CARRIER

Sommaire

1.0 Introduction 3
1.1 Comment apprendre les règles 3
1.2 Généralités du jeu 3
1.3 Concepts du jeu 3
2.0 Préliminaires 5
2.1 Matériel du jeu 5
2.2 Description des pions 5
2.3 La carte 8
2.4 Tables 8
2.5 Fractions 8
2.6 Empilement 8
3.0 Séquence de jeu 9
4.0 Attaques air-mer 10
4.1 Attaques air-mer US 11
4.2 Attaques air-mer japonaises 14
Scénario 1: Décision dans la mer de corail 15
5.0 Affichage et Task Forces US 16
6.0 Attaques aériennes US 17
6.1 Initiation d'une attaque aérienne 18
6.2 Endurance d'une unité aérienne 19
6.3 Mouvement d'une attaque aérienne 20
6.4 Contact 20
6.5 Surprise japonaise 21
6.6 CAP japonaise 21
7.0 Opérations d'une task force de porte-avions US 22
7.1 Opérations aériennes et affichages de porte-avions 22
7.2 CAP US 26
7.3 Transfert aérien 27
Scénario 2: La première bataille de porte-avions 27
8.0 Forces japonaises 29
9.0 Mouvement d'une force japonaise 31
9.1 Priorités des mouvements de forces 31
9.2 Mouvement de mission 32
10.0 Mouvement US 34
Scénario 3: Point culminant à Santa Cruz 35
11.0 Pions de force et renseignement 36
11.1 Pions de force 36
11.2 Tables de renseignement 37
11.3 Ecrans japonais 39
11.4 Décroissement du niveau de renseignement 40
11.5 Résumé des pions de force 40
12.0 Recherche et détection 41
12.1 Status de détection 42
12.2 Procédure de recherche aérienne 42
13.0 Sequence de jeu standart 44
13.1 Pions de séquence 44
Scénario 4: Officier de recherche aérienne 45
14.0 Réaction rapprochée et combat de surface 46

14.1 Task forces US adjacentes et mouvement japonais 46
14.2 Combat naval de surface. 47
Scénario 5: Bagarre dans les Solomons 51
15.0 Attaques aériennes japonaises 51
15.1 Quelles forces peuvent attaquer 51
15.2 Procédure d'attaque aérienne japonaise 52
16.0 Potentiel aérien révélé, pertes aériennes et valeur aérienne 57
16.1 Potentiel aérien révélé 57
16.2 Pertes aériennes 58
16.3 Valeur aérienne 59
Scénario 6: "Attaquez - Je répète - Attaquez" 60
17.0 Arrivée des forces japonaises 61
17.1 Procédure d'arrivée 61
17.2 Limites d'engagement 63
18.0 Bases aériennes terrestres 64
18.1 Opérations de bases aériennes terrestres US 64
18.2 Endommagement et réparation de bases aériennes terrestres 65
18.3 Attaques air-sol 66
19.0 Endommagement et réparation US 66
19.1 Enregistrement et effets des dégâts 67
19.2 Ponts de vol inopérants 67
19.3 Réparation de porte-avions US 68
20.0 Retrait japonais 69
20.1 Retrait de force 69
20.2 Retrait de flotte 70
20.3 Mouvement de retrait 70
21.0 Scénarios du jeu standart 71
22.0 Victoire du jeu standart 74
Règles avancées 75
23.0 CAP contre d'autres forces 75
24.0 Extension du jeu 76
24.1 Arrivée japonaise 76
24.2 Nuit 76
24.3 Engagement supplémentaire 77
25.0 Attaques US avancées 77
25.1 Mauvaise cible 77
25.2 Changement de cible, séparation et rappel d'attaques aériennes 78
26.0 Recherche avancée 78
26.1 Résultats spéciaux de recherche 78
26.2 Recherche PBY 79
27.0 Rabaul 79
28.0 Retour des attaques aériennes 80
29.0 Confirmation des dégâts 80
30.0 Bombardements de surface des aérodromes 81
31.0 Scénarios historiques 81
31.1 La Mer de Corail 81
31.2 Les Salomons orientales 82
31.3 Santa Cruz 82
31.4 La bataille navale de Guadalcanal 83
32.0 Nimitz, Retour vers l'enfer 83

1.0 Introduction

Carrier est un jeu en solitaire où vous commandez les flottes des Etats-Unis lors de grandes batailles de porte-avions qui se passèrent ou auraient pu se passer en 1942 ou 1943. Ces batailles on décidé du sort de la Guerre du pacifique et ont établi le porte-avion comme l'instrument de combat naval le plus puissant.

Le jeu se concentre sur les problèmes des combat de porte-avions: recherche de l'ennemi, evaluation des renseignements et décision de où et quand on envoie les attaques. Votre mission est de couler les porte-avions japonais avant qu'ils ne vous coulent. Les règles du jeu indiquent comment les forces japonaises arrivent en jeu, se déplacent et attaquent.

Note pour les joueurs d'Ambush! et autre jeux en solitaire: Carrier peut se jouer indéfiniment, car les actions des Japonais sont déterminées par des jets de dé. Il n'y a pas de paragraphes cachés ou limites similaires à la rejouabilité.

1.1 Comment apprendre les règles

Carrier comprend plusieurs concepts et procédures qui ne sont pas familiers même aux joueurs expérimentés. Les règles sont structurées de façon que vous les appreniez graduellement, et plusieurs scénarios d'introduction sont fournis pour cela. Vous devriez lire les règles graduellement, en vous arrêtant pour jouer un scénario d'introduction au fur et à mesure qu'ils arrivent. Chaque scénario d'introduction amène une partie du système de jeu et ne prend pas beaucoup de temps. Après avoir joué à tous ces scénarios, vous serez prêts pour le jeu standart (21.0).

Tout le contenu des règles 1.0-22.0 constitue les règles standarts, utilisées dans le jeu standart. Les règles appelées "jeu standart seulement" ou "(Jeu standart)" ne sont pas utilisées dans les scénarios d'introduction.

Après les règles standarts se trouvent plusieurs règles avancées. Les joueurs désirant plus d'options ou de réalisme peuvent les utiliser comme ils le veulent.

1.2 Généralités du jeu

Vous contrôlez des navires US qui sont groupés en task forces et transportant des unités aériennes. Les forces japonaises apparaissent en tant que forces. Elles rentrent en jeu de façon aléatoire. Chaque fois qu'une force entre en jeu, vous ne savez quasiment rien sur son contenu: elle peut représenter n'importe quoi depuis une paire de Destroyers jusqu'à une flotte de porte-avions, ou rien du tout.

Votre première tache en tant que commandant US est d'envoyer des avions de recherche pour détecter les forces ennemies et obtenir des informations dessus. Il y a plusieurs niveaux d'information, allant de la taille approximative (par exemple, "Petite") des forces ennemies aux noms exacts des navires qui les composent.

Lors de chaque tour, les forces US et japonaises alternent les déplacements et les opérations aériennes. Vous préparerez vos avions, les enverrez pour des missions de recherche, et ensuite les enverrez pour des attaques contres les forces détectées. Au même moment, les forces japonaises à portée vous attaqueront. Vous vous appercevrez d'une attaque au moment où elle apparait au dessus de vos navires. Vous ne connaitrez pas habituellement la composition exacte d'une force qui vient de lancer une attaque aérienne contre vous, seulement le nombre d'avions apparus.

Les forces japonaises se déplacent et choisissent les cibles des attaques aériennes selon certaines priorités. Ces procédures sont complexes et prennent une grande part des règles. Vous ne devriez pas les apprendre en détail avant de les utiliser vraiment dans le jeu. Laissez le jeu vous apprendre les procédures au fur et à mesure de votre progression.

Le mouvement des forces japonaises dépend de la proximité des task forces US. Normalement, elles se déplaceront et attaqueront les forces US à certaines distances; si les forces US sont proches, elles se déplacent vers des objectifs donnés par le scénario. La puissance aérienne japonaise prend en compte la puissance connue, les pertes et les avions utilisés pour d'autres missions. Les attaques des deux camps sont résolues en faisant des combats aériens, puis un tir anti-aérien et finalement le bombardement lui-même.

Le but du jeu est de détruire les avions et navires japonais et empêcher un débarquement japonais sur des objectifs donnés par le scénario.

1.3 Concepts du jeu

Carrier est un jeu complexe qui impliquent plusieurs nouvelles règles. Ce système est prévu pour introduire la plupart des systèmes les plus importants et de vous donner une vue du déroulement du jeu.

Organisation d'une unité navale

Dans Carrier, les navires ne se déplacent pas individuellement. Plutôt, ils sont regroupés en forces, contenant un nombre variable de navires, se déplaçant et combattant en une seule unité, représentée sur la carte par un pion de force (japonais) ou de task force (US). Vous gardez trace des navires composant une task force US particulière en plaçant les pions de navires dans l'un des afficheurs de Task Force ou Carrier Task Force imprimées sur la carte.

Quand vous obtenez des informations prècises sur les navires d'une forces japonaise, vous pouvez placer les pions sur l'un des afficheurs de Task Force.

Forces navales japonaises

Les Japonais ont deux forces de bases: les forces de combat (1-20) et les forces de transport (1-6). Il y a trois différents groupes de pions de forces japonaises, chacun ayant une couleur pour indiquer un objectif différent. Par exemple, une force orange a pour objectif Port Moresby. Chaque force japonaise a aussi un pion d'activation correspondant qui est placé dans une coupe avec les pions d'activation de toutes les forces japonaises en jeu. Lors du déroulement du jeu, on tire ces pions, l'un après l'autre. Quand on tire le pion d'activation d'une certaine force, cette force se déplace et/ou attaque.

La direction de déplacement d'une force japonaise se déplace lors de son activation dépent de son objectif (Port Moreby, Guadalcanal ou Espiritu Santo). Sur la carte se trouve des compas, chacun ayant une couleur selon son objectif. Quand une force japonaise est activée, vous la déplacez dans la direction indiquée par un jet de dé en fonction du compas approprié dans la zone de mouvement (dont les frontières sont indiquées par des lignes en pointillé).

Renseignements limités et forces japonaises

Vous ne connaissez pas la composition des forces japonaises lorsqu'elles sont placées sur la carte pour la première fois. Vous saurez seulement si c'est une force de transport ou de combat, et même cette information paut changer. En fait, la plupart des forces sur la carte ne contiendront pas de navires et sont en d'autres termes des leurres. En executant des recherches aériennes et ou des combat navals de surface, vous obtiendrez des informations sur la composition des forces japonaises. La qualité de ces informations se définit en niveau de renseignement, allant de 0 (pas d'information) à 4 (informations précises). Par exemple, une force peut commencer en tant que force de combat de niveau 0, augmenter en force de porte-avions de niveau 1, devenir une force de 2-3 porte-avions de niveau 2, passer à une force de 2 CV de niveau 3 et finalement être une force de niveau 4 contenant le Soryu et le Hiryu escortés par 3 croiseurs et 2 destroyers.

Vous enregistrez ces augmentations du niveau de renseignement des forces japonaises en plaçant un pion de force du niveau approprié sour le pion de force sur la carte (les forces de niveau 0 n'ont pas de pions de force). Les pions de forces sont codés par couleur. Ainsi, par exemple, tous les pions de niveau 2 sont vert clair, et ceux de niveau-3 sont violet. Notez que certains pions de niveau 1 et 2 ont des bandes bleues ou vertes. Ces pions sont placés dans deux coupes de pions de forces, une pour les forces de combat (bande verte) et l'autre pour les forces de transport (bande bleue). Quand une force de niveau 0 devient une force de niveau 1, on tire un pion de force de la coupe correspondante. Dans les autres cas, (niveau 1 passant à 2, et ainsi de suite), la composition de force nouvellement révélée est déterminée en jetant un dé sur l'une des tables de renseignement, et on en garde la trace en utilisant des pions de force n'ayant pas de bande de couleur.

Unités aériennes et opérations aériennes

Pour conserver l'atmosphère de brouillard de guerre, les opérations aériennes japonaises sont représentées de façon abstraite. Il n'y a pas de pions japonais d'attaque aériennes volant le long de la carte et téléphonant leurs coups et vous de donnant le temps de vous préparer. Plutôt, quand une force japonaise est activée, il y a une possibilité qu'elle attaque immédiatement. L'idée est que l'attaque japonaise se dirigeait vers vous depuis plusieurs tours. Ainsi, vous n'avez pas d'avertissement des attaques ennemies, et devez être constamment sur votre garde. Il n'y a pas de pions d'avions japonais, mais ceux-ci sont représentés par des points aériens, chacun représentant approximativement 8 avions. Quand il y a une attaque aérienne japonaise, vous enregistrez le nombre de points aériens qu'elle contient dans le carnet de bord japonais. Les points aériens descendus par les chasseurs US et la DCA sont marqués dans la colonne "Losses" du tableau "Air Strike".

Les opérations aériennes US sont aussi détaillées que celles des japonais sont abstraites. Il y a 5 types d'avions différents, chacun ayant son propre potentiel en CAP, bombardement et endurance. Un pion aérien US recto contient 2 pas et verso un seul pas, représentant approximativement 4 avions. Chaque porte-avion US dispose de son propre afficheur sur la carte. Sur ces afficheurs, vous diposez les avions prêts à être lancer, ceux se faisant réarmer, ceux venant d'atterrir et ceux qui sont au repos dans les hangars.

Le joueur US execute des recherches aériennes en envoyant des pas sur la piste de recherche de la task force. Les pistes de recherche sont divisées horizontalement en cases représentant différentes distances (en hexes) depuis la task force d'où sont partis les avions. Lors de chaque tour, les avions de recherche peuvent tenter de détecter les forces japonaises localisées dans les distances correspondant à la case de la piste de recherche qu'ils occupent. Au début de chaque nouveau tour, les avions en recherche avancent dans la case suivante jusqu'à ce qu'ils retournent à leur base.

Contrairement aux Japonais, les attaques aériennes US se déplacent sur la carte (à la vitesse d'un hex par phase d'action). Elles sont représentées dans le jeu par des pions d'attaque aérienne, chacun numéroté selon la case d'attaque US sur la carte. Elles contiennent toutes les unités aériennes participant à une attaque particulière. Vous gardez trace

du nombre de phases d'action où une attaque est restée en vol, et vous le comparez à l'endurance des avions dans l'attaque. Dés que l'endurance est dépassée, il devient très possible que les avionss'écrasent par manque de carburant.

Engagement japonais

De même que vous ne savez pas la composition des forces navales japonaises individuelles, vous ne connaitrez pas les forces que les Japonais ont envoyé pour toute l'opération (sauf dans de larges limites). Chaque scénario indique les limites d'engagement des porte-avions japonais, navires de combat de surface et transports. On les enregistre sur la piste d'enregistrement (en haut de la carte). Quand une force japonaise passe au niveau-3, on augmente l'index d'engagement approprié par la valeur imprimée sur le pion de force niveau-3. L'index pour les porte-avions augmente aussi lorsque des attaques aériennes japonaises sont générées. Une fois que l'index a atteint ou dépassé la limite d'engagement, on ne peut plus amené de force de ce type en jeu.

Séquence de jeu

Le tour de jeu est divisé en une phase d'arrivée, 4 phases d'actions consécutives et une phase finale.

Dans la phase d'arrivée de chaque tour, on amène en jeu un tiers des forces de combat japonaises non en jeu et une force de transport. La table d'arrivée appropriée (déterminé par l'objectif de la force japonaise) détermine dans quel hex sera placé la force venant d'arriver.

Dans chacune des 4 phases d'action, on commence par le segment japonais. On enregistre le nombre de forces japonaises en jeu sur la piste d'enregistrement. Les nombres imprimés sur la case correspondant au nombre de force en jeu indique le nombre de pions d'activations japonais à tirer lors de chaque phase d'action (ex: 3/3/3/.). Certains de ces pions sont des leurres mais la plupart correspondent à une force à activer. Chaque force japonaise se déplace et attaque au moment de son activation, il n'y a pas de phases de mouvement et de combat séparés.

De même que le nombre de forces japonaises en jeu détermine le nombre de pions d'activation à tirer lors du segment japonais de chaque phase d'action, de même le nombre de task forces US en jeu détermine le nombre pouvant de déplacer dans le segment US de chaque phase d'action (on se reporte à la case de la piste d'enregistrement appropriée comme pour les Japonais). Cependant, alors que les Japonais ne font qu'une opération aérienne à la fois, vous pouvez faire les opérations aériennes de toutes les task forces US lors d'un segment US, même avec celles ne se déplaçant pas.

Dans la phase finale, vous mettez à jour les opérations aériennes japonaises, les dégâts des navires japonais et les renseignements US à propos des forces japonaises.

2.0 Préliminaires du jeu

2.1 Matériel du jeu

Un jeu complet comprend:

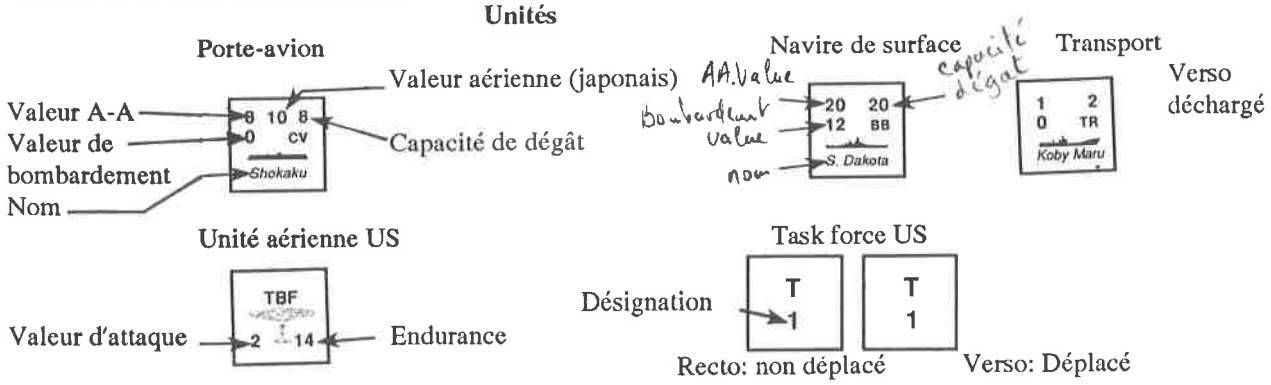
- 1 carte
- 660 pions
- Un livret de jeu
- 2 cartes de tables
- 2 écrans de tables
- 1 dé à 10 faces (0 correspond à 10).

