

Iles Salomon, Philippines 1944, Okinawa

Feuille d'enregistrement de la Campagne

N° de la Mission	N° et nom de l'Objectif	Ressource utilisée	Points de Victoire gagnés
1			
2			
3			
4			
5			
6			
Total			

Ensembles d'Objectifs

Ensemble d'Objectifs	Carte à bord rouge	Carte à bord bleu	Carte à bord blanc
CONVOI	Destroyer – 4A	Croiseur – 1A	Destroyer – 4A*
PORT	Docks – 2A	Cargo – 4A*	Centre de ravitaillement – 2A
BASE MILITAIRE	Aérodrome – 3A	Centre de ravitaillement – 2A	Forces terrestres – 3A
OCEAN	Patrouille – 1B	Sous-marin – 5B	Cargo – 4A
NAVIRES	Cargo – 4A	Navires de petite taille – 5B	Destroyer – 4A
TRANSPORT	Pont – 6B	Voie ferrée – 3B	Centre de ravitaillement – 2A
FRAPPE USMC	Forces terrestres – 3A	Aérodrome – 3A	Cargo – 4A
NAVIRE DE GUERRE	Croiseur – 1A	Destroyer – 4A	Navire de guerre – 1A

\* Augmentez la Flak de zone de l'objectif de « 1 »

Points de victoire des Campagnes terrestres

	Chasseurs	Bomb. légers	Bomb. moyens	Bomb. lourds	Patrouilleurs	Objectifs	Pilotes et équipages expérimentés
Chaque appareil ennemi Détruit	5 **	6 **	10 **	20	12		2/compétence
Chaque appareil ennemi Endommagé et/ou volontairement Désengagé	2 **	3 **	5	10	5		
Chaque appareil ami ayant survolé l'objectif, attaqué, et revenu non Endommagé		3	5	7			
Chaque appareil ami revenu d'une mission de Patrouille sur sa face non Endommagé	2	3	5	6	6		
Niveau de dégâts infligé à l'objectif, ou tout autre résultat de Mission						Voir objectif	

\*\* Ne s'applique pas aux Kamikazes (Exception : les G4M2 transportant des Ohkas)

# A l'Est des îles Salomon

## Feuille d'enregistrement de la Campagne

Tour	Tactique de Flotte	Opérations aériennes	Ressource utilisée	Survivant à une mission de patrouille
1				
2				
3				
4				

### Tactiques des Flottes

CR = Courte portée  
MR = Moyenne portée  
LR = Longue portée

Les Flottes ne peuvent passer directement de Courte à Longue portée (et vice versa) lors de deux tours consécutifs

### Opérations aériennes

Lg = Grosse Frappe (ne peut être sélectionné deux fois de suite)  
Sm = Petite Frappe  
HN = Frappe contre Henderson Field (Japonais uniquement)  
IF = Frappe contre les Forces d'Invasion (US uniquement)  
No = Aucune Frappe

HN ou IF ne peuvent être choisis si la Tactique de Flotte actuelle est LR

VP de Frappe du Ryujo

### Dégâts

Porte-avions US	Pleine puissance 0 VP	Réduit 7 VP	Endommagé 14 VP	Hors d'état 28 VP
Porte-avions japonais	Frappe : normale CAP : normal	Frappe : -1 a/c CAP : normal	Frappe : -2 a/c CAP : -1 a/c	Partie terminée
Henderson Field	Intact 0 VP	Endommagé 6 VP	Défoncé 12 VP	Hors d'état 20 VP
Force d'invasion	Intacte 0 VP	Réduite 4 VP	Désorganisée 8 VP	Brisée 14 VP

Instructions d'utilisation : Coche une case pour chaque point de dégât que le porte-avions ou tout autre objectif subit, et une case de porte-avions pour chaque avion détruit appartenant à ce porte-avions. Quand les dégâts sont réparés, effacez le nombre de cases adéquat.

# Santa Cruz

## Feuille d'enregistrement de la Campagne

Tour	Tactique de Flotte	Opérations aériennes	Ressource utilisée	Survivant à une mission de patrouille
1				
2				
3				
4				

### Tactiques des Flottes

CR = Courte portée  
MR = Moyenne portée  
LR = Longue portée

Les Flottes ne peuvent passer directement de Courte à Longue portée (et vice versa) lors de deux tours consécutifs

### Opérations aériennes

Lg = Grosse Frappe (ne peut être sélectionné deux fois de suite)  
Sm = Petite Frappe  
No = Aucune Frappe

VP de Mauvaise Identification

### Dégâts

Porte-avions US	Pleine puissance 0 VP	Réduit 7 VP	Endommagé 14 VP	Hors d'état 28 VP
Porte-avions japonais	Frappe : normale CAP : normal	Frappe : -1 a/c CAP : normal	Frappe : -2 a/c CAP : -1 a/c	Partie terminée

Instructions d'utilisation : Coche une case pour chaque point de dégât que le porte-avions, et une case de porte-avions pour chaque avion détruit appartenant à ce porte-avions. Quand les dégâts sont réparés, effacez le nombre de cases adéquat.