



# Santa Cruz

Campagne conçue par James Crate

A la mi-octobre 1942 le contrôle américain de Guadalcanal était devenu ténu, et les navires japonais contrôlaient les eaux autour de l'île. L'amiral Nimitz remplaça l'amiral assiégé Ghormley par le beaucoup plus agressif « Bull » Halsey. Le premier challenge de Halsey fut une nouvelle tentative de Yamamoto pour prendre Guadalcanal. Les forces armées japonaises tentèrent de briser les Marines qui protégeaient Henderson Field, et la flotte impériale fit mouvement pour acheminer les renforts. Les Marines tinrent bon, et Halsey fit face à quatre porte-avions japonais avec les vétérans de l'*Enterprise* et du *Hornet*. Suivant les ordres de Halsey d'« attaquer et attaquer encore », la bataille qui fit rage le 26 octobre vit la perte du *Hornet* et de beaucoup des meilleurs pilotes japonais. Plus important, Guadalcanal était toujours tenue par les Marines.

## Séquence de jeu

- Chaque joueur note secrètement leur Tactique de Porte-Avion et ses Opération Aériennes pour ce tour
- Les joueurs révèlent leurs choix
- Chaque joueur sélectionne secrètement une Ressource
- Les joueurs révèlent leur Ressource sélectionnée
- Menez les Frappes. Le joueur qui a choisi **le plus faible numéro de Ressource** mène en premier sa Frappe. Si les joueurs ont choisi le même numéro de Ressource, alors les Frappes sont simultanées
- Notez les dégâts. Tentez les réparations des porte-avions
- Déterminez le vainqueur après 4 tours, ou à la fin du tour où un ou toutes les flottes de porte-avions sont hors d'état. Le joueur avec le plus de VP l'emporte

## Ressources (pour les deux camps)

0. Aucune Ressource
1. Nuages au-dessus de l'objectif
2. Frappes croisées
3. *Vejitasa* (US), *Murata* (Japonais)
4. Radar (que pour le Japonais)
5. Limitation des dégâts
6. Pont d'envol chargé
7. Extra CAP
8. Mauvaise identification
9. Mission de reconnaissance

## Avions US

### Flotte de porte-avions

Opérations aériennes	Appareil de Frappe	CAP
Grosse Frappe	LW F4F, LW SBD, L TBF	L F4F
Petite Frappe	L F4F, LW SBD	LW F4F
Aucune Frappe	Aucun	2 LW F4F

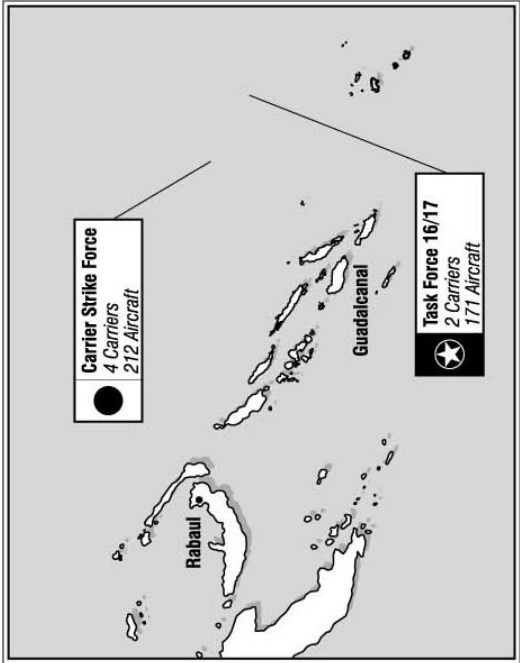
## Mission de Reconnaissance

	Appareil de Reconnaissance	Intercepteur(s)
Reconnaissance US	L SBD	L A6M2
Reconnaissance japonaise	L B5N2	L F4F

## Avions japonais

### Flotte de porte-avions

Opérations aériennes	Appareil de Frappe	CAP
Grosse Frappe	LW A6M2, LW D3A1, LW B5N2	L A6M2
Petite Frappe	L A6M2, L D3A1, L B5N2	LW A6M2
Aucune Frappe	Aucun	2 LW A6M2