2.2 Description des pions

Les pions représentent des navires, des avions et task forces US et japonaises. Seul un petit nombre de pions sont placés sur la carte, les autres restant dans des cases.

Les navires, avions et marqueurs de dégâts sont les seuls pions requis pour le scénario 1. Cependant, tous les piosn sont décrits ci-dessous par simplicité

Unités

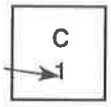


Attaque aérienne US

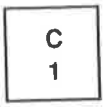
Recto: n'a pas tenté de contact

Verso: a épuisé ses tentatives de contact

Force de combat japonaise

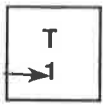


Recto: n'a pas été recherchée avec succès ce tour



Verso: a été recherchée avec succés ce tour

Force de transport japonaise



Recto:n'a pas été recherchée avec succès ce tour

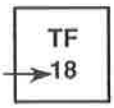
Verso: a été recherchée avec succés ce tour

Note: Il y a 3 groupes de forces de combat et transport, un par objectif. Notez aussi que le verso d'une task force US a une signification différente que celui d'une force japonaise.

Marqueurs

Ils sont utilisés pour donner des informations.

Marqueur de task force (5.0)



Marqueur de porte-avion (5.0)

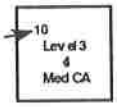
Marqueur de force (8.0)

Les bandes de couleur sur certains marqueurs indiquent ceux à placer dans la coupe de recherche lors de la mise en place du jeu.

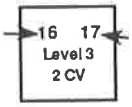
Niveau-1

Niveau-2

Valeur d'engagement (surface et transport seulement)



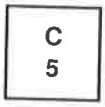
Valeur AA



Valeur aérienne (PA seulement)

Marqueurs de séquence

Marqueurs d'activation de séquence (13.1) (27.0)



Marqueur de séquence noir (13.1)(vierge)

Marqueurs de séquence de recherche PBY (13.1, 26.2)

Marqueur d'action Rabaul

Autres marqueurs

Carburant de Guadalcanal (18.1)

Epuisement de combat 1

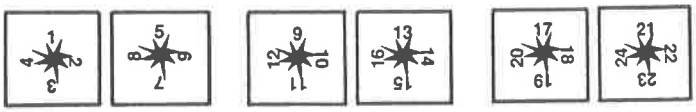
Epuisement de combat 2 (14.2)

Puissance CAP (6.0)

Index d'engagement

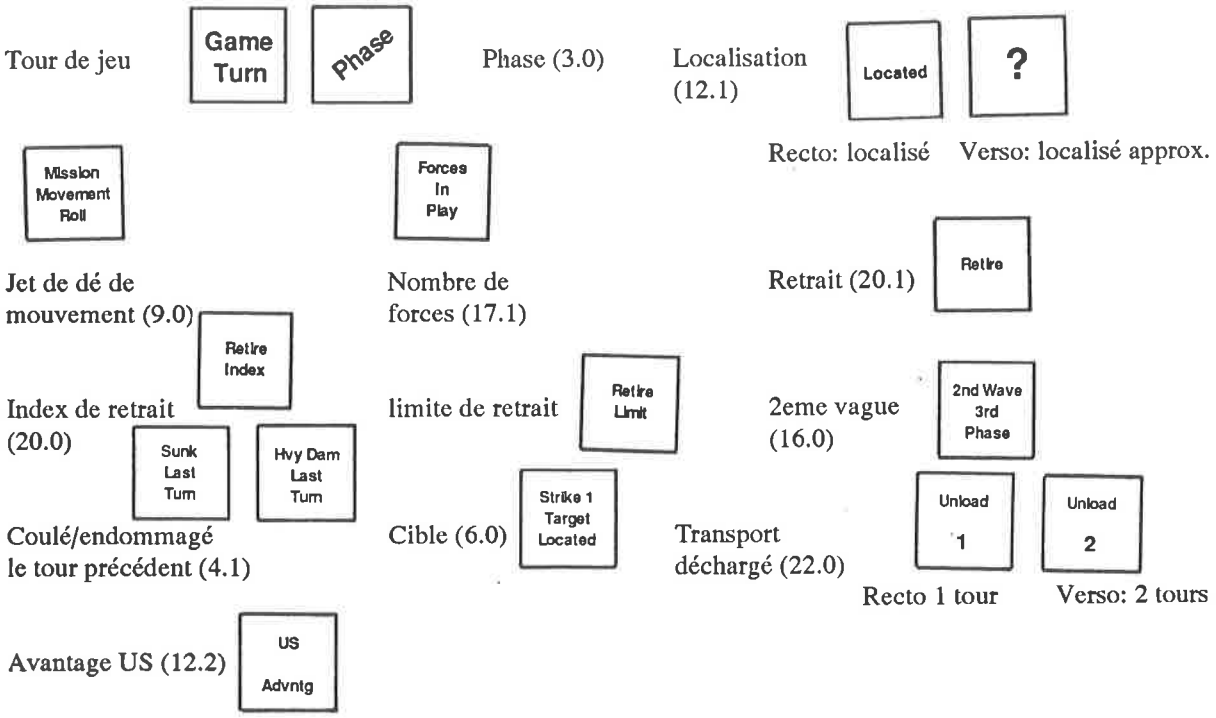
Limite d'engagement

Note: Il y 3 marqueurs pour les index et 3 pour les limites correspondant aux forces de PA, surface et transport
Marqueurs de dégâts/ temps en vol/ valeur aérienne (4.1, 19.1, 6.0)



Ces marqueurs sont fournis pour enregistrer les dégâts sur les navires, le temps que les unité aériennes ont passé en vol et la valeur aérienne des PA japonais. Vous utilisez les mêmes marqueurs mais pour des fonctions différentes. Les règles se refèrent à "Dégâts", "temps en vol" et "valeur aérienne" selon le contexte.

Chaque marqueur à 4 nombres sur chaque côté, chacun sur un bord du pion. On oriente le marqueur pour que le nombre approprié coïncide avec le haut du pion marqué ainsi.



Unités aériennes et points aériens

Chaque unité aérienne US représente un type d'avion: chasseur, bombardier torpilleur, en piqué ou horizontal. On ne les place jamais sur la carte, mais dans des cases. Les pions d'attaques aériennes sont placés sur la carte pour représenter des groupes d'avions en vol.

Chaque unités aérienne US a une couleur selon son origine et le type de base qu'elle peut utiliser:

Silhouette bleue: aéronavale; peut opérer depuis une base terrestre ou un porte avion.

Silhouette verte: ne peut opérer que depuis une base terrestre.

Liste des avions US:

F4F: Wildcat	Chasseur	SBD: Dauntless	Bombardier en piqué
TBD: Devastator	Bombardier torpilleur	TBF: Avenger	Bombardier torpilleur
P-38: Lightning	Chasseur	P-39: Airacobra	Chasseur
MedB: Bombardier moyen	Bombardier horizontal		

Note du concepteur: Les bombardiers moyens représentent les B-25, B-26 et A-20. Les P-39 représentent aussi les P-40 et les P-400 (version d'exportation du P-39). Les avions de l'Armée ne sont inclus que s'ils pouvaient faire des attaques efficaces contres des navires. Par exemple, il n'y a pas de B-17. Ils firent de bonnes reconnaissances, ce qui est compris dans le système d'arrivée des Japonais, mais question attaque anti-navire, ils étaient totalement sans valeur.

Il n'y a pas d'unités aériennes japonaises. Les forces de PA japonaises ont une valeur aérienne intrinsèque exprimée en points aériens. Chaque point aérien japonais représente 8 avions.

Pas aériens US

La puissance et les pertes aériennes US se comptent en pas. Un pion côté recto représente 2 pas et verso un seul pas. Ainsi, un pas de perte se fait en retournant un pion recto du côté verso ou en enlevant un pion verso du jeu. On peut remplacer un pion de deux pas par deux pions d'un pas et vice-versa.

Sources aériennes US

Les sources aériennes US sont les suivantes:

Un PA US ayant un pont d'envol pouvant opérer.

Une base terrestre US ayant une piste d'envol pouvant opérer et ayant au moins 3 pas de bombardiers et/ou d'avions torpilleurs. Cela comprend les avions au sol, ceux sur la piste de recherche de la base et ceux envoyés à l'attaque depuis la base.

Les sources aériennes US affectent les actions des forces japonaises (Note: Le mot "source" est utilisé simplement pour désigner les PA et bases terrestres).

Types et tailles des navires

Les navires sont identifiés selon les abréviations suivantes. On nomme occasionellement un navire par son poids ou sa taille. Par exemple, une règle peut dire: "'Si une task force ne contient pas de navire plus grand (lourd) qu'un destroyer...". Les navires sont donnés par ordre de poids/taille:

BB: Cuirassé	CV: Porte-avion	CA: Croiseur	CVL: PA léger
CVE: PA d'escort	DD: Destroyer	AP: Transport (US)	TR: Transport (Japonais)

Les BB, CA et DD sont des navires de surface (on les appelle ainsi car ils ne transportent pas d'avions et ne combattent qu'à la surface de l'océan et non au-dessus).

Note du concepteur: Pour des raisons de conceptions que la règle 11.0 clarifie, les termes CVE et CVL dans le jeu ne correspondent pas toujours aux termes officiels. Dans le jeu, CVE indique les plus petits porte-avions et CVL des portes-avions un peu plus grands.

Forces et Task forces

Les groupes de navires japonais sont appelés forces. Les groupes de navires US sont appelés task forces. Les règles 8.0 et 5.0 expliquent totalement ces concepts. Entre temps, chaque fois que vous rencontrerez ces termes, pensez à "groupes de navires".

Niveaux des forces japonaises

La règles se referent souvent aux forces japonaises d'un certain niveau, par exemple, une force de niveau 2. Le niveau peut aller de 0 à 4. Il indique la quantité d'information que vous avez sur les navires dans la force. 0 indique aucune information, 4 toutes les informations (noms des navires). La règle 11.0 expliquent les niveaux. Dans les scénarios 1-4, toutes les forces japonaises sont au niveau 4.

2.3 La carte

La carte représente le sud pacifique à une echelle d'environ 50 Km par hex. Il y a trois types de terrain: terre, mer côtière et haute mer. Une référence à mer correspond aux deux types de mer.

Les unités navales ne peuvent pas entrer dans des hexes ayant au moins une partie de terre.

Les unités aériennes peuvent passer à travers tous les types de terrain.

Définitions de la carte

Mer côtière: Hexes clair de mer proches de certaines lignes côtières et îles. Les forces de PA japonaises et task forces de PA US ne peuvent pas entrer dans ces hexes.

Haute mer: Tous les autres hexes de mer.

Base terrestre: Base aérienne terrestre d'où des unités aériennes peuvent faire des attaques. La valeur AA de la base est imprimée sur l'hex.

Zone de mouvement: La carte est divisée en zones déterminant les mouvement japonais (9.0). Le mouvement d'une unité dépend de la zone où elle se trouve.

Objectif: Guadacanal, Port Moresby et les Nouvelles Hébrides sont des objectifs japonais (8.0).

Zones de recherche PBY: Les hexes numérotés désignent le centre des zones où le joueur US peuvent faire des recherches PBY (26.2).

Côtés d'hexes interdits: Côtés d'hexes impassables aux unités navales (recifs, plages, etc.). Ils n'affectent pas les unités aériennes.

Pistes d'enregistrement: On utilise la piste numérotée pour enregistrer des valeurs importantes. La ligne de nombre libéllée J dans chaque case indique le nombre de pions de séquence à tirer dans chaque phase d'action japonaise. Idem pour le joueur US pour la ligne marquée US.

2.4 Tables: Voir les écrans.

2.5 Fractions

La règle demande souvent de fractionner des quantités et de les arrondir. Si cela n'est pas spécifié, les fractions sont toujours arrondies au nombre le plus proche, et 0,5 est arrondi à l'entier supérieur.

2.6 Empilement

Les seules restrictions d'empilement sont les suivantes:

Chaque PA a un nombre limité d'unités aériennes (7.1).

Une TF US entrant dans un hex occupé par l'ennemi doit tenter del'engager en combat de surface.

3.0 Séquence de jeu

Le jeu se joue par tour. Chaque tour se déroule selon la séquence de jeu. Il est divisé en phase, qui sont elles-mêmes divisées en segment. Chaque tour de jeu représente 80 minutes.

Notes importantes:

Ce qui suit fournit la séquence de jeu utilisant toutes les règles standarts. Les parties libellées "(jeu Standart)" ne sont pas utilisées dans le scénario d'introduction.

Les sections libellées "(Avancé)" ne sont utilisées que dans le jeu avancé.

Déroulement de la séquence de jeu

I. Phase d'arrivée (jeu standart)

A. Déterminer le nombre de forces japonaises arrivant (17.1)

B. Placez les nouvelles forces japonaises sur la carte. Si une force arrive à l'intérieur de la couverture de recherche d'unités aériennes, on vérifie doublement son arrivée.

C. On compte le nombre de forces japonaises sur la carte et on positionne le marqueur du nombre de forces sur la piste d'enregistrement.

D. Les unités dans la piste de recherche sont décalées vers la section suivante disponible

II. Première phase d'action

A. Segment japonais

1. Jet de dé pour déterminer les directions de mouvement lors de ce segment (9.0).

2. Consultez la case de la piste d'enregistrement contenant le marqueur du nombre de forces pour déterminer combien de pions de séquence il faut tirer lors de ce segment. On les tire un par un, en executant les actions appropriées immédiatement après le tirage de chaque pion.

a. Si on tire un pion d'activation, cette force est activée. Si on tire le pion d'une force qui a été enlevée de la carte, on ne fait rien.

i. On détermine si la force fait une attaque aérienne (15.0).

ii. On résout cette attaque, s'il y en a une.

iii. On déplace la force d'un hex (9.0).

iv. On enlève le marqueur d'avantage US de la force.

Si la force est détectée et n'a pas été recherchée avec succès dans le tour en cours, son pion de détection décroit.

Si la force se déplace dans un hex à l'intérieur de la zone de couverture d'unités aériennes en recherche utilisée, on peut faire une recherche immédiatement (ignorer dans les scénarios 1-3).

b. Si c'est un pion vierge, on ne fait rien.

c. (Avancé) Si on tire un pion de recherche PBY, on fait immédiatement une recherche PBY (26.2).

d. (Avancé) Si on tire un pion d'activation Rabaul, on fait immédiatement la procédure d'attaque aérienne de Rabaul (27.0).

On ne remet pas les pions tirés dans la coupe.

3. Si une seconde vague (16.0) doit arriver dans cette phase, on résout ces attaques maintenant.

B. Segment US

1. Etape de mouvement aérien (6.3):

a. On peut déplacer chaque attaque aérienne d'un hex.

b. On augmente le marqueur Temps en vol de chaque attaque aérienne ou pas aérien sur la carte qu'ils aient bougé ou non (on n'augmente pas le marqueur des unités dans les cases d'atterrissage). Si un marqueur dépasse l'endurance d'une unité de plus de 4, l'unité est éliminée.

2. Etape d'opération aérienne (7.0): On peut faire des opérations aériennes avec chaque PA et base aérienne.

a. Les PA et bases peuvent envoyer des unités aériennes.

On dépense du carburant si on envoye des unités depuis Guadalcanal.

On marque les cibles des attaques venant d'être lancées.

(Avancé) On peut tenter de séparer ou de changer les cibles des attaques qui ne sont pas arrivées à destination.

b. Chaque PA peut élever 8 pas (moins le nombre lancé).

c. Les unités sont placées dans les cases "Servicing" (préparation).

d. Chaque PA peut abaisser 8 pas (moins le nombre lancé).

e. On peut faire atterrir les unités sur les PA et les bases.

f. On incrémente le marqueur Temps en vol des unités dans les cases d'atterrissage et qui n'atterrissent pas. On élimine les unités selon les règles de l'endurance.

g. Les attaques aériennes dans le même hex qu'un PA ou une base peuvent être placées dans les cases d'atterrissage. Elles ne peuvent atterrir pendant ce segment.

3. Etape de mouvement de task force: On consulte la case de la piste d'enregistrement correspondant au nombre de task forces US sur la carte. On peut en déplacer le nombre indiqué (10.0). Seules les task forces n'ayant pas bougé ce tour peuvent le faire.

4. Etape de recherche aérienne (12.2): On peut faire des recherches avec des unités aériennes dans une case de recherche de chaque task force de PA ou base. Après la recherche, on place les unités dans la section "Used". On retourne les forces qui sont détectées.

5. Etape d'attaque aérienne (6.3):

a. Chaque attaque aérienne US recto peut tenter de contacter une force dans le même hex que sa cible désignée.

b. Si le contact réussit:

i. On détermine le nouveau pion de force (avec la CAP, la surprise et l'écran).

ii. On résout le combat air-mer (4.1).

A la fin de l'étape, on enlève tous les marqueurs de CAP japonais.

6. Etape de réparation de porte-avions (jeu standart): On fait les jets de dé de réparations des porte-avions US ayant le niveau de dégâts M ou plus (19.3).

III. Deuxième phase d'action

Identique à la première.

IV. Troisième phase d'action

Identique à la première.

V. Quatrième phase d'action

Identique à la première.

VI. Phase finale

A. Réorganisation des forces: On retourne toutes les forces et task forces côté recto (les marqueurs de détection restent en place). On réduit les niveaux de renseignement si nécessaire (11.4). Au tour 1200 (seulement) on enlève les marqueurs "Battle Exhaust" (14.2) sauf pour ceux venant d'être placés ou retournés.

