B-25D	Moyenne	12/11
15. Rabaul	BASE MILITAIRE	3 B-24J	Moyenne	12/11
16. Rabaul	PORT	Variable (3)	Au choix	11/10
17. The Slot	Patrouille – 1B	1 H8K2	Basse	8/7
18. Spécial	Cf. 27.2 et le tableau des missions spéciales			
A. Sud de Bougainville	Yamamoto - optionnel	2 G4M1 (4)	Basse	6

## Performance du Groupe Aérien

### VP alliés – VP japonais

Alliés	Début 1943	Fin 1943	Début 1944	Japonais
Remarquable	96 ou +	101 ou +	126 ou +	Epouvantable
Excellente	76 à 95	81 à 100	106 à 125	Lamentable
Bonne	56 à 75	61 à 80	86 à 105	Mauvaise
Historique	36 à 55	41 à 60	66 à 85	Historique
Mauvaise	16 à 35	21 à 40	46 à 65	Bonne
Lamentable	-4 à 15	1 à 20	26 à 45	Excellente
Epouvantable	-5 ou -	0 ou -	25 ou -	Remarquable

## Notes de Mission

- Utilisez le B-24D. Traitez les gains de VP comme pour un avion en Patrouille
- Début 1943 : LW F4F, LW A6M2  
Fin 1943 : LW P-38G, LW A6M5  
Début 1944 : LW F6F, LW A6M5
- Tirez une carte action. Bord rouge : LW SBD, 2 LW TBF ; Bord bleu : LW SB2C-1C, 2 LW TBF ; Bord blanc : LW SB2C-1C, 2 LW SBD
- Cf. La description de la Ressource concernant les avions utilisés avec cette mission