## Règles spéciales

1. Aucune Frappe japonaise ne peut inclure plus d'un pilote Expérimenté. Ceci inclut la Ressource Pilote Expérimenté



# A l'Est des îles Salomon

Campagne conçue par James Crate

Dix sept jours après le premier débarquement des Marines sur Guadalcanal, la flotte combinée japonaise lança une opération majeure pour repousser les forces navales et aériennes alliées de la région. De manière classique, les Japonais divisèrent leurs forces. Le porte-avions léger *Ryujō* attaqua Henderson Field tout juste construit, pendant que les vétérans de la Mer de Corail du *Shōkaku* et du *Zuikaku* accrochèrent les porte-avions américains *Saratoga* et *Enterprise*. Les Américains versèrent le premier sang le 24 août 1942 en coulant le *Ryujō*. L'après-midi, les porte-avions US furent sous les tirs intenses des attaques aériennes de la flotte japonaise. Quand la bataille fut terminée, l'*Enterprise* était endommagé mais encore en état de marche, et le convoi de renforts japonais fit demi-tour. Malgré la forte pression de la flotte japonaise, Henderson Field resta aux mains des Marines.

## Séquence de jeu

- Chaque joueur note secrètement leur Tactique de Porte-Avion et ses Opérations Aériennes pour ce tour
- Les joueurs révèlent leurs choix
- Chaque joueur sélectionne secrètement une Ressource
- Les joueurs révèlent leur Ressource sélectionnée
- Menez les Frappes. Le joueur qui a choisi le **plus faible numéro de Ressource** mène en premier sa Frappe. Si les joueurs ont choisi le même numéro de Ressource, alors les Frappes sont simultanées
- Notez les dégâts. Tentez les réparations des porte-avions
- Déterminez le vainqueur après 4 tours, ou à la fin du tour où un ou toutes les flottes de porte-avions sont hors d'état. Le joueur avec le plus de VP l'emporte

## Ressources (pour les deux camps)

- Aucune Ressource
- Runyon* (que pour l'Américain)
- Le *Ryujō* attaque Henderson (que pour le Japonais)
- Frappe du *Ryujō* (que pour le Japonais)
- Radar (que pour le Japonais)
- Limitation des dégâts
- Extra CAP
- Personne en vue
- Mission de reconnaissance
- Attaque sous-marine (que pour le Japonais)

## Règles spéciales

- Utilisez l'objectif Aérodrome pour la Frappe contre Henderson Field. Les dégâts contre la cible sont cumulatifs et notés sur la feuille d'enregistrement de la Campagne. Utilisez la feuille d'enregistrement des VP dus aux dégâts, **pas** la feuille d'objectif.
- Utilisez l'objectif Forces d'Invasion pour la Frappe contre les Forces d'Invasion. Les dégâts contre la cible sont cumulatifs et notés sur la feuille d'enregistrement de la Campagne. Utilisez la feuille d'enregistrement des VP dus aux dégâts, **pas** la feuille d'objectif.

## Avions US

Flotte de porte-avions		CAP
Opérations aériennes	Appareil de Frappe	
Grosse Frappe	LW F4F, LW SBD, L TBF	L F4F
Petite Frappe	L F4F, LW SBD	LW F4F
Frappe contre Force d'invasion	L F4F, L SBD, L TBF	LW F4F
Aucune Frappe	Aucun	2 LW F4F

### Henderson Field CAP

Carte	Tirez une carte
Bord rouge	CAP
Bord bleu	L F4F
Bord blanc	LW F4F
	LW F4F, L P-400

## Mission de Reconnaissance

Reconnaissance US		Appareil de Reconnaissance	Intercepteur(s)
Reconnaissance US	1 PBV	L A6M2	L F4F
Reconnaissance japonaise	L E13A1		

## Avions japonais

Flotte de porte-avions		CAP
Opérations aériennes	Appareil de Frappe	
Grosse Frappe	LW A6M2, LW D3A1, L B5N2	L A6M2
Petite Frappe	L A6M2, L D3A1, L B5N2	LW A6M2
Frappe contre Henderson	L A6M2, LW D3A1	LW A6M2
Aucune Frappe	Aucun	2 LW A6M2

### Forces d'invasion CAP

Carte	Tirez une carte
Bord rouge	CAP
Bord bleu	Aucun
Bord blanc	L A6M2
	LW A6M2