B. Mise à jour du carnet de bord japonais:

1. On enlève du jeu, les PA japonais coulés le tour précédent. On ajuste la valeur aérienne de la force (15.3). Notez si Rabaul a été rendu inopérant le tour précédent.

2. On vérifie si les PA japonais ont subis des dégâts le tour précédent et si c'est le cas, on ajuste la valeur aérienne. On marque les PA japonais gravement endommagés et coulés (4.1).

3. On consulte le carnet de bord pour déterminer si une attaque aérienne a atterrit ce tour (16.0). Si c'est le cas, on ajoute les pertes à celles des pertes totales de la force (15.2) ou on ajuste la valeur aérienne de la force.

C. Réparation des dégâts des bases aériennes

On jette un dé pour chaque base (dont Rabaul) qui est endommagée (18.2).

D. Bombardement/ Débarquement des transports.

E. Vérification de retrait (jeu standart):

Si l'index de retrait japonais est au moins aussi grand que celui de la limite d'engagement, on jette un dé pour le retrait.

F. Dépense du carburant de Guadalcanal (jeu standart): On dépense du carburant pour les unités en CAP sur Guadalcanal.

G. Ajustement des pions et du marqueur de tour:

On remet les pions dans la coupe, sauf ceux pour les forces qui ont été enlevées du jeu.

On avance le marqueur de tour. Le jeu se termine quand on vient de jouer le dernier tour de jeu.

4.0 Attaques air-mer

Note du concepteur: Le but final des efforts de chaque camp dans CARRIER est bombarder et de torpiller les navires ennemis. L'apogée d'une bataille entre porte-avions se produit quand les avions d'attaque ont trouvé leurs cibles et font leurs attaques. Le premier groupe de règles et le premier scénario d'introduction couvre cette situation.

Il y a une attaque air-mer lorsque des avions attaquent des navires ennemis. La même procédure est utilisée pour résoudre les attaques des deux camps. La règle 4.1 explique la procédure du côté US; la règle 4.2 explique les différences des attaques japonaises.

Note: Les attaques air-mer ne peuvent se dérouler pendant les tours de nuit (24.2).

4.1 Attaques air-mer US

Elles sont résolues ainsi:

1. Si la force attaquée a une patrouille de combat aérien (CAP), on résout le combat CAP.
2. On résout le tir anti-aérien.
3. On résout les attaques de torpilles et de bombes.

a. Faire la somme des valeurs d'attaque. Utiliser la table de jets de dé des attaques aériennes pour déterminer le nombre de dé à jeter.

b. Désigner les cibles.

c. Déterminer les nombres de dégâts en utilisant la table des dégâts d'une attaque aérienne. Enregistrez les dégâts et le moment de l'attaque.

Combat contre la CAP japonaise

1. Pour déterminer le potentiel CAP d'une force de PA japonais, voir la CAP japonaise, 6.6. (Exception: Dans le scénario 1, les règles du scénario donnent ce potentiel).
2. Jetez un dé et modifiez-le selon la table de combat de la CAP japonaise (voir la table sur l'écran). Croisez le jet de dé modifié avec le potentiel de la CAP pour obtenir le nombre de pas aériens US éliminés. La CAP japonaise ne prend jamais de pertes.

Note du concepteur: Les documents japonais indiquent très peu de pertes chez les chasseurs de protection aérienne.

Quels pas doivent être éliminés

Vous pouvez choisir les pas à enlever. Cependant, au moins la moitié des pertes doivent venir des unités autres que les chasseurs si possible.

Pas éliminés dans une attaque

Les unités éliminées participent à l'attaque sur les navires ennemis à moitié de valeur (en fait, la moitié des avions ont été descendus avant l'attaque et le reste après). Pour enregistrer les pertes pour le restant de l'attaque en cours, on place les unités aériennes qui ont subis des pertes dans les cases "One Hit" ou "Two Hits" sur la carte. Après que l'attaque ait été résolué, on enlève ou retourne les unités.

Modificateur d'attaque

Si la force attaquée n'a pas de CAP, on ajoute 1 à chaque jet de dé sur la table des dégâts d'une attaque aérienne en plus des autres modificateurs.

Note du concepteur: S'il n'y a pas du tout de CAP, les attaquants peuvent prendre tout leur temps pour viser calmement. Même la plus petite CAP obligerait les attaquants à se presser, les rendant moins efficaces.

Tir anti-aérien (AA) contre les attaques US

Après le combat CAP, on résout le tir AA ainsi:

1. On calcule le potentiel AA de la force:

Si la force est de niveau-3, sa valeur AA est imprimée sur le pion de force. On soustrait 1 pour chaque coup contre la force ou contre un PA lui appartenant. Si c'est une force de PA avec un écran, on ajoute les valeurs AA imprimées sur les deux pions de niveau-3 pour trouver la valeur AA totale.

Si c'est une force de niveau-4, on ajoute les 8 plus hautes valeurs AA des navires présents.

2. Sur la table de tir AA (voir l'écran), on localise la colonne ayant la plus haute valeur ne dépassant la valeur de tir AA (par exemple, si il y a 22 points qui tirent, on prend la colonne 20). On jette un dé et on ajoute tous les modificateurs applicables donnés sur cette table. On croise le jet de dé modifié avec la colonne pour trouver le résultat de combat. On élimine 2 fois cette valeur en pas aérien US.
3. On localise la ligne libellée "Attack Modifier" en bas de la table de tir AA. Le nombre dans cette ligne correspondant à la colonne utilisée dans l'étape 2 modifie tous les jets de dé sur la table de dégâts d'attaque aérienne. Il n'a pas d'effet sur la résolution du tir AA.

Note du concepteur: Le plus important effet de la DCA est de pertuber la visée de l'attaquant. Pour cette raison, même un peu de tir AA est mieux que rien. Sa valeur ne peut être mesurée uniquement en perte

Modificateurs de jet de dé de tir AA

Taille de l'attaque: Le jet de dé est modifié par le nombre de points ou pas de l'attaque, en tenant compte de ceux qui ont été éliminés par la CAP. Ne pas inclure les chasseurs d'escorte US pour ce modificateur.

Période: Les jets de dé de tir AA sont modifiés selon la date actuelle.

Quelles unités sont éliminées

Vous choisissez les pas à enlevez. Tous les pas doivent venir des unités autres que chasseurs. Le tir AA n'élimine jamais les chasseurs. Si les pertes AA dépasse le nombre d'avions autres que chasseurs, les pertes restantes sont ignorées.

Pas éliminés dans l'attaque

De même que pour le combat CAP, les unités descendues attaquent à moitié de potentiel. On utilise les cases "One Hit" ou "Two Hits" pour se rappeler des pertes jusqu'à la fin de l'attaque.

Note du concepteur: Un grand nombre d'avions abattus par la DCA furent encore capables de larguer leurs bombes. La raison vient du fait que les deux camps utilisaient des armes AA légères (20 à 25mm), ayant peu de puissance d'arrêt. Dans le cas de la CAP, la plupart des chasseurs ne pouvaient engager les avions ennemis qu'après leur attaque.

Effet de la surprise sur le tir AA

"Surprise-CAP" donne un modificateur sur le tir AA

"Surprise-Planes on deck" empêche le tir AA. On ne fait pas cette procédure.

Tables d'attaques aériennes

Note du concepteur: Une grande variété de résultat pouvait apparaitre lors d'une attaque aérienne. Dans la seconde attaque contre le Yorktown à Midway, à peine 5 bombardiers japonais purent pénétrer les défenses américaines et pourant, ils infligèrent assez de dégâts pour provoquer l'abandon du navire. De l'autre côté, il y eu plusieurs cas ou plus de 30 avions ont raté leur tir. Dans Carrier , de tels résultats extrêmes sont possibles, ainsi que les plus courants d'entre eux.

Les dégâts d'une attaque aérienne sont déterminés avec deux tables: la table des jets de dé d'attaque aérienne et la table des dégâts d'attaque aérienne (voir l'écran). La première détermine le nombre d'attaque que vous ferez, c'est-à-dire le nombre de jets de dé sur la table des dégâts d'attaque aérienne. La seconde détermine le nombre de dégâts obtenus.

Procédure d'attaque aérienne

1. Ajouter les valeurs d'attaque de toutes les unités de tous types de l'attaque (cela comprend la moitié des unités éliminées avant l'attaque). On utilise les tables une fois par attaque, et non une fois par cible.
2. Si on utilise des bombardiers en piqué et des torpilleurs dans la même attaque, alors l'attaque est considérée coordonnée et est modifiée ainsi:

   En Janvier-Juillet 42, on ajoute 1/4 par pas d'avions attaquant (de tout type)

   En Août 42 et après, on ajoute 1/2 par pas.

   En totalisant le nombre de pas pour ce modificateur, on compte les pas éliminés par la CAP et le tir AA comme 1/2 et ceux qui ont survécus comme 1.
3. Sur la table des jets de dé d'attaque aérienne, on localise la plus grande valeur d'attaque ne dépassant pas la valeur d'attaque utilisée. On obtient ainsi le nombre de dé à jeter sur la table des dégâts d'une attaque aérienne avec les modificateurs.

   Exemple: La valeur d'attaque est 29,5. On prend la valeur 25 sur la table ce qui donne 1(0), 1(+1); ce qui indique 1 jet de dé avec un modificateur de 0 et 2 jets de dé avec un modificateur de +1.
4. On désigne les cibles.
5. On fait le nombre de jets de dé indiqués sur la table des dégâts d'attaque aérienne. On applique les modificateurs suivants:

   Le modificateur de la table de jet de dé d'attaque aérienne.

   +1 pour chaque jet de dé si la cible n'a pas de CAP (à moins d'utiliser la règle 23.0, cela sera toujours vrai pour une force n'ayant pas de PA).

   Le modificateur d'attaque obtenu sur la table de tir AA. Utilisez le modificateur de la colonne 1 s'il n'y a pas eu de tir.

   +5 si la condition "Surprise-Planes on deck" est en vigueur.

   On lit le résultat de la table selon le jet de dé modifié. Le navire ou la force attaqué subit immédiatement les dégâts indiqués.
6. On note sur le carnet de bord les PA japonais qui ont subis des pertes lors du tour en cours (le moment affecte les attaques aériennes).

   Exception: Dans les scénarios 1-3, on ne note rien.

Désignation de la cible US

Note: Avec les règles de renseignement (11.2), une force que vous attaquez sera nécessairement de niveau-3 ou 4.

Vous devez désignez la cible de chaque jet de dé sur la table de dégâts d'une attaque aérienne. Une cible sera un navire de combat individuel ou un groupe d'au plus 3 transports. Toutes les cibles doivent être spécifiées avant de lancer les dés.

Les dégâts obtenus par chaque jet de dé sont infligés contre la cible spécifiée. Si vous avez ciblé un groupe de 2 ou 3 navires, les dégâts seront répartis aussi équitablement que possible parmi ces navires.

Contre des forces de niveau 4:

Vous devez spécifiez les navires individuels ou les groupes de transports (voir ci-dessous) que vous désirez attaquer (Note: Toutes les forces des scénarios 1-3 sont de niveau 4).

Contre des forces de niveau 3:

Le marqueur niveau 3 indique les PA de chaque type composant la force (11.5). Vous pouvez spécifier simplement les types des PA. Ou, si la force de niveau 3 a des PA déjà en jeu, vous pouvez spécifier ceux que vous voulez comme cible.

Exemple: Vous attaquez une force de niveau 3 comprenant 2CV + 1CVL et vous avez 3 jets de dé. La force a un CV dans sa case. Vous pouvez dire "1 dé contre chaque CV", ou "2 dés contre le CV dans la case et 1 contre l'autre CV" ou "Les trois dés contre le CV non endommagé", ou d'autres combinaisons.

Groupes de transports:

Si la cible est une force de transports, vous pouvez divisez les transports par groupes de 3 navires ou moins. Chaque groupe de transports est considéré comme une cible. Les dégâts marqués sont répartis équitablement parmi les 3 transports du groupe (cela vous permet d'utilisez vos jets de dé plus eficacement que si vous attaquiez chaque transport avec un jet de dé; de cette façon, vous réduisez le nombre de dégâts gachés.

Exemple: Vous attaquez une force de 6 transports. Vous avez deux jets de dé. Vous assignez un jet de dé contre un groupe de 3 transports et un autre jet de dé contre l'autre groupe de transports. Les deux jets de dé font respectivement 2 et 3 points de dégâts. Deux navires pris au hasard dans le premier groupe subissent un point de dégât chacun, et les trois navires du second groupe subissent chacun un point de dégât.

Endommagement des navires japonais

Les dégâts contre les navires individuels et les groupes de transports sont marqués avec des marqueurs de dégâts. On place un marqueur de dégâts égal au nombre de dégâts subis sous le navire endommagé. Les dégâts se cumulent. Par exemple, un navire ayant deux points de dégâts en reçoit deux de plus. On lui donne donc un marqueur de valeur 4.

Tous les navires endommagés subissent les effets suivants:

Les valeurs de tir AA et de bombardement sont réduites de 1 (mais pas <0) pour chaque point de dégât subit.

Un navire coule s'il a subit un nombre de points de dégât égal ou supérieur à sa capacité de dégâts. On l'enlève du jeu immédiatement.

Exception: Les PA japonais coulés sont enlevés dans la phase finale du tour après avoir été coulés. On marque ces navires avec un marqueur "Sunk previous turn" (coulé le tour précédent) lors de l'étape de mise à jour japonaise de la phase finale. Les navires japonais gravement endommagés reçoivent un marqueur "Heavily damaged previous turn" (gravement endommagé le tour précédent).

Exemple: Un porte-avion coulé le tour 4 est enlevé le tour 5. C'est à cause du fait qu'ils peuvent encore apporter une force aérienne pour l'attaque arrivant quelque temps après qu'il ait coulé. On considère que l'attaque était déjà partie avant que le porte-avion ne coule. Cela s'applique de la même façon aux porte-avions gravement endommagés.

Si un PA est coulé ou subit des dégâts, on le note sur le carnet de bord japonais (15.3, changement dans les valeurs aériennes). Jeu standart seulement: Si vous avez coulé ou gravement endommagé tous les PA d'une force, celle-ci se retire (20.1). Si vous avez gravement endommagé (infligé des dégâts en nombre >= à la moitié de sa capacité en dégâts) ou coulé un PA, vous incrémentez l'index de retrait de sa valeur aérienne (20.2).

Exemple de résolution d'une attaque aérienne:

La cible d'une attaque aérienne US contenant 4 pas de SBD et 2 pas de TBF est une force d'un CVL ayant un point de CAP.

Vous obtenez 1 au dé pour le combat de CAP. Il n'y a pas de pertes. La force du porte-avion plus l'écran a une valeur AA de 10. Un jet de dé de 10 donne un point de dégâts (2 pas). Vous choisissez d'enlevez les deux pas d'une unité de TBF. Elle attaquera à moitié de valeur avant d'être enlevée.

La valeur d'attaque air-mer est de 14. Il y a 4 pas de SBD, chacun de valeur 3 et les deux pas de TBF descendus (comptant à moitié), chacun ayant une valeur de 1. Cependant, puisque l'attaque contient des bombardiers en piqué et des torpilleurs, l'attaque est coordonnée. La date est Août 42. On ajoute 1/2 à la valeur totale pour chaque pas participant. Les deux pas de TBF comptent comme 1/2 chacun, donc le total est de 4 pas de SBD plus un pas de TBF ce qui ajoute 2 1/2. La valeur totale d'attaque est de 16 1/2 arrondie à 17. Ce qui vous permet de lancer un dé avec un modificateur de +1.

Vous choisissez le CVL pour cible. Les modificateurs sont: +1 d'après la table de tir AA; +1 d'après la table des jets de dé d'attaque aérienne. Un jet de dé de 4 donnera 6 ce qui fait 2 points de dégâts.

4.2 Attaques air-mer japonaises

La plupart des procédures de la résolution des attaques air-mer japonaises est identique à celles des attaques US. La séquence de résolution est la même (exception: Avertissement US)

Avertissement US

On peut immédiatement lancer des unités aériennes prêtes se trouvant sur la case de pont d'envol d'un PA US quand la TF est attaquée (ou sur la case de piste d'atterrissage d'une base terrestre quand la base est attaquée).

Note: Un PA lançant des avions lors de l'étape d'avertissement US ne peut pas faire atterrir des avions lors du segment US suivant (voir 7.1 pour le lancement, les cases de pont d'envol, etc.).

On jette le dé et on consulte la table d'avertissement US (US Warning, sur l'écran). Le résultat est le nombre de pas prêts pouvant être lancés de chaque PA de la TF (ou de la base terrestre, si on jette le dé pour la base). On jette un dé par PA ou base.

Les unités peuvent être lancées si elles sont prêtes et sur la case de pont d'envol. Les unités lancées sont placées ainsi:

Les chasseurs peuvent être placés dans la case CAP (si cela ne crée pas un excès de pas).

Les unités peuvent être placées dans la case d'atterrissage avec un marqueur de temps de vol "2".

On peut former les unités en attaque aérienne avec un marqueur de temps de vol "2". Le marqueur de cible de l'attaque doit immédiatement être placé sur une force japonaise détectée. S'il n'y a pas une telle force, on ne peut choisir cette option. Une fois formée, l'attaque doit immédiatement avancé d'un hex vers sa cible.

Combat contre la CAP US

Ce combat est résolu en utilisant la table de combat de CAP US (sur l'écran).

1. Totalisez le nombre de pas en case de CAP (règle avancée 23). Si la cible n'a pas de CAP, il est possible d'engager la CAP d'un hex voisin. Notez les modifications suivantes sur son potentiel

Chaque pas de P-39 compte à moitié. On fait la somme du nombre de pas ajusté et on enlève les fractions.

