



B29 en Chine

Campagne conçue par Greg Courter

Les premiers raids de B-29 contre le Japon furent lancés de Chine, car aucune base adéquate n'existait à cette époque dans le Pacifique. Comme l'ennemi tenait les côtes chinoises, tout carburant, équipement et ravitaillement pour les bombardiers devaient être acheminés depuis l'Inde par dessus l'Himalaya (surnommé « Hump »). Il fallait quatre vols au dessus du Hump (tellement dangereux que les équipages percevaient la prime de combat) pour alimenter une mission de bombardement. Le premier raid de l'opération MATTERHORN fut une attaque sur Bangkok au début de juin 1944. Le premier raid contre le Japon se produisit deux semaines plus tard. L'autonomie des B-29 limitait ses objectifs d'attaque à la Mandchourie, la Thaïlande, Sumatra et Kyushu l'île japonaise la plus au sud. Echech coûteux, MATTERHORN prit fin en décembre 1944. Les B-29 furent transférés aux Mariannes, où ils pouvaient être plus facilement ravitaillés et d'où ils pouvaient atteindre tout le Japon.

Séquence de jeu

- Tirez une carte pour voir si une Mission doit être effectuée cette semaine
- Retirez un point de dommage à chaque B-29
- Assignez une Tâche à chaque B-29
- Si un B-29 a été assigné à la Tâche M, menez la Mission.
- Notez les VP nets gagnés ou perdus
- Résolvez les missions de Ravitaillement. Pour chaque mission opposée, menez le combat aérien et notez les VP gagnés ou perdus. Notez le nombre de points de Ravitaillement reçu.
- Effectuez l'Entraînement et les Réparations
- Si l'évènement Attaque Immédiate a été tiré une ou plusieurs fois cette semaine, effectuez une attaque contre l'aérodrome du joueur. Notez les VP gagnés ou perdus et tout dommage infligé aux B-29
- Remplacez si vous le voulez les B-29 détruits
- Tirez pour déterminer la prochaine mission si nécessaire
- Si c'est la semaine 12, totalisez les VP et comparez les à la Table de Victoire

Points de Victoire

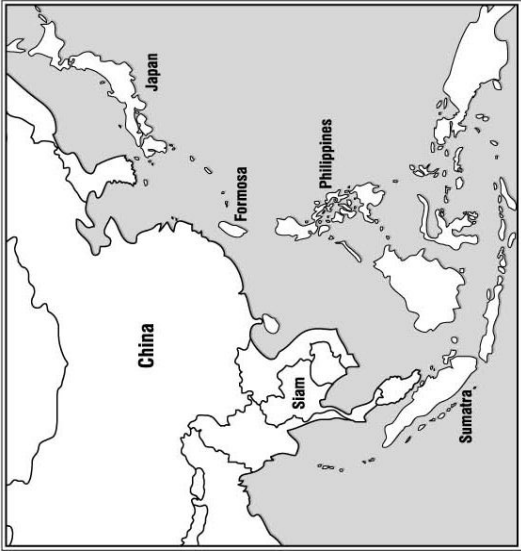
Carte action	Bomb. lourds	Chasseurs	Bomb. moyens	Objectifs
Avion détruit	-20	+5	+10	
Avion endommagé / désengagé	-10	+2	+5	
Survole la cible, survit non-endommagé	+7		-5	
Dommages infligés	Variable (2)			Voir objectif (1)
Remplacer l'avion				
1. Ajoutez les VP pour les dommages causés à la cible de la Mission. Otez les VP pour les dommages infligés à l'aérodrome par l'évènement Follow Up Attack.				
2. Aucune case d'entraînement cochée : 0 VP. Une case cochée : -5 VP. Deux cases cochées : -10 VP				

Sélection aléatoire des appareils

Nb d'avions	1er	2ème	3ème
Deux	1-40	41-80	
Trois	1-27	28-53	54-80

Table de Victoire

VP	Niveau de victoire
111 ou plus	Qui veut un Sampan ?
86 à 110	Bon
61 à 85	Pas mauvais
41 à 60	Historique
21 à 40	Essaye encore
1 à 20	Faible
0 ou moins	Affreux



Objectifs de Mission

N° Carte	Objectif	Type objectif	Tours
1-8	A. Bangkok, Siam	Voie ferrée – 3B	9/9
9-20	B. Yawata, Japon	Complexe industriel – 7B	10/9
21-29	C. Taku, Japon	Docks – 2A	10/9
30-36	D. Moesi R. Sumatra	Minage – 6A (1)	10/10
37-44	E. Formose	Centre de ravitaillement – 2A	9/8
45-53	F. Nagasaki, Japon	Petite ville – 3B	10/9
54-62	G. Formose	Usine – 7B	9/8
63-71	H. Formose	Aérodrome – 3A	9/8
72-80	I. Palembang, Sumatra	Raffinerie – 7A	11/10

1. Un B-29 au maximum. La mission se passe à Très Basse altitude

Opposition

N° Carte	Altitude de départ (1)	Tours de combat (2)
1-45	Haute	2 tours
46-67	Moyenne	3 tours
68-80	Basse	4 tours

1. Diminuez l'altitude d'un niveau si c'est une Mission D
2. Que pour les mission de Ravitaillement

Mission / Ravitaillement

N° Carte	Ravitaillement (1)	Evènement (1)	Environnement (2)	Opposition (3)
1-11	30 SP	Vents arrière	Formation lâche	L Ki-44-1ic OU <i>Aucun</i>
12-23	30 SP, Evén. (+0)	Otez 1 Chasseur	Flak (US)	L Ki-84-1a OU L Ki-43-1j
24-39	20 SP	AUCUN EVENEMENT	Nuages au-dessus de l'objectif	LW Ki-84-1a OU LW Ki-43-1j
40-56	20 SP, Evén. (+0)	Attaque immédiate	Rien	LW A6M3 (4)
57-70	10 SP	L Ki-45	Flak (Jap.)	LW Ki-44-1ic OU LW Ki-43-1j
71-85	10 SP, Opposition	Moteur en feu (2), Opposition	Formation lâche	
86-95	10 SP, Evén. (+10)	Opposition	Mauvais Temps	
96+	10 SP, Evén. (+20)	Moteur en feu (4)	NA	

1. Ajoutez 5 au nombre tiré pour chaque point de facteur négatif de l'équipage (seulement pour les Missions où un évènement est tiré)
2. Ajoutez 1 au nombre tiré pour chaque point de facteur négatif de tous les équipages qui participent à la mission
3. Prenez en compte le premier type pour les Missions contre le Japon ou Formose. Utilisez le second pour toutes les autres attaques
4. Si c'est une mission de Ravitaillement : RIEN