Si un chasseur US en CAP a un marqueur de temps de vol, on modifié sa valeur de CAP selon la table de Combat CAP (les marqueurs de temps de vol ne sont pas utilisés dans le scénario 1).

(Règles avancées seulement) Le potentiel de la CAP est doublé contre les attaques aériennes depuis Rabaul.

2. On jette le dé et on ajoute le modificateur d'escorte déterminé par le nombre de points aériens japonais prenant part à l'attaque. On consulte la table de modificateur d'escorte (à côté de la table de combat CAP), on localise le potentiel d'attaque japonais et on lit le nombre correspondant (cela simule les chasseurs d'escorte japonais).

3. Sur la table de combat de CAP US, on croise le jet de dé modifié avec le nombre de pas de cAP modifié. Le résultat est le nombre de points aériens japonais éliminés.

La moitié des points éliminés sont déduits avant l'attaque des navire, l'autre moitié après. Sur un nombre de points éliminé impair, le dernier point compte à moitié.

Si le jet de dé modifié est 1, un pas de CAP US (de votre choix) est éliminé. Cela s'applique quelque soit le potentiel de la CAP.

4. (jeu standart uniquement) On incrémente l'index de retrait d'1/2 par point aérien japonais éliminé (20.2)

Note du concepteur: Même une CAP puissante peutt ne pas descendre d'avions japonais. Cela résulte d'un mauvais placement ou d'une mauvaise direction du contrôleur au sol, une erreur courante.

Tir AA US

Le tir AA est résolu de la même façon que pour les attaques US (en tenant compte du nombre de points descendus par la CAP quand on calcule le modificateur de taille de l'attaque). Un maximum de 8 navires dans la task force peut tirer. On fait la somme de leurs valeurs AA pour obtenir la valeur total AA de la force.

Les jets de dé du tir AA US sont modifiés selon la qualité du contrôle de tir US; Début de la guerre, standart ou amélioré. Le scénario spécifiera le type à utiliser.

La résultat de la table de tir AA contre une attaque japonaise est le nombre de points aériens éliminés. La moitié est éliminée avant la résolution de l'attaque et le reste après.

(Jeu standart seulement) On incrémente l'index de retrait d'1/2 par point aérien japonais éliminé (20.2)

Utilisation japonaise des tables d'attaques aérienne

On utilise les tables d'attaques aériennes de la même façon que pour une attaque US. On choisit les cibles en pour chaque jet de dé en utilisant la règle de spécification de cible ci-dessous. Les règles suivantes s'appliquent:

En 1942, chaque point aérien japonais a une valeur d'attaque de 5. En 1943, chaque point a une valeur d'attaque de 4.

Les modificateurs suivants s'appliquent aux jets de dé sur la table des dégats d'attaque aérienne:

+1 s'il y a des unités non prêtes, mais non des unités prêtes sur la case de pont d'envol du PA ciblé. S'il y a des unités prêtes sur le pont, on ignore ce modificateur.

+1 par unité prête (chaque paire de pas aérien) sur la case de pont d'envol du PA ciblé (ignorez le dernier pas s'il est impair, c'est à dire que s'il y a 3 pas dans la case, le modificateur est de +1).

+1 s'il y a des unités dans la case de préparation du PA ciblé.

Note du concepteur: La valeur d'attaque japonaise est composée d'un mélange typique d'à peu près 30% de chasseurs, 30% d'avions torpilleurs et 40% de bombardiers en piqué. Les Japonais coordonnaient habituellement très bien les attaques des torpillleurs et des bombardiers en piqué comme l'indique leur valeur d'attaque.

Spécification de la cible japonaise

Vous devez spécifier une cible pour chaque jet de dé sur la table de dégâts d'une attaque aérienne. Quand vous devez "répartir équitablement", vous résolvez ces choix au hasard comme le montre ces exemple.

Si la cible est une TF de PA, l'attaque japonaise se concentrera sur autant de PA que possible. Si le nombre de jets de dé est > au nombre de PA, on répartit les jets de dé aussi équitablement que possible.

Exemple: Les Japonais ont 3 jets de dé contre une tTF de 2 PA. Un jet de dé est résolu contre chaque PA Le 3eme jet de dé est résolu contre l'un des deux PA pris au hasard.

Si la cible est une task force de surface, les Japonais attaquent le plus de navires du plus grand type (par exemple, si la task force est composée de CA, CL et DD, les Japonais attaqueront autant de CA que possible). Si le nombre de jets de dé est > au nombre de cibles, on les répartit aussi équitablement que possible parmi les navires les plus grands.

Exception: Les Japonais ne distribueront pas plus de 3 jets de dé pour un seul CA ou CL. S'il y a trop de jets de dé à placer, on les répartira aussi équitablement que possible sur les navire du type juste inférieur.

Si le groupe est force de transport, on sépare les transports en groupes de 3 (4.1). Un groupe peut avoir moins de 3 transports si nécessaire. On assigne les jets de dé sur les groupes de façon à attaquer le plus de transports possible. S'il n'y a pas assez de jets de dé pour attaquer tous les groupes, on prend au hasard les groupes de même taille. Si le nombre de jets de dé est > au nombre de groupes, on les répartit aussi équitablement que possible.

Exemple: Une tTF US contient 5 transport qui sont répartit en un groupe de 3 et un groupe de 2. Les Japonais attaquent le groupe de 3 et marque 2 points de dégâts. 2 des transports, pris au hasard subissent un point chacun.

Dans tous les cas, si des modificateurs différents s'appliquent aux différents jets de dé, alors on prend au hasard quels dés à utiliser contre quelles cibles.

Exemple: Les Japonais ont un jet de dé avec un modificateur de +1 et un avec un modificateur de 0. La TFa 3 PA. On prend au hasard celui à attaquer avec le +1 et celui à attaquer avec le 0.

Enregistrement des dégâts

A ce point, lisez la règle 19.1, enregistrement et effets des dégâts.

Exemple de résolution d'une attaque japonaise

Le période du scénario est Septembre 42. Une attaque aérienne japonaise composée de 6 points aériens attaque la TF US 17 contenant le PA Wasp, les CA Astoria, Portland, Pensacola et Salt Lake City et 6 DD. Il y a 4 pas de F4F dans la case de CAP de la TF17, et le Wasp à 2 pasd de F4F dans la portion prête de son pont d'envol, ainsi que 6 pas de SBD dans sa case de préparation.

Comme le Wasp a des avions dans la portion prête dans sa cas de pont d'envol, on vérifie l'avertissement US. On consulte la table d'avertissement US. On obtient 9 au dé, ce qui permet de lancer un total de 6 pas. On place les deux pas de F4F dans la case de CAP.

On jette un 4 sur la table de combat CAP. On consulte la colonne correspondant aux 6 pas ce qui signifie que l'attaque japonaise ne prend pas de pertes.

La TF 17 tire sur l'attaque avec les valeurs AA des 8 navires les plus forts. Ce sont le Wasp (10), les 4 CA (16 au total) et 3 DD (9 au total) ce qui donne un total de 34. Il n'y a pas de modificateur de taille pour une attaque de 6 points. On obtient 5 au dé, ce qui donne sur la colonne 30 de la table de tir AA une perte pour les attaquants.

Les 5 points japonais survivants attaquent chacun avec une valeur de 5, et celui qui a été descendu est divisé par 2 ce qui donne 3 points. Le total de la valeur d'attaque est donc de 28. La table des jets de dé d'attaque aérienne indique que les japonais disposent de deux jets de dé d'attaque, l'un d'eux avec un +1. Le modificateur d'attaque en bas de la colonne 30 de la table de tir AA est 0 ce qui n'influence pas l'attaque. Cependant le Wasp a des avions dans sa case de préparation, ce qui modifie les deux jets de dé d'attaque d'un +1 supplémentaire. Les jets de dé d'attaque sont 3 modifié en 4 et 5 modifié en 7, ce qui donne 3 points de dégâts. Ces dégâts sont marqués sur la feuille d'enregistrement du Wasp sur le carnet de bord US.

Scénario 1: Décision dans la Mer de Corail

Situation: La bataille de la Mer de Corail, la première jamais combattue entièrement pas des PA, mis face à face 2 PA japonais contre 2 PA US. Le prix: le contrôle de Port Moresby. Dans les premières heures du 8 mai 1942, les avions de reconnaissance de chaque camp trouvèrent l'ennemi. Les attaques furent lancées en même temps; c'était maintenant aux aviateurs de donner la victoire. Dans le scénario 1, vous résolvez ces deux attaques aériennes décisives.

Ce scénario consiste simplement en des attaques air-mer de chaque camp. Vous pouvez résoudre les attaques dans n'importe quel ordre. La carte n'est pas utilisée. Toutes les tables nécessaires sont sur l'écran. Les tables, arrangées dans l'ordre de la séquence de jeu, vous guideront à travers la procédure d'attaque air-mer.

Attaque japonaise: Vous recevez les navires US suivants:

CV Yorktown et Lexington.

CA Minneapolis, New Orleans, Chester et Portland.

DD Morris, Anderson, Hammann, Russell, Phelps, Dewey, Farragut, Aylwin et Monaghan.

La CAP US est composée de 6 pas de F4F.

8 points aériens japonais font une attaque contre ces navires.

Attaque US: La force japonaise consiste en:

CV Shokaku et Zuikaku.

CA Myoko et Haguro.

DD Ariake, Yugure, Shigure, Shiratsuyu, Ushio et Akebono.

La CAP japonaise est de 2 points aériens.

La période est Jan-Jul 42; l'AA US est dans le début de la guerre.

Vous faites deux attaques air-mer avec les groupes suivants:

Première attaque: 8 pas de SBD, 4 pas de F4F et 2 pas de TBD.

Deuxième attaque: 1 pas de SBD, 4 pas de F4F et 3 pas de TBD.

Note: Dans tous les scénarios d'introduction, vous pouvez utilisez des BB, CA, CL et DD autres que ceux donnés. Vous prenez au hasard le même nombre de ces navires selon leur type.

Victoire

Vous gagnez si vous infligez plus de dégâts sur les PA japonais que vous n'en recevez. Si vous coulez un PA, sans que le Japonais ne vous en coule, vous gagnez une victoire décisive et vous êtes promu.

5.0 Affichage et Task Forces US

Les task forces (TF)sont des groupes de navires. Vous assignez chacun de vos navires US à une TF. Le terme "TF" est uniquement utilisé par les US. Les groupes de navires japonais sont appelés des forces.

Pions et marqueurs de TF

Seuls les pions de TF sont placés sur la carte. Les pions des navires US sont placés sur l'Afficheur de TF au début du jeu (21.0) ou après un détachement. Pour placer une TF, on place son marqueur sur l'espace du marqueur d'afficheur sur l'affichage (cela indique quel affichage contient quelle TF). On place ensuite les navires dans la case de stockage de navire (Ship holding box).

Chaque task force a une désignation historique pour les problèmes d'identification. Certains pions de TF sont désignés TG pour Task group, mais fonctionnent comme les autres TF.

Une TF US est retournée côté verso après s'être déplacée ce tour.

Composition de la TF

Une TF US contenant des PA est une TF de PA.

Une TF ne contenant ni PA ni transport est une TF de surface.

Une TF contenant des transports est une TF de transport.

Afficheur de TF de PA US

Chaque afficheur de TF de PA US contient les navires d'une TF de PA.

La case de stockage de navire contient les pions de navire.

L'espace du marqueur d'afficheur contient un marqueur identifiant la TF.

La case de CAP contient les unités aériennes en patrouille aérienne de combat.

La piste de recherche contient les unités aériennes en mission de recherche.

TF de surface et de transport

Les TF de surface et de transport US utilise les afficheurs de TF différents des PA. Ils consistent seulement en une case de stockage de navire et un espace de marqueur d'afficheur. Pour placer une TF, on place son marqueur d'afficheur sur l'espace de marqueur d'afficheur et les navires dans la case de stokage de navires.

Restrictions de TF

Une TF de PA ne peut jamais contenir plus de 2 PA US.

Une TF de PA ne peut jamais contenir de transports

On ne peut combiner de TF pendant le jeu

Un navire d'une TF ne peut jamais se joindre à une autre TF déjà existante (voir détachement ci-dessous).

Il n'y a pas de taille maximum pour un TF. Cependant, vous ne pouvez jamais diminuer volontairement une TF à moins de 4 navires, bien qu'il n'y ait pas de problèmes si cela arrivait à cause de pertes dues au combat. Dans ce cas, vous n'êtes pas obligés de remplacer les navires coulés.

Afficheur de Task Force

A	

Afficheur de TF PA

Marqueur	Case de stockage de navires	Case de CAP			
		Marqueur	Limite de 8 pas par PA		
		Piste de recherche			
	Ne peut contenir plus de 2 PA	Disponible 0-3	Disponible 4-7	Disponible 0-3	Case d'atterrissage
	8 navires peuvent faire un tir AA	Utilisé 0-3	Utilisé 4-7	Utilisé 0-3	

Détachement (Création de nouvelles TF)

Une nouvelle TF peut être créée lors de n'importe quel segment US en détachant des navires d'une TF. On place le nouveau pion de TF sur la carte dans le même hex que la TF d'origine. On place les navires sur un nouvel afficheur ou sur une nouvelle case de stokage.

Les restrictions suivantes s'appliquent:

Vous devez placer au moins 4 navires dans la nouvelle TF.

Vous devez laisser au moins 4 navires dans l'ancienne TF. Une TF ayant moins de 8 navires ne peut détacher des navires.

Vous devez placez au moins 6 DD par PA dans la nouvelle TF et vous ne pouvez réduire l'ancienne TF à moins de 6 DD par PA.

Note sur la séquence de tour

Les règles 6.0 et 7.0 utilisent des termes de la séquence de jeu du jeu standart. Le tour du jeu standart comprend 4 phases d'actions où peuvent se dérouler le mouvement et le combat. Chaque phase d'action consiste en un segment japonais suivi d'un segment US. Chaque TF ou force se déplace lors d'une (et une seule) de ces 4 phases d'actions. Les unités aériennes se déplacent lors des 4 phases d'actions. Chaque segment US comporte une étape de mouvement aérien où chaque unité aérienne peut se déplacer. De même, les opérations aériennes de PA peuvent prendre place lors des 4 phases d'actions, pendant l'étape des opérations aériennes. Il peut être utile de se référer à la règle 3.0 pendant que vous lisez ce qui suit.

6.0 Attaques aériennes US

Note du concepteur: Cette section explique comment former des attaques aériennes US, les amener à la cible, et les contacter. Après le contact s'ensuit la procédure air-mer.

Une attaque aérienne US est lancée lors d'un ou plusieurs segments US, se déplace vers une cible pendant plusieurs segments et l'attaque en combat air-mer. Elle se déplace ensuite vers une base et y atterrit (7.1; lancement et atterrissage).

Procédure d'attaque aérienne:

1. Lancement: Lors d'une étape d'opération aérienne d'un ou plusieurs segments, vous pouvez lancer des untiés aériennes prenant part à une attaque aérienne. Vous placez les unités aériennes dans la case d'attaque (Strike box) et vous placez le pion d'attaque aérienne correspondant sur la carte.

Le pion d'attaque aérienne peut être placé sur l'hex du PA ou sur un hex adjacent (en effet elle peut se déplacer d'un hex au moment de son lancement).

2. Assignement de cible: Immédiatement après avoir lancé l'attaque aérienne, vous placez son marqueur de cible sur la force ciblée.

3. Mouvement: On déplace l'attaque aérienne jusqu'à sa cible à la vitesse d'un hex par étape de mouvement aérien.

Les actions 4-9 se produisent lors d'une seule étape d'attaque aérienne.

4. Contact: Quand l'attaque aérienne a atteint sa cible, vous déterminez si elle a pris contact.

5. Renseignement: Vous augmentez son niveau de renseignement si nécessaire.

6. CAP: Si la cible est force de PA et n'a pas de marqueur de CAP, vous déterminez son potentiel en CAP.

7. Surprise: Si la cible est une force de PA, vous vérifiez la surprise.

8. Ecran: Si la cible est une force de PA et n'a pas encore d'écran, vous déterminez la composition de son écran (11.3). (Note: dans les scénarios 2 et 3, toutes les forces ont déjà des écrans).

9. Combat (4.0)

10. Atterrissage: Lors des étapes de mouvement aériens suivantes, on déplace l'attaque aérienne vers un PA ou une base terrestre (un hex par étape sauf si on utilise 28.0). Quand l'attaque aérienne atteint un PA ou une base terrestre, les unités sont placées dans les cases d'atterrissage lors de l'étape de mouvement aérien et atterrissent.

6.1 Initiation d'une attaque aérienne

Pour initier une attaque, faites ce qui suit:

1. Lancer les unités lors d'une ou plusieurs étapes d'opérations aériennes (7.1) et placer les dans une case d'attaque. Toutes les unités participant à une attaque sont placées ensembles dans la même case d'attaque. Chaque attaque différente utilise une case différente. Chaque case est numérotée pour identifier l'attaque. Pour chaque case, il y un pion d'attaque aérienne ayant le même numéro d'identification.

Une attaque aérienne peut seulement être lancée s'il y a au moins une force ennemie localisée ou localisée approximativement au moment du lancement.

Note du concepteur: C'est pour empêcher les joueurs de lancer des attaques aériennes et de les faire tourner au-dessus de leurs PA en attendant qu'une cible soit détectée. En réalité, aucun amiral de PA US n'utiliserait une telle tactique. Il y aurait trop de danger si l'ennemi n'est pas trouvé à temps. Le retard résultant pour l'atterrissage et le plein de carburant implique trop de risques inacceptables.

2. Placer le pion d'attaque aérienne sur l'hex de la TF ou sur un hex adjacent (ainsi, l'attaque peut se déplacer d'un hex au moment du lancement).

3. Placer un marqueur de temps de vol 1 sous le marqueur d'attaque aérienne.

4. Marquer la cible de l'attaque avec le marqueur de cible ayant la même identité que le pion d'attaque aérienne.

Formation des attaques aériennes

Les restrictions suivantes s'appliquent lorsqu'on forme des attaques aériennes:

Les unités lancées de différentes TF ne peuvent jamais appartenir à la même attaque. Les unités lancées de différents PA dans la même TF peuvent appartenir à la même attaque.

Un nombre quelconque d'unités peuvent occuper la même case d'attaque.

Les unités peuvent être lancées pendant des segments différents et rejoindre la même attaque, si l'attaque n'a pas quitté l'hex de la TF. Placez-les dans la même case d'attaque. Ne placez pas un nouveau marqueur de temps de vol. Une telle attaque peut se déplacer d'un hex dans lors du même segment où furent lancer de nouveaux avions venant la rejoindre.

Une fois qu'une attaque aérienne a quitté l'hex de la TF et vice-versa, on ne peut plus y rajouter d'autres avions, même si l'attaque et la TF se retrouvent à nouveau dans le même hex un moment ultérieur.

Une attaque peut se séparer seulement après le résultat d'une 2eme tentative de contact (6.4). Autrement, une attaque ne peut jamais se séparer et changer de cible sauf si vous utilisez la règle 25.0.

2 attaques différentes ne peuvent jamais se combiner en une seule, et ne peuvent transférer des avions entre elles.

Si vous manquez de marqueurs d'attaque, vous pouvez vous en faire d'autres.

Assignement de cible

Note du concepteur: Les attaques avaient ordre de voler vers un endroit particulier et de commencer à chercher là. De mauvaises communications radio rendaient souvent les choses difficles lorsqu'il s'agissait de rediriger une attaquer aérienne. Notez que vous pouvez envoyer une attaque contre une force détectée, aussi vague que soit son marqueur de force. Si vous voulez attaquer une force "large" en espérant que c'est une grande force de PA, c'est votre pari. Peut-être est-il payant; peut-être n'est-ce qu'un grand récif de coraïl.

Vous devez assigner une cible à chaque attaque aérienne au moment de son départ de l'hex de lancement. La cible est toujours une force individuelle japonaise. La cible doit être localisée ou approximativement localisée au moment où vous la désignez. Chaque attaque ne peut avoir qu'une cible.

Il y a un marqueur de cible pour chaque attaque. Placer le marqueur de cible sur la force ciblée.

Si la force est localisée, placer le marqueur de cible sur le côté "located".

Si la force est approximativement localisée, placer le marqueur de cible sur le côté "?".

Le côté du marqueur déterminera les chances de contact de la cible par l'attaque. Les changements du status de localisation de la cible ne cause pas de changements correspondant sur le marqueur de cible (12.1).

Exemple: Si la force était localisée quand le marqueur de cible fut placé, mais passa ensuite en status d'approximativement localisé, le marqueur de cible ne passe pas côté ?. Il reste côté "localisé" et le reste même si la cible n'est plus détecté.

Note: Vous assignez une cible uniquement quand l'attaque part de son hex de lancement, et non quand elle est en traian de se former.

Leurres

Si un résultat de renseignement révèle que la cible est un leurre, vous laissez la cible en jeu. Les attaques cibles sur le leurre doivent continuer de tenter d'atteindre la force et de la contacter. Après que chaque attaque a tenté le contact, le marqueur de cible de l'attaque est enlevé. On enlève le leurre du jeu dés que tous ses marqueurs de cible ont été enlevés.

Note: En utilisant la règle 25.0, vous pouvez tentez de rappeler ou de redirigez les attaques aériennes.

6.2 Endurance d'une unité aérienne

Note du concepteur: Le rayon d'action inférieur des avions américains était un important désavantage. Les Japonais pouvaient quelques fois frapper au-delà de la portée où les US pouvaient riposter; et les Japonais dans le jeu tenteront de faire précisément cela. Les avions ont une endurance "sûre" et une endurance "étendue". Un avion qui repart en ayant une endurance sûre a la garantie de rentrer chez lui. Voler au-delà de l'endurance sûre fait prendre le sérieux risque de finir au "bouillon" (les bombardiers en piqué qui firent les attaques décisives à Midway étaient bien au-delà de leur endurance sûre). Le jeu vous permet ce risque. Vous devrez mesurez les risques de "plongeon" contre la valeur d'un autre essai de contact des Japonais.

La valeur d'endurance d'une unité aérienne, inscrite sur le pion, est le nombre maximum de segments US où elle peut rester en vol sans problêmes. Les unités aériennes reçoivent des marqueurs de temps de vol pour garder trace de leur quantité de carburant et pour montrer combien il leur reste de temps de vol. Si le marqueur de temps de vol d'une unité dépasse sa valeur d'endurance, l'unité peut être éliminée.

Les marqueurs de temps de vol sont placés et incrémentés ainsi:

Quand on lance une attaque aérienne, le pion d'attaque aérienne reçoit un marqueur de valeur 1. A chaque segment US suivant où cette attaque aérienne reste en vol, on incrémente le marqueur de 1. On ne place qu'un marqueur sur le pion d'attaque aérienne. On considère que toutes les unités dans l'attaque, quelque soit le moment de leur arrivée dans l'attaque, ont le marqueur de temps de vol de l'attaque (ils ont tous été en vol pendant ce temps). On incrémente le marqueur de temps de vol que l'attaque se soit déplacée ou non.

Le marqueur de temps de vol est incrémenté lors d'une seconde tentative de contact (voir la seconde tentative de contact).

Pour chaque segment où l'unité a attendu dans la case d'atterrissage mais n'atterrit pas, son marqueur de temps de vol est incrémenté de 1 (7.1).

Quand une unité aérienne quitte la piste de recherche, elle est placée dans la case d'atterrissage, ou si nécessaire sur la carte, avec un marqueur de temps de vol égal à sa valeur d'endurance (12.2). Les unités dans la piste de recherche n'utilisent pas de marqueurs de temps de vol (la case où elles se trouvent indique leur temps de vol).

Si une unité en CAP doit, pour des raisons d'urgence, être placée sur la carte, elle reçoit un marqueur (19.2). Sauf dans de tels cas d'urgence, l'endurance n'affecte pas la CAP.

Exemple: Une attaque est lancée. Elle reçoit le marqueur de temps de vol 1. Lors du segment US suivant, l'attaque reste dans l'hex du PA pendant que d'autres unités sont lancées et rejoignent l'attaque. Le marqueur passe à 2. Pendant le segment suivant, l'attaque se déplace d'un hex. Le marqueur passe à 3.

Vérification du temps de vol

On compare le marqueur de temps de vol d'une unité aérienne avec sa valeur d'endurance lors des moments suivants:

On vérifie pour les unités dans les cases d'attaque ou sur la carte à la fin de l'étape de mouvement aérien. Si le marqueur de temps de vol d'une unité dépasse de 4 sa valeur d'endurance, l'unité est immédiatement éliminée.

On vérifie les unités dans la case d'atterrissage lors de l'étape de mouvement aérien. Si le marqueur de temps de vol d'une untié dépasse de 4 sa valeur d'endurance, l'unité est immédiatement éliminée.

On doit vérifier chaque unité quand elle atterrit. Si son marqueur dépasse son endurance de quelque valeur que ce soit, on regarde le portée étendue (Extending Range).

Portée étendue

Une unité aérienne peut rester en vol pendant un maximum de 4 segments de plus que sa valeur d'endurance. Une unité dont le marqueur de temps de vol dépasse sa valeur d'endurance est en portée étendue. 1 ou 2 segments de plus est une portée accrue. 3 ou 4 est une portée extrême.

Effet de la portée étendue:

Atterrissage: Quand des unités en portée étendue atterrissent, on jette le dé et on consulte la table d'atterrissage de nuit/portée étendue (Extended Range/Night Landing Table sur l'écran). Le résultat est la fraction de pas aériens éliminés. On jette le dé une fois pour toutes les unités en portée accrue atterrissant sur chaque PA et une fois pour les unités en portée extrême. On arrondit le nombre de pas perdus à l'entier le plus proche. Vous devez répartir les pertes aussi équitablement que possible parmi les différents types d'avions; à partir de là, vous pouvez choisir les pas à éliminer.

Elimination: Si le marqueur de temps de vol dépasse la valeur d'endurance de plus de 4 à la fin d'une étape de mouvement aérien, l'unité aérienne est immédiatement éliminée.

Note du concepteur: Il est permit de déplacer ses attaques aériennes au-delà du point de non retour. A Midway, les pilotes de escadron 8 de torpilleurs du Lt Cmdr John C. Waldron allaient à l'attaque en sachant très bien qu'ils ne pouvaient plus rejoindre leur PA. Attaquant sans escorte à travers un lourd tir AA et de chasseurs, ils furent tous descendus. Ils devinrent justement fameux pour leur bravoure à continuer l'attaque. Mais ils méritèrent aussi leur gloire ne serait-ce qu'en accomplissant leur mission. Même en ayant survécu, ils n'auraient pas pu retourner à leur PA.

6.3 Mouvement d'une attaque aérienne

Note du concepteur: La plupart des livres de références donnent la vitesse maximum des avions. Les attaques volaient en réalité à des vitesses bien plus lentes. La portée était bien plus utile que la vitesse, et l'avion faisait plus d'économie en carburant en basse vitesse. Les vitesses d'attaque du jeu sont basés sur des temps de vol enregistrés d'après les vraies batailles, et non sur leurs performances.

Pendant l'étape de mouvement aérien de chaque segment US, chaque pion d'attaque aérienne peut se déplacer d'un hex (exception 28.0). Vous n'êtes pas obligés de déplacer une attaque.

Au moment où une attaque est lancée, elle peut être placée dans l'hex adjacent, et s'est donc déplacé d'un hex à ce moment.

Les unités ennemies et le terrain n'affectent pas le mouvement aérien.

Une attaque peut se déplacer et ensuite attaquer une force ennemie pendant le même segment.

Le marqueur de temps de vol de chaque attaque doit être incrémenté de 1 à chaque étape, qu'elle ait bougé ou non.

6.4 Contact

Une attaque doit contacter se cible de façon à l'attaquer. Vous pouvez tenter le contact lors de l'étape d'attaque aérienne. Une attaque ne peut tenter de contacter que sa cible. La cible n'a pas besoin d'être détéctée à ce moment; elle n'a besoin d'être détectée que lorsque le marqueur de cible a été placé, au moment où l'attaque quitta son hex de lancement.

Accomplissez la procédure suivante:

1. Sur la table de contact d'attaque (Strike Contact Table sur l'écran), localisez la colonne correspondant à la valeur actuelle du marqueur de temps de vol de l'attaque (elle mesure la distance parcourue depuis le lancement; une plus grande distance implique moins de chance de contact).
2. Si le marqueur de cible est face "?", on se décale d'une colonne vers la droite. Le status de localisation actuel de la cible (12.0) n'affecte pas ce décalage.

Note: La colonne entre 8-10 et 11+ n'a pas de valeur de temps de vol. Elle est utilisée uniquement si le temps de vol est 8-10 et si on applique un décalage de colonne.

3. On jette le dé modifié selon la table. On croise le jet de dé avec la colonne pour obtenir un résultat. Les résults sont expliqués à côté de la table.

La condition "cible retournée actuellement" (target force currently inverted) est équivalente à une cible recherchée avec succès lors du tour de jeu en cours.

Note: Si deux attaques atteignent la cible lors de la même phase et que l'une d'elle la contacte, ce qui fait retourner la cible (étape 4), ce retournement ne bénéficie pas à la tentative de contact de la seconde attaque.

4. Si l'attaque aérienne contacte la cible, alors:
   a. La force cntactée est localisée et est retournée (elle a été recherchée avec succès).
   b. On retourne immédiatement le pion d'attaque aérienne (indiquant qu'elle a utilisé ses tentatives de contact).

Seconde tentative de contact

Si votre première tentative ne donna pas de contact, vous pouvez immédiatement faire une seconde tentative. Suivez la procédure suivante:

1. Placez les unités aériennes qui participeront à la seconde tentative en une attaque différente ayant son propre marqueur de temps de vol.

2. Faites un second jet de dé immédiatement et consultez la table de contact d'attaque exactement comme pour la première tentative.
3. Incrémentez le marqueur de temps de vol de la nouvelle attaque d'1.
4. Si la seconde tentative donne un contact, on résout le combat en utilisant uniquement les unités de la nouvelle attaque ayant fait une seconde tentative.
5. Que la tentative ait réussi ou non, on retourne le pion d'attaque aérienne.

Note du concepteur: Les echecs des attaques aériennes pour trouver l'enemi pouvaient anéantir les meilleurs efforts d'un amiral. Alors que les avions volaient à l'attaque, l'ennemi pouvait se déplacer dans une direction incertaine. Les officiers aériens devaient estimer où serait l'ennemi, envoyer les avions là-bas et laisser les chefs d'escadrons chercher. Une bonne décision lors de la chasse à l'ennemi pouvait être la plus importante décision de toute une bataille. c'était le cas à Midway, où c'est la seconde tentative de contact du Lt Cmdr C. W. McClusky qui lui fit trouver et détruire les PA japonais.

Echec du contact

Une attaque ne peut faire que deux tentatives de contact, et ils doivent prendre place dans le même segment. Après qu'une attaque ait fini ses tentatives de contact, on retourne son pion. L'attaque doit alors repartir et atterrir et les avions doivent être ravitaillés avant de pouvoir refaire une autre attaque.

Augmentation du marqueur de cible (renseignement)

Dans le scénario 6 et le jeu standart, si la force contactée a un marqueur de niveau inférieur à 4, ce marqueur augmente d'un niveau (11.2). A ignorer dans les scénarios 1-4.

Si la cible est force sans PA et que l'augmentation d'un niveau de son marqueur en fait une force de PA, on y place un marqueur d'avantage US (12.2).

2 attaque aériennes US contactant la même force de PA de niveau 1 ou 2 pendant le même segment feront augmenter cette force chacun d'un niveau de renseignement (bien que la force sera seulement de niveau 4 pour la seconde des attaques contactant).

6.5 Surprise japonaise

Note du concepteur: La "surprise" dans Carrier signifie être attaqué sans être préparé. Dans le cas le moins grave, cela peut signifier n'avoir qu'une faible CAP mal positionnée. Dans le pire des cas, cela signifie être frappé avec des avions sur le pont. Ce dernier était le cauchemar de tout amiral de PA. Un groupe de navires pleins d'essence et de bombes était une masse d'explosifs prêts à partir. Dans une telle situation, une bombe pouvait transformer un PA en épave en feu, ce qui est arrivé aux Japonais à Midway. Notez que l'attaque surprise japonaise est différente de la condition de scénario de surprise stratégique.

Si la cible est une force de PA, on utilise la table de surprise (écran) ainsi pour déterminer si la force a été surprise:
1. Jetez le dé.
2. Appliquez le modificateur de surprise stratégique donné si la surprise stratégique est en effet dans le scénario.
3. Lire le résultat correspondant au jet de dé modifié.

Le résultat "Surprise-CAP" donne des malus aux jets de dé de la CAP et du tir AA japonais.

Le résultat "Surprise-Planes on deck" (Avions sur le pont) donne un malus au jet de dé de CAP japonais tout en interdisant le tir AA. La "surprise-CAP" donne aussi des modifications aux jets de dé sur la table de dégâts d'attaque aérienne.

Dans les règles, une mention de "surprise", sans distinction des deux résultats comprennent les deux formes de surprise. Cependant la seurprise japonaise ne doit pas être confondue avec la surprise stratégique (21.0).

Une résultat de surprise s'applique uniquement pendant l'attaque en cours. On détermine la surprise séparément à chaque attaque, même pour des attaques séparées lors du même segment. La surprise ne s'applique que contre les forces de PA.

Note du concepteur: Cela peut sembler étonnant à première vue qu'une force qui n'est pas surprise par une attaque peut l'être par la suivante arrivant quelques minutes après. Cependant, à Midway, les Japonais ne furent pas surpris par les avions torpilleurs US, mais le furent brutalement par l'attaque en piqué qui suivit peu de temps après.

6.6 CAP japonaise

Note du concepteur: La patrouille de combat aérien (CAP) est une force de chasseurs opérant continuellement au-dessus de ses propres PA, pour intercepter les attaques. Les pertes aériennes réduiront la force d'une CAP, mais pas proportionnellement à la taille des pertes. La plupart des pertes seront surtout des avions d'attaque, et non sur les chasseurs envoyés comme escorte ou sur la CAP retenue à l'arrière. De plus, la doctrine japonaise pendant la période du jeu ne mettait pas l'accent sur la CAP, préférant plutôt protéger les avions d'attaque. Donc, la force de la CAP japonaise varie relativement peu jusqu'à ce qu'un PA soit coulé ou rendu incapable d'utiliser des avions.

Chaque force de PA japonaise a une CAP. On détermine la valeur de CAP la première fois qu'une attaque contacte chaque force dans chaque segment, en utilisant la table de CAP (voir l'écran).

Note: La table de CAP (Force différente) est utilisée avec la règle 23.0.

Pour utiliser la table de CAP, procédez ainsi:

1. Localisez la colonne correspondant à la valeur aérienne de la cible (Note: dans les scénarios 1-4, la valeur aérienne est la somme des valeurs des PA dans la force). Pour le calcul de la valeur de CAP (uniquement), on ignore toutes les réductions de la valeur aérienne de la force sauf celles causées par un PA coulé ou gravement endommagé. Ainsi, pour une force de PA de niveau 3, la condition des PA dans les cases de stockage de navires doit être déterminée, et examiner seulement la valeur aérienne de la force ne suffit pas.
2. Jetez le dé.
3. (jeu standart) On soustrait 3 si la surprise stratégique est en effet.
4. On croise le jet de dé modifié avec la valeur aérienne. Le résultat est la valeur de CAP exprimée en points aériens. On place un marqueur "Jap CAP" pour indiquer la valeur.

Une fois déterminée, la valeur de CAP s'applique tout au long du segment. La valeur de CAP de chaque force est redéterminée à chaque segment différent. Tous les marqueurs de valeur de CAP sont enlevés à la fin de chaque segment US.

Dans le jeu standart, les force japonaises sans PA n'ont jamais de CAP, et chaque CAP japonaise ne protège que sa propre force (voir 23.0).

Exemple de mouvement d'attaque et de contact: Une attaque est lancée lors de la première phase d'un tour contre une cible à 3 hexes de distance. Elle se déplace vers la cible, d'un hex par phase. lors de l'étape de mouvement aérien de la troisième phase, l'attaque entre dans l'hex de la cible. A la fin de l'étape d'opération aérienne de cette phase, on résout l'attaque.

On doit déterminer le premier contact. Le marqueur de temps de vol de l'attaque a une valeur de 3. Le marqueur de cible est côté localisé et la cible est inversée (elle fut détectée plus tôt pendant le tour). Ainsi, avec un 5 ou plus, le contact est fait. Vous obtenez 2 au dé ce qui rate complètement.

En faisant une seconde tentative, vous incrémenter le marqueur de temps de vol d'1 et vous jetez le dé à nouveau ce qui donne 6. Le contact réussit. Le marqueur d'attaque est retourné et on place un marqueur de localisation sur la cible.

La valeur aérienne totale de la cible est 4. Ainsi, pour générer une CAP, vous jetez un dé et vous consultez la colonne 4 de la table de CAP. Un jet de dé de 3 donne 0 CAP. On procède au combat air-mer.

Comme le révèle 7.0, 8 pas est le maximum que peut lancer un PA US en un segment. Si vous voulez inclure plus de pas dans l'attaque, vous pouvez laissez l'attaque dans l'hex du PA, et envoyer d'autres avions pendant plusieurs segments, et commencer à vous déplacer vers la cible quand vous le voulez.

7.0 Opérations d'une task force de porte-avions US

7.1 Opérations aériennes et affichages de porte-avions

Dans chaque étape d'opération aérienne, vous pouvez faire des opérations aériennes avec chacun de vos PA et bases (les règles suivantes incluent les bases terrestres, bien que les bases terrestres n'apparaissent pas dans les scénarios d'introduction). Un PA peut accomplir des opérations aériennes que sa TF se déplace ou non dans ce segment.

On accomplit des opérations aériennes en déplaçant des unités aériennes d'une case à l'autre des afficheurs de PA, de TF de PA et d'attaque. Les opérations aériennes peuvent être les suivantes:

Lancement
Atterrissage
Elévation
Abaissement
Préparation

Dans chaque étape d'opération aérienne, vous pouvez accomplir toutes ces phases avec chaque PA ou base. Le PA n'est pas obligé de se déplacer dans ce segment. La liste des opérations aériennes indique les restrictions de chaque opération.

Afficheurs d'opérations de PA US

Chaque afficheur de PA (Carrier Display) enregistre les activités à bord d'un PA (ne pas confondre les afficheurs de PA et les afficheurs de TF de PA). L'afficheur de PA est placé avant le jeu ainsi:

1. Placer la marqueur d'afficheur de PA (chaque PA a un marqueur d'afficheur à son nom) sur l'espace de marqueur d'afficheur sur l'afficheur.
2. Placer les untiés aériennes du PA dans les cases de hangar et de pont d'envol selon les instructions du scénario.
3. Placer le pion du navire dans l'afficheur de TF de sa TF.

Chaque afficheur a les parties suivantes:

Case de pont d'envol (Flight deck) ou de piste d'atterrissage (Runway). la case a deux parties: La partie prête (Ready) qui contient toutes les unités prêtes à être lancées (unités prêtes) et la partie non prête (Unready) qui contient toutes les unités venant d'atterrir (unités non prêtes).

Case de préparation (Servicing): On prépare les unités pour le lancement.

Piste de recherche (Search track): 12.2.

Cases d'attaque (Strike): 6.0.

Case d'atterrissage (Landing): Chaque base a sa propre case d'atterrissage. Chaque TF de PA a sa propre case d'atterrissage servant à tous les PA de la TF. Les unités dans cette case survolent la base ou la TF en attendant d'atterrir.

Utilisation des afficheurs pour les opérations aériennes

Les unités peuvent se déplacer parmi les cases de l'afficheur ainsi:

Sur un PA, une unité peut être élevée de la case de service au pont d'envol. Les unités dans les bases ne sont pas élevées, mais peuvent être déplacées de la case de service à la piste.

Sur un PA, une unité peut être abaissée du pont d'envol au hangar. Les unités dans une bases ne sont pas abaissées mais peuvent aller de la piste au hangar.

Les unités dans la case d'atterrissage ou de CAP peuvent atterrir et être placés sur le pont d'envol ou la piste (section non prêtes).

Une unité sur le pont d'envol ou la piste peut être lancée et placée sur la case d'attaque, la piste de recherche ou la case de CAP.

Les unités peuvent être déplacées du hangar à la case de préparation et vice-versa, en fonction de la capacité de cette dernière.

Lancement

Pour lancer une unité, on la prend de la section prête du pont d'envol et la place sur la case d'attaque (6.0), la piste de recherche (12.2 ou la case de CAP (7.2). Les options et restrictions suivantes s'appliquent:

Un PA peut lancer jusqu'à 8 pas prêts pendant une étape d'opération aérienne

Un PA ne peut lancer et faire atterrir en même temps des unités aérienne (quelque soit leur nombre) lors d'un segment ou phase d'action. Un PA dans une TF peut lancer des avions pendant qu'un autre de la même TF en fait atterrir. Pour cette règle, on considère que le lancement pendant l'étape d'avertissement US (4.2) du segment japonais prend place lors du segment US suivant, interdisant l'atterrissage d'avions à ce moment.

Seules les unités prêtes peuvent être lancées.

Les unités lancées d'un PA ne peuvent être placées dans la case de CA d'une TF différente.

On ne peut lancer des unités d'un PA:

a. Si plus de 8 pas occupent le pont d'envol (total des deux sections)
b. Si des untiés atterrissent sur ce PA pendant cette étape
c. Si le pont d'envol est inopérant (19.2)
d. Si c'est un tour de nuit (24.2)

Pour les limites et restrictions de bases, voir 18.1.

Elevation et abaissement

Note du concepteur: Elever et abaisser représente l'utilisation des ascenceurs du navire pour amener les avions sur le pont d'envol ou dans le hangar. Les unités non prêtes doivent être abaissées vers le hangar; elles peuvent être amenées dans la case de préparation lors d'un segment ultérieur. Cela simule le temps pris pour préparer ces avions à nouveau.

On doit élever un avion pour le déplacer de la case de service au pont d'envol. On doit abaisser un avion pour l'amener du pont d'envol au hangar.

Pour élever une unité, on la transfère de la case de service au pont d'envol.

Pour abaisser une unité non prête, on la transfère du pont au hangar. Une unité non prête ne peut être abaisser directement vers la case de préparation.

Pour abaisser une unité prête, on la transfère du pont d'envol au hangar ou à la case de service.

Limites:

Un PA peut élever un maximum de 8 pas par segment, et aussi abaisser un maximum de 8 pas pendant le même segment s'il n'en lance pas.

Un PA peut lancer et aussi abaisser ou élever pendant le même segment. Le nombre total de pas lancé plus le nombre élevé ne peut dépasser 8, tout comme le nombre lancé et le nombre abaissé. Note: ces limites ne sont pas cumulables.

Un PA peut élever, abaisser et faire atterrir dans le même segment. Si le PA élève ou abaisse plus de 4 pas, le nombre de pas pouvant atterrir est réduit (voir la procédure d'atterrissage, options et restrictions).

Elever et abaisser demandent chacun un segment complet. Une unité en peut atterrir, être lancée ou préparée pendant le même segment où elle est abaissée ou élevée. La séquence de jeu est structurée pour vous rappeler cette restriction.

Exemple: Un PA peut lancer 4 pas, élever ou abaisser 4 pas en tout pendant un segment. Il ne peut faire atterrir de pas, puisqu'il ne peut y avoir de lancement et d'atterrissage pendant le même segment.

Atterrissage

Lors de l'étape d'opération aérienne, les unités d'attaque survivantes peuvent être placées dans la case d'atterrissage de n'importe quelle TF de PA ou base dans le même hex. Les unités ne sont pas obligées d'atterrir dans le même PA qui les a lancées. Un marqueur d'attaque aérienne peut être placé sur la case d'attérrissage pour représenter toutes les unités en attaque.

Une unité dans la case d'atterrissage doit atterrir et être préparée avant d'être à nouveau placée en case de CAP ou d'attaque. Une unité peut atterrir uniquement si elle est dans la case d'atterrissage ou dans la case de CAP d 'un PA ou d'une base.

Après avoir accomplit tous les atterrissages, mais avant que de nouvelles unités soient placées dans la case d'atterrissage, le marqueur de temps de vol de chaque unité dans la case est incrémenté de 1 (cela indique que l'unité a passé un segment a tourné autour du PA). Si le marqueur de temps de vol dépasse la valeur d'endurance de plus de 4, l'unité est éliminée. Un marqueur d'unité n'est pas incrémenté au moment où l'unité entre dans la case, seulement au moment spécifié ci-dessus.

Procédure d'atterrissage, options et restrictions

Les unités peuvent atterrir sur un PA si aucune unité n'est lancé pendant le même segment (ou lors de l'étape d'avertissement US du segment japonais précédent), et que le nombre d'unités atterrissant plus le nombre de celles déjà dans les sections prête et non prête ne dépassent pas 12 pas occupant le pont d'envol. Pour faire atterrir une unité, prenez-la de la case d'atterrissage ou CAP et placez-la sur la section non prête du pont d'envol. Les options et restrictions suivantes s'appliquent:

Un PA peut faire atterrir un maximum de 8 pas lors d'une étape d'opération aérienne.

Un PA peut élever, abaisser et faire atterrir pendant le même segment. La somme des pas élevés plus atterris ne peut dépasser 12 ainsi que la somme des pas abaissés et atterris.

Exemple: Lors de ce segment, 5 pas furent élevés et 2 abaissés. Un maximum de 7 pas peuvent atterrir, puisque 7 + 5 = 12 et 7 + 2 = 9 ce qui inférieur à 12.

Un PA ne peut à la fois lancer et faire atterrir des unités aériennes (quelque soit leur nombre) pendant un segment. Un PA d'une TF peut lancer pendant qu'un autre peut faire atterrir.

Un PA ne peut faire atterrir des unités venant d'un case de CAP ou d'atterrissage d'une autre TF.

Les unités ne peuvent atterrir sur un PA:

a. Si le PA a lancé des unités lors de ce segment.

b. Si le pont d'envol est inopérant.

c. Si 12 pas ou plus occupent le pont d'envol (des unités peuvent atterrir jusqu'à ce que 12 pas occupent le pont d'envol, mais alors, les autres ne peuvent plus atterrir).

d. Si ce sont des unités basées à terre (silhouette verte sur fond blanc).

Note: Selon la séquence de jeu, une attaque peut se déplacer dans la case d'atterrissage pendant un segment, mais ne peut atterrir lors de ce même segment.

Pour les limites et restrictions des bases, voir 18.1.

Note du concepteur: La configuration du pont d'envol d'un PA amène des restrictions sur le lancement, l'atterrissage, l'élévation et l'abaissement pendant le même segment. Plus de 12 pas prendrait trop de place pour que les avions puissent prendre leur vitesse de décollage. Les unités positionnées pour le lancement occuperaient le milieu et l'avant du pont, exactement les parties utilisées pour l'atterrissage. Donc chaque opération empêche l'autre.

L'utilisation d'un ascenseur gènerait les opérations de lancement; ainsi, le nombre de pas lancés diminue le nombre de pas pouvant être élevés ou abaissés. A peu près 2 pas peuvent être élevés, et 2 de plus abaissés, en utilisant les ascenseurs avant sans que cela n'affecte les opérations d'atterrissage. Plus de deux pas demanderait les deux autres ascenseurs, bloquant la zone d'atterrissage. La conception des PA modernes, avec les ponts de vol obliques, les catapultes et les ascenseurs de côté évitent tous ces problêmes; ils sont bien plus efficaces (32.0).

Préparation

Pour qu'un avion soit prêt pour le lancement, il doit passer un segment en case de préparation. Dans le segment suivant, il peut être élevé sur le pont d'envol.

Dans la partie (c) d'une opération aérienne (3.0), les unités peuvent être transférées du hangar à la case de préparation. Cela ne compte pas comme une élévation ou un abaissement et n'affecte pas ces opérations.

Une unité qui occupe la case de préparation à la fin de la partie (c) d'une étape d'opération aérienne est préparée. Notez que ces unités sont élevées en partie (b). Ainsi, une unité ne peut être élevée que si elle a été préparée lors de l'étape d'opération aérienne précédente.

Il ne peut y avoir plus de 8 pas dans la case de service à la fin d'un segment. On peut y déplacer un nombre quelconque de pas en fonction des limites d'élévation et d'abaissement. Lors de l'étape de préparation, on peut ramener un avion dans le hangar si on le désire.

Exemple: Le roulement le plus rapide serait: Segment 1: Atterrissage; segment 2: abaissement vers le hangar; segment 3: Préparation; segment 4: Elévation; segment 5: Lancement.

Stockage de hangar

Note du concepteur: Le stockage de hangar a deux utilités. D'abord, seul un petit nombre d'avions peuvent être stockés ailleurs dans le navire. Ensuite, les unités peuvent être placées dans le hangar sans risque si le navire est touché.

Les unités abaissées du pont d'envol sont placées dans le hangar. Les unités dans le hangar doivent toujours être préparées avant d'être lancées.

Limites d'unités aériennes

Un navire ne peut jamais avoir à bord un nombre de pas total dépassant sa capacité de hangar (inscrite sur le marqueur d'afficheur de PA). Cela inclue les avions dans le hangar, le pont d'envol et la case de service, mais pas la case de CAP.

Vous pouvez volontairement éliminer des pas aériens à bord d'un PA lors de l'étape d'opération aérienne, avant l'atterrissage des avions. Les pas volontairement éliminés compte la moitié des points de victoire habituels pour els Japonais (1/8 points par pas).

Note du concepteur: Eliminer des avions volontairement signifie les pousser par dessus bord. Les pilotes cependant, ne sont pas jetés à la mer, ce qui ne donne que la moitié des points aux Japonais.

Exemple d'opérations et d'une attaque US:

Au début d'un segment US, une TF de PA contenant le PA Enterprise a 4 pas dans sa case d'atterrissage. Une attaque de retour de 6 pas est adjacente. 4 pas non prêts sont sur le pont d'envol de l'Enterprise, et 6 pas dans la case de préparation.

Le segment commence avec l'étape de mouvement aérien. L'attaque adjacente avance dans l'hex de la TF et on incrémente son marqueur de temps de vol d'1.

L'étape de mouvement aérien continue. Les unités dans la case d'atterrissage ont déjà dépassé leur endurance et donc vous les faites atterrir.

Vous élevez les 6 pas de la case de préparation vers le pont d'envol en section prête. Vous abaissez aussi les 4 pas non prêts du pont d'envol au hangar.

Vous pouvez maintenant faire atterrir les 4 pas de la case d'atterrissage. Notez que 6 pas furent élevés, et donc que 12 - 6 = 6 pas peuvent atterrir. L'Enterprise a maintenant 4 pas non prêts et 6 pas prêts sur le pont d'envol.

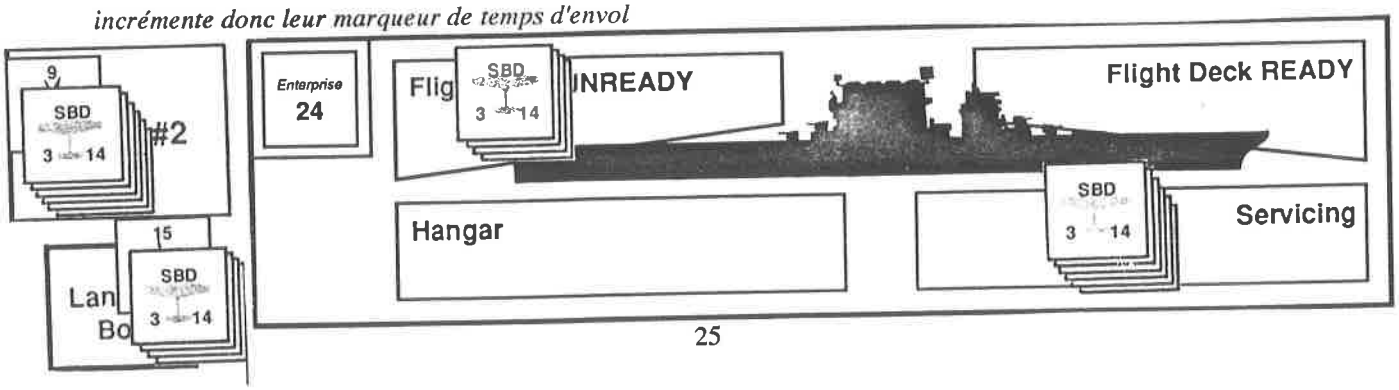
Les unités atterrissant ont dépassé leur endurance et vous devez donc jetez le dé pour chacune d'entre elles et consultez la table d'atterrissage de nuit/ distance étendue. Finalement les unités venant d'entrer dans l'hex peuvent être placées dans la case d'atterrissage.

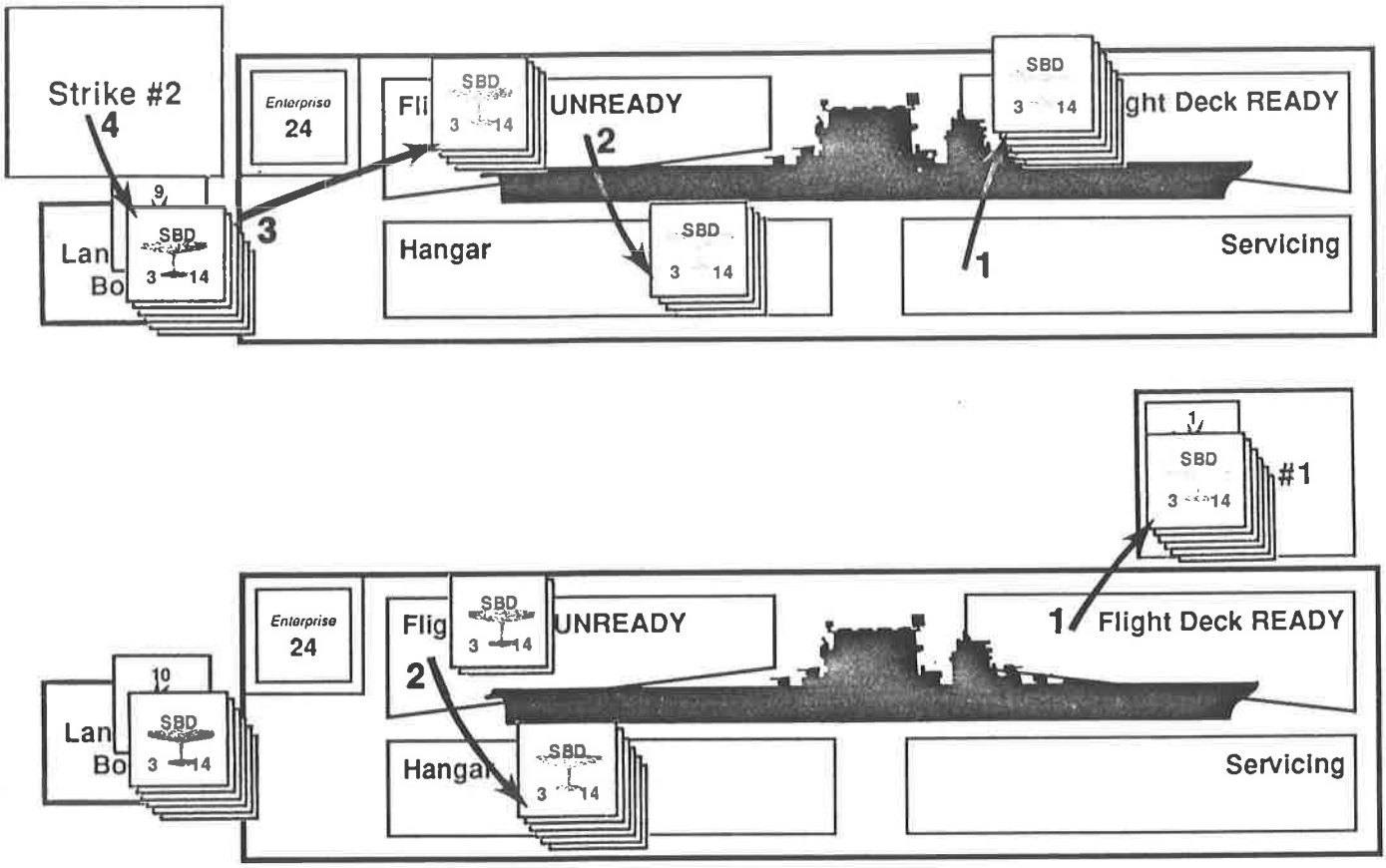
Dans le segment suivant, l'Enterprise lance les 6 pas prêts. Ils sont placés dans la case d'attaque 1. La cible est localisée. Le marqueur d'attaque 1 est placé côté "Located" au dessus de la cible. Le marqueur d'attaque est placé sur l'hex adjacent à l'Enterprise avec un marqueur de temps de vol égal à 1. Si vous aviez plus d'avions à bord de l'Enterprise et que vous vouliez les ajouter à l'attaque, vous laisseriez le marqueur d'attaque sur l'Enterprise et vous lanceriez de nouveaux avions les segments suivants.

Vous n'avez pas d'autres cibles immédiates, et avoir des unités en case de service augmenterait les dégâts d'une attaque japonaise, et vous décidez donc de ne pas en mettre.

Vous avez lancé 6 pas et vous pouvez donc en abaisser 8 - 6 = 2. Vous abaissez 2 pas des 4 pas non prêts restants sur le pont d'envol. Il est dommage que 2 pas restent sur le pont car en cas d'attaque japonaise, cela peut devenir grave (4.2).

Les unités dans la case d'atterrissage ne peuvent atterrir ce segment (puisque des unités furent lancées) et on incrémente donc leur marqueur de temps d'envol





7.2 CAP US

Note du concepteur: Les unités en patrouille aérienne (CAP) survolent leur TF ou leur base, prêtes à la protéger d'une attaque aérienne ennemie. Un CAP efficace nécessite que les chasseurs soient dirigés dés que possible au bon endroit et à la bonne altitude pour l'interception. Malheureusement, en 1942, les officiers de direction US positionaient leur CAP trop bas, ne laissant au chasseurs aucune chance d'atteindre l'altitude nécessaire pour l'interception. La table de CAP prend compte ce fait.

Chaque afficheur de TF de PA et de base aérienne a une case de CAP. Les unités dans la case de CAP peuvent combattre les attaques japonaises attaquant la TF ou la base. Dans les scénarios d'introduction et standarts, les unités en CAP peuvent protéger uniquement leur propre TF ou base (voir 23.0).

Procédure et restrictions de CAP

Lors de l'étape d'opérations aériennes, vous pouvez lancer des chasseurs et les placer dans la case de CAP.

Chaque case de CAP de TF peut contenir au maximum **8 pas par pont d'envol opérationnel** dans la TF.

Chaque case de CAP de base peut contenir au maximum **8 pas.**

Les unités peuvent rester dans la case de CAP aussi longtemps qu'elles le veulent, sauf si un pont d'envol de PA devient inopérant (19.2). A moins qu'un PA dans une TF ne soit coulé ou ne deviennent inopérant, l'endurance ne s'applique pas aux unités dans les cases de CAP (19.2).

Seuls des chasseurs peuvent être placés dans la case de CAP.

Pour revenir de la case de CAP vers le pont d'envol ou la piste d'atterrissage, les unités doivent atterrir. Les unités peuvent atterrir directement de la case de CAP. Elles n'ont pas besoin d'être placées dans la case d'atterrissage.

Note du concepteur: En réalité, les avions en CAP atterrissaient constamment, par petits groupes, de façon à être approvisionné en carburant. Le jeu ne vous encombre pas avec cela. Mais si le pont d'envol devient inopérant, les avions doivent atterrir quelque part (19.2).

Fin du jour:

Pour chaque unité dans la case de CAP à la fin du jour, vous faites un jet de dé d'atterrissage de nuit (24.2) et vous enlevez les pertes immédiatement. Les Japonais gagnent des points de victoire pour cela(ainis vous prendrez soin de les faire atterrir plus tôt).

7.3 Transfert aérien

Le transfert aérien est un moyen de déplacer des unités aériennes d'un endroit à un autre sur la carte sans faire d'attaque. Cela peut arriver dans les situations suivantes:

Vous pouvez lancer des unités aériennes d'une TF ou d'une base, ou les prendre de la case d'atterrissage d'une TF ou d'une base et les transférer ailleurs.

Les unités peuvent être forcées de quitter une case d'atterrissage ou de CAP du fait d'un pont de vol ou d'une piste inopérante. (19.2).

Les transferts aériens sont formés au même moment où les attaques aériennes sont lancées. On place les unités dans une case d'attaque et on place le marqueur d'attaque retourné dans l'hex (donc la formation en transfert ne peut faire de contact ou d'attaque). On ne place pas de marqueur de cible. Le marqueur d'attaque se déplace ensuite et atterrit de la même façon qu'une attaque aérienne. Toutes les règles de mouvement et d'atterrissage d'une attaque s'appliquent. Ces unités ne peuvent tenter de contacter des forces japonaises. Les règles de formation et de séparation s'appliquent.

Si des unités sont tranférées depuis une case d'atterrissage, elles gardent le marqueur de temps de vol qu'elles avaient déjà. Les marqueurs sont incrémentés comme pour une attaque aérienne.

Scénario 2: La première bataille de porte-avions

***Situation:** Alors qu'une force d'invasion japonaise filait sur Port Moresby, les PA adverses se recherchaient l'un l'autre. En plus de leur PA principaux, les Japonais avaient un petit PA d'escorte, protégeant la force d'invasion. L'amiral F.J. Fletcher trouvera-t-il et attaquera-t-il les Japonais avant eux.*

Dans ce scénario, une TF US et 2 forces japonaises se lancent des attaques. La TF US commence le jeu sur la carte. Les forces japonaises entre en jeu aléatoirement. Seules les unités aériennes se déplacent. Les forces et TF ne se déplacent pas. Vous faites des opérations aériennes à bord de vos PA et vous lancez des attaques quand les Japonais apparaissent. Le timing et la force des attaques aériennes japonaises sont déterminées de façon aléatoire.

Pour jouer ce scénario, vous aurez besoin de la carte et de ses afficheurs, ainsi que des tables utilisées dans le scénario 1.

Unités japonaises: Les Japonais ont 2 forces.

Force 1: CVE Shoho, DD Sazanami.

Force 2: Identique aux navires japonais du scénario 1 (mais le potentiel de CAP n'est pas fixé; utilisez la procédure de CAP japonaise).

Aucune de ces forces ne commence sur la carte. On utilise 2 marqueurs de force pour les représenter quand elles arrivent en jeu. On garde les pions de navires sur le côté.

Unités US: Une TF comprenant les navires du scénario 1. On place la TF dans l'hex 3035.

Unités aériennes:

Lexington: 4 pas de F4F, 4 pas de TBD, 12 pas de SBD.

Yorktown: 6 pas de F4F, 4 pas de TBD, 10 pas de SBD.

(Les avions utilisés historiquement pour la recherche ont été omis).

Toutes les unités aériennes commencent dans les hangars.

La période est Jan-Jul 42. L'AA US est du début de guerre; le modificateur de contact US est -1.

Comment jouer:

Dans le scénario 2, chaque tour de jeu comprend seulement les 4 phases d'action. Les autres parties de la séquence de jeu ne sont pas utilisées. Chaque phase d'action comprend les étapes suivantes:

1. Segment japonais: Jetez un dé, consultez la table d'action japonaise ci-dessous et executez l'action spécifiée.
2. Segment US: Etape de mouvement aérien et étape d'opérations aériennes (ne pas faire le mouvement de TF, la recherche, etc.).

Table d'action japonaise

Dé	Action
1-5	Rien
6	Jetez le dé à nouveau: 1-5 La force 1 arrive (si elle n'est pas déjà en jeu) 6-10 Rien
7	Jetez le dé à nouveau 1-5 La force 2 arrive (si elle n'est pas déjà en jeu) 6-10 Si la force 2 est en jeu: attaque aérienne japonaise, potentiel 4 (moins les pertes précédentes). Lire la restrictions d'attaque aérienne japonaise 1 en premier). Si la force 2 n'est pas en jeu, elle arrive lors de l'action suivante.
8	Jetez le dé à nouveau: 1-5 La force 1 arrive (si elle n'est pas déjà en jeu) 6-10 La force 2 arrive (si elle n'est pas déjà en jeu)
9	Jetez le dé à nouveau: 1-5 Deux attaques aériennes japonaises, chacune de potentiel 4 (moins les pertes précédentes. Résoudre l'une et résoudre immédiatement après la seconde (lire les restrictions d'attaque japonaises 1 et 2 en premier). 6-10 Une attaque aérienne japonaise de potentiel 4 (moins les pertes précédentes) (lire les restrictions d'attaque japonaises 1 et 2 en premier). Ces attaques se produisent que les forces japonaises soient ou non sur la carte. Si la force 2 n'ets pas en jeu, elle arrive lors de la phase d'action suivante.
10	Fin du jeu (exceptions: voir Fin du jeu, 1.)

Modificateurs de jet de dé (premier jet de dé seulement).

-3 pour toutes les phases d'action du tour 1.

-1 pour toutes les phases d'action du tour 2

Arrivée japonaise

Quand une force japonaise arrive, on jette le dé pour déterminer sa position

dé	Hex	Modificateur:
2-	2740	-2 force 1
3	2639	+2 force 2
4	2637	
5	2736	
6	2836	
7-8	2734	
9	2833	
10+	2832	

Restrictions d'attaque japonaise

1. Le Japonais ne peut utiliser plus de 8 points aériens tout au long de 2 tours de jeux. Par exemple, si une attaque de 4 points arrive au tour 1, alors seulement une attaque de 4 peut arriver au tour 2. (si un 9 puis un nombre entre 1 et 5 fut obtenu lors du tour 2, seule une attaque de 4 point sera executée et non deux). Vous devez marquez les potentiels des attaques aériennes.

2. Pertes de PA japonais: Si vous coulez ou endommagez gravement un CV japonais (et non le CVE Shoho), le potentiel de toutes les attaques japonaises et réduit de moitié pour le reste du jeu. et la limite de 8 points passe à 4. Si vous avez coulé les deux CV japonais, ignorez les attaques aériennes japonaises.

3. Pertes aériennes japonaises: Marquez les pertes japonaises. Soustrayez ce nombre du potentiel de chaque attaque aérienne japonaise. Quand 2 attaques japonaises se produisent en même temps, on répartit aussi équitablement que possible les pertes parmi ces deux attaques. On ne soustrait pas ce nombre de chacune d'entre elles. Seule la valeur nette compte pour la limite en "1".

Exemple: Les Japonais ont perdu 3 points. Vous obtenez 9 puis 1 au dé. Une attaque se fera avec 3 points et l'autre avec 2 points. Les Japonais ont utilisés 5 points des 8 permis).

Fin du jeu

Le scénario 2 finit si ce qui suit se produit:

1. Vous obtenez un 10 modifié pour l'action japonaise: Exception: Le jeu ne peut se finir par un jet de dé jusqu'à ce que le joueur US ait fait au moins une tentative de contact d'attaque. S'il n'en a pas encore fait une, un 10 ne donne pas d'action japonaise.
2. Les 3 PA japonais ont été coulés.
3. Tous les PA US ont été coulés ou endommagé au niveau H ou plus.

Si le jeu finit avec la conditions 1 ou 3, on résout immédiatement les attaques aériennes US en vol à ce moment. On ne continue pas la séquance de jeu normale, on tente juste le contact, et si cela réussit, on passe au combat. Après la fin des attaques, le jeu est finit.

Victoire

On détermine la victoire par des points de victoire. On applique les points de victoire listés dans la table des points de victoire (voir les tables) pour les navires endommagés ou coulés et les unités aériennes détruites. Le camp ayant le plus grand nombre de points et au moins 20 VP gagne. Si aucun camp ne gagne 20 points, le jeu est un match nul.

Règles spéciales

Pont d'envol inopérant: Utilisez la règle 19.2. Notez que dans ce scénario et dans les suivants, le pont d'envol d'un PA US est inopérant si le niveau de dégât du PA est H ou plus. Ne pas utiliser la règle de réparation (19.3), et ignorez la définition du carnet de bord US du pont d'envol inopérant (cette définition "d'inopérant" est changée pour compenser le fait de pas être capable de le réparer).

Localisation: Une force japonaise en jeu est considérée localisée et de niveau 4 pour les cas du ciblage et de la résolution d'attaque.

Exemple: Tour 1: Lors du segment japonais de la 1ere phase d'action, vous jetez le dé et obtenez un 7. Modifié par -3 ce qui donne 4 ne donne pas d'action. Lors du segment US, vous déplacez 4 unités aériennes de chaque PA dans la case de service. Dans le second segment, vous jetez un 9 modifié en 6. Vous faites un second jet de dé. Le résultat est 5. La force 1 arrive. Vous jetez le dé pour déterminer la localisation. Un jet de dé de 3 modifié à 1 donne une position de 2740.

8.0 Forces japonaises

Note du concepteur: Un principe fondamental de Carrier est que vous voyez la bataille à peu près comme un amiral américain. Cela signifie que vous ne voyez jamais la flotte ennemie. L'ennemi apparait par séries de forces "floues". Vous apprenez leur composition d'après les rapports des pilotes, qui peuvent souvent être imprécis. Vous n'apprendrez jamais exactement en quoi consiste chaque flotte. Les "leurres" peuvent représenter de mauvais repérages ou renseignements ou n'importe quel type d'erreur vous conduisant à penser qu'il y a quelque chose la-bàs qui n'y est pas.

Les Japonais apparaissent dans **Carrier** principalement comme des pions de forces. Ils représentent de grands groupes de navires de toute taille. Peut-être 4 grands PA, peut-être 2 vedettes lance-torpille. Vous apprendrez au fur et à mesure leurs compositions au moyen de recherche. Plusieurs forces se révèleront être des leurres, c'est à dire n'ayant pas de navires.

Types de forces: Combat et transport

Dans le jeu standart, il y a deux types de forces japonaises: combat et transport. Le dernier type contient habituellement des transports (sauf pour des leurres), alors que le premier type en contient rarement. Les deux types arrivent séparément et suivent des règles différentes de mouvement. Chaque force a une numéro d'identification (pour le jeu seulement; ce numéro n'est pas historique). Les forces de transport sont utilisés uniquement dans le jeu standart et non dans les scénarios d'introduction.

Types de forces de combat: PA et surface

Une force japonaise rapportée pour contenir des PA est une force de PA.

Une force connue pour ne pas contenir de transports ou de PA est une force de surface.

Certaines forces de PA japonaises ont deux composantes: Les PA eux-mêmes et l'écran. L'écran suit pratiquement les mêmes règles que les forces de surface. Ces deux composantes sont inséparables et sont appelées conjointement une force de PA. Voir 11.3.

Marqueurs de forces

Les informations sur la composition d'une force sont marquées en utilisant des marqueurs de force placés sous les pions de force. Il y a 4 niveaux de marqueur: Un marqueur de haut niveau donne plus de renseignements. Au fur et à mesure que vous identifierez les navires spécifiques, vous placez les pions de ces navires dans les cases de stockages de force, qui sont les mêmes cases sur cartes que les afficheurs de TF non PA US.

Notez que le pion de force lui-même détermine si la force est une force de combat ou de transport. Le marqueur de force, placé à la suite d'une recherche, détermine si la force est une force de PA ou de surface. La règle 11.5 liste tous les marqueurs de force et identifie ce qui définie les forces de PA ou de surface.

Carnets de bord japonais

Chaque force de PA occupe une espace sur le carnet de bord japonais. Les forces non PA n'occupe pas d'espaces séparés. Mais le carnet de bord enregistre quels navires de quelles flottes occupant quelles cases de stockage.

Forces de PA: La première fois qu'une inscription doit être faite pour une force de PA particulière, choisissez un espace blanc et ecrivez le numéro de la force. Le carnet de bord enregistre ce qui suit:

Informations sur les attaques aériennes
Potentiel aérien révélé
Pertes aériennes
PA endommagé ou coulés

Numéro de force	

Potentiel aérien révélé	

Pertes aériennes	

Attaques aériennes

Atterrissage	Potentiel	Pertes	Survivants

Endommagement des PA

Tour	

Utilisation des cases de stockage japonaises

Les navires japonais identifiés sont placés dans une case de stockage. Chaque case contient les navires d'une force.

La première fois que des navires d'une force particulière sont identifiés, placez-les dans une case de stockage inutilisée. Chaque case est identifiée par une lettre. En dessous du carnet de bord japonais se trouve un espace pour chaque case, identifié par une lettre. Inscrire le numéro d'identification de la force à côté de la lettre de la case où ont été placés les navires.Cela montre à quelle force correspond quelle case de stockage.

Note; Les espaces de marqueurs d'afficheurs sont utilisés uniquement avec les TF US. Chaque camp peut utiliser n'importe quelle case.

Objectifs japonais

Note du concepteur: En 1942, les Japonais tentaient principalement d'étendre leur empire avec des offensives en direction de Port Moresby, Guadalcanal ou des Nouvelles Hébrides (Les Nouvelles Hébrides ne furent jamais attaquées, mais les Japonais envisagèrent sérieusement une telle opération). Dans le jeu, les Japonais avancent vers un ou plusieurs de ces objectifs. En 1943, les Américains contre-attaquèrent dans les Salomons. Les Japonais n'engagèrent jamais leurs porte-avions pour défendre cette zone, mais ils auraient pu le faire. Dans le jeu, vous combattrez dans des batailles qui auraient pu découler d'une telle décision.

La carte de Carrier comprend les objectifs possibles japonais suivants: Guadalcanal (2527 & 2626), Port Moresby (2549), les Nouvelles Hébrides (3712), New Georgia (2232) et Bougainville (1935).

Dans les scénarios de 1942, deux des objectifs suivants peuvent être possible au même moment: Port Moresby, Guadalcanal ou les Nouvelles Hébrides . En 1943, New Georgia ou Bougainville peuvent être l'objectif. Les objectifs de chaque scénario sont déterminés lors de la mise en place. S'il y a deux objectifs, l'un est primaire et l'autre secondaire.

Une force de combat avec Guadalcanal comme objectif considère Henderson Field (2626) comme l'objectif. Une force de transport prend 2527 comme son objectif (la force de combat bombarderait les positions US près de Henderson Field, alors que la force de transport y débarquerait des renforts pour les positions japonaises).

Couleurs de forces (2 objectifs)

Il y a 3 sets de pions de forces, de couleurs différentes. A chaque couleur correspond un objectif (la même couleur est utilisée pour Guadalcanal, New Georgia et Bougainville; une deuxième pour Port Moresby et une troisième pour les Nouvelles Hébrides). En déplaçant chaque force, considérez "l'objectif" comme celui correspondant à sa couleur.

9.0 Mouvement d'une force japonaise

Note du concepteur: Les règles de mouvement de force obligent les Japonais à se déplacer aggressivement. La marine japonaise ne fit jamais de charges banzaï. Son objectif principal était d'amener ses porte-avions au combat contre ceux de l'ennemi. Dans les batailles de porte-avions, on réservait les forces de surface pour le bombardement des positions terrestres et la protection des porte-avions amis. Les porte-avions s'éloigneraient des flottes de surface ennemies et les couleraient avec un bombardement aérien. Pour chaque type de force japonaise, il y a une courte liste de règles de priorité pour l'endroit où se déplacer.

Chaque force japonaise est activée une fois par tour. Dans le jeu standart, les pions de séquence déterminent l'activation; 13.0. Les règles spéciales des scénarios d'introduction déterminent l'activation dans ces scénarios). Une force japonaise activée se déplace d'un hex. Chaque type de force se déplace selon des règles de priorité. Les Japonais réagiront contre des TF US proches ou iront vers leur objectif.

Note: Contrairement aux TF US, vous ne retournez pas les forces japonais après les avoir déplacé. Le pion de séquence tiré indique que la force a agit. Les forces japonaises sont retournées quand elles sont détectées (12.2).

Distance

Sauf spécifié autrement, toutes les indications de distance (le plus proche, plus proche que, dans les 6 hexes de, etc.) se réfèrent à la distance mesurée à travers des hexes de mer.

Ignorez les unités des deux camps en faisant ce jugement. Ne tenez compte que des hexes de terre pouvant bloquer le mouvement naval.

Cela comprend les hexes de haute mer et les hexes côtiers dans toutes les cases, même en jugeant les distances entre forces de PA.

Le terme "par air" indique la distance mesurée sans tenir compte du terrain.

Exemple: Une force dont l'objectif est Port Moresby est dans l'hex 2740. Pour se déplacer "plus près" de Moresby, elle entrera dans 2841 et non en 2741. 2841 est plus proche pas la mer.

9.1 Priorités des mouvements de forces

Forces de niveau 0

Forces de niveau 1 "grande", "moyenne" et "petite"

Ces types de force se déplacent toutes selon les règles suivantes dans l'ordre de priorité:

1. Si elles sont adjacentes ou empilées avec une TF US, elles passent au niveau 2. On utilise ensuite la table de réaction rapproché japonaise (Japanese Close Reaction, 14.1).
2. Mouvement de mission.

Mouvement de force de PA

Une force de PA se déplace selon les règles suivantes de priorité:

1. Si elle est adjacente ou empilée avec une TF US, on utilise la table de réaction rapproché japonaise (Japanese Close Reaction, 14.1). Notez que les forces adjacentes peuvent être une cible prioritaire pour une attaque aérienne (15.2). Si possible, ne la déplacez pas plus loin que la plus proche TF US de PA quand on utilise la table.
2. Si elle est dans les 3 hexes (par air) de la plus proche TF US de PA, éloignez-la d'un hex de cette TF.
3. Si elle est à 4 hexes (par air) de la plus proche TF US de PA, ne la déplacez pas.
4. Si elle est entre 5 et 12 hexes (par air) de la plus proche TF US de PA, déplacez-la directement vers cette force.
5. Mouvement de mission.

Restrictions d'hex côtier

Note de concepteur: Les PA évitaient les eaux restreintes, tels que les détroits, etc., où ils pouvaient être surpris par les sous-marins et navires de surface ennemis.

Une force de PA ne peut jamais entrer dans un hex côtier. Si les procédures de mouvement japonais l'obligent à un tel mouvement, le PA entre dans un hex de haute mer adjacent à cet hex côtier (selon les restrictions de TF US de surface et de PA (14.1)).

Mouvement de force de surface

Note du concepteur: Les forces de surface tentent de protéger les forces amies menacées (priorités 2 et 3) ou pour se mettre en position pour cela (priorité 4 et 5).

Une force de surface qui n'est pas un écran de PA se déplace selon les règles de priorité suivantes:

1. Si elle est adjacente ou empilée avec une TF US, on utilise la table de réaction rapproché japonaise (Japanese Close Reaction, 14.1). Une force de niveau 1 passe au niveau 2 avant d'utilisez cette table.
2. Si elle est dans les 4 hexes d'une force de PA japonais qui est à son tour dans les 4 hexes d'une TF US, la force de surface se déplace vers les PA japonais. Ignorez les forces de PA japonais qui se retirent (20.1). S'il y a plus d'une force de PA légale, choisissez celle qui est applicable selon les priorités suivantes:

a. La plus proche.

b. La plus grande.
c. Aléatoirement.

3. Si elle est dans les 4 hexes d'une force de transports japonais qui est à son tour dans les 4 hexes d'une TF US, la force de surface se déplace vers les transports. S'il y plus d'une telle force de transports, faire comme en 2.
4. Si elle est dans les 4 hexes d'une force de PA japonais, déplacez-la selon les priorités de mouvement des PA.
5. Mouvement de mission.

Un écran de PA se déplaçant avec sa force de PA utilise les règles de mouvement de PA.

Mouvement de force de transports (jeu standart)

Une force de transport se déplace selon les règles de priorité suivantes:

1. Si elle est adjacente à une TF US, utilisez la table de réaction rapproché japonais (14.1).
2. Mouvement de mission (pour les transports, il y a un modificateur de jet de dé en vérifiant les effets des sources aériennes: voir les effets des sources aériennes US sur le mouvement de mission).

Choix parmi les alternatives

Souvent, les procédures de mouvement donneront un choix de plusieurs hexes possibles. Si une règle ne donne pas d'instructions spécifiques, utilisez les règles standarts suivantes par ordre de priorité:

1. Déplacez-la de façon à être la plus proche de la force amie la plus proche.
2. Déplacez-la de façon à être la plus proche de son objectif.
3. Déplacez-la de façon à être la plus loin de la force ennemie la plus proche.
4. Choisir au hasard.

Effet des TF US

Dans les scénarios 1 à 4, des règles spéciales empèchent les forces japonaises d'entrer dans un hex adjacent ou contenant une TF US. Dans les scénarios 5 et 6 et dans le jeu standart, la règle 14.1 et la table de réaction rapprochée japonaise dirigent le mouvement dans et en dehors de ces hexes. Vous n'êtes pas concernés par cela maintenant.

9.2 Mouvement de mission

La carte est divisée en zones de mouvement de mission. Dans chaque zone sont imprimés des compas consistant en une ou plusieurs flèches pointant dans des hexes adjacents, avec des résultats de jet de dé imprimés à côté de chaque flèche. Ces compas déterminent les direction de mouvement de mission. Les plupart des zones ont des compas pour chacun des 3 objectifs. Chaque zone contenant un objectif a seulement deux compas, un pour chaque autre objectif.

Les forces de combat utilisent les compas marqués C et les forces de transports utilisent ceux marqués T. Un compas marqué C,T est utilisé par les deux types de forces.

Comme il est expliqué en 8.0, chaque force a un objectif spécifique indiqué par la couleur de la force. Le compas de mouvement de mission est imprimé avec la même couleur. Chaque force utilise le compas de la zone où elle se trouve, son objectif et son type de force (New Georgia et Bougainville utilisent le même compas que Guadalcanal). (exception: Quand une force se trouve dans la même zone que son objectif, elle n'utilise pas de compas. On applique la procédure de mouvement de mission).

Le mouvement de mission n'est jamais utilisé si une TF US est adjacente ou dans le même hex. On utilise plutôt la table de réaction rapproché (14.1).

Procédure de mouvement de mission

1. Dans l'étape 1 de chaque segment japonais, vous jetez un dé. Il détermine tous les mouvements de mission de ce segment (ainsi, vous jetez 4 fois le dé pour chaque tour). Placer le marqueur de jet de dé de mouvement de mission sur la piste d'enregistrement pour enregistrer le résultat du dé.
2. Pour déplacer chaque force:

a. Si la force n'est pas dans la même zone que son objectif, localisez le compas approprié. Localisez la flèche correspondant au résultat obtenu en 1 et déplacez la force d'un hex dans cette direction.

Exception: Si elle est bloquée par une source aérienne, la force se déplace vers un hex qui n'est pas plus proche de cette source ou ne se déplace pas (voir effet des sources aériennes US sur le mouvement de mission).

b. Si la force est dans la même zone que son objectif, déplacez-la d'un hex en se rapprochant (par mer) de l'objectif. S'il y a plus d'un hex plus près, utilisez les règles standart pour le choix de l'hex.

Exception: Si elle est bloquée par une source aérienne, la force se déplace vers un hex qui n'est pas plus proche de cette source ou ne se déplace pas (voir effet des sources aériennes US sur le mouvement de mission).

Note: Traverser la frontière d'une zone de mouvement de mission différente n'oblige pas la force à changer de direction.

Ce qui suit peut changer la direction de mouvement d'une force:

Les sources aériennes US.

Hexes de terre et interdits.

Fin de mission et retrait

Note du concepteur: Les forces japonaises répugnaient, et on le comprend, à rester près de leur objectif, pour ne pas présenter de cible immobile, une fois qu'elles avaient terminé leur mission.

Après qu'une force de transport ait finit son déchargement (jeu standart 22.0) sur son hex d'objectif, la force reçoit un marqueur de retrait et doit se déplacer selon les règles de retrait (20.0) lors des activations suivantes.

Après qu'une force de surface a fait un bombardement (jeu standart, 22.0 et règles avancées, 30.0) la force reçoit une marqueur de retrait et se déplace ensuite selon les règles de retrait (20.3).

Effets des sources aériennes US sur le mouvement de mission

Note du concepteur: Les forces refusaient d'avancer dans des zones où elles pourraient subir des attaques aériennes. Les forces de transport, moins bien équipées pour se défendre le refusaient d'autant plus.

Une source aérienne US est une base en action possédant au moins 3 pas de bombardiers ou torpilleurs, ou une TF de PA US ayant un pont d'envol opérationnel (2.2, 19.2). Les avions sur la base peuvent être au sol, en attaque ou en recherche.

La nuit (24.2) annulle les effets des sources aériennes.

Une force utilisant le mouvement de mission ne peut jamais entrer dans un hex contenant une source aérienne US de jour. Elle s'arrête dans l'hex adjacent.

Si une force exécutant un mouvement de mission *commence son mouvement* dans les 8 hexes (par air) d'une source aérienne US, on procède ainsi:

1. a. Pour une force de combat, on compare le jet de dé de mouvement à la distance aérienne depuis la source aérienne.

b. Pour une force de transport, on ajoute 3 au jet de dé de mouvement et on compare le total à la distance aérienne depuis la source aérienne.

2. Si le jet de dé modifié est supérieur à la distance depuis la source aérienne, alors la force est "bloquée" et ne peut avancer plus près de la source aérienne. On procède ainsi plutôt:

a. Si la force est dans la même zone que son objectif, elle se déplace si possible vers un hex qui est plus près de son objectif mais pas plus près (par air) de la source aérienne. Si cela n'est pas possible, la force ne se déplace pas.

b. Si la force a utilisé un compas, on choisit si possible un résultat différent du compas qui ne rapproche pas de la source aérienne. S'il n'y a pas de tel résultat, la force ne se déplace pas. On utilise les règles standarts pour le choix parmi les alternatives s'il y a plus d'un résultat valable.

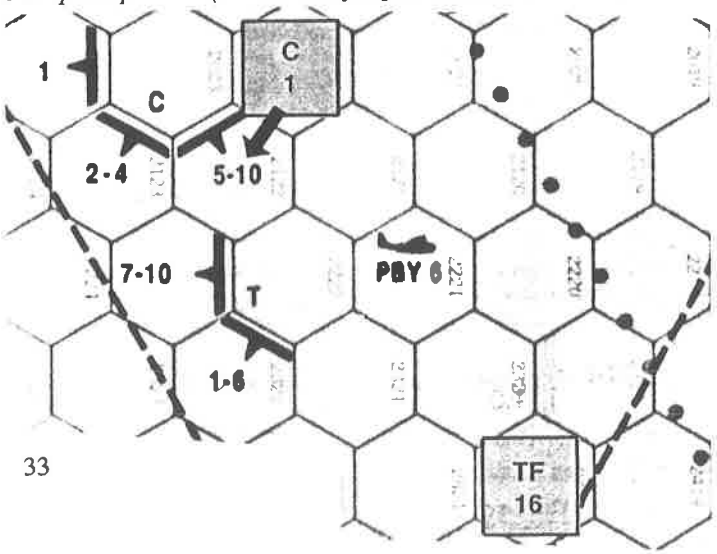
Note: Les restrictions de sources aériennes s'appliquent seulement au mouvement de mission et non au mouvement de priorité de forces de surface ou de PA ou à la table de réaction rapproché japonais.

Source aériennes croisées:

Si une force japonaise est à distance d'au moins deux sources aériennes quand elle est activée, on compare d'abord le jet de dé de mouvement avec la distance de la source la plus proche. Si cette source aérienne empêche le mouvement dans une direction, mais laisse une possibilité ouverte (voir en 2b ci-dessus), alors on vérifie si les autres sources aériennes bloquent le mouvement dans les autres directions. Si une possibilité reste non bloquée, alors la force se déplace dans cette direction.

Si au moins 2 sources aériennes sont à même distance d'une force activée, on considère seulement les effets de la source qui est la plus proche de l'objectif de la force japonaise en question.

Exemple: Une force de combat japonaise ayant Guadalcanal comme objectif est en 2022 et utilise le mouvement de mission. Une TF de PA US occupe 2420 et Henderson Field est actif. Le dé de mouvement de mission est 5 ce qui donne un déplacement en 2121, mais le jet de dé est > à la distance jusqu'à la TF et donc le déplacement n'est pas permit. Un autre déplacement possible sur le compas est en 2122 ce qui est permit puisque la distance jusqu'à Henderson Field est moins grande. La force se déplace en 2122. S'il y avait eu une force de transports en 2022, vous ajouteriez 3 + 5 au jet de dé de mouvement. 3 + 5 = 8 ce qui dépasse 7 (la distance jusqu'à Henderson Field), et donc la force de transport ne se déplacerait pas du tout.



Effet de la terre, des côtés d'hex interdits et du bord de carte

Si une procédure de mouvement oblige un mouvement à travers un hex de terre, un côté d'hex interdit ou hors de la carte, on procède ainsi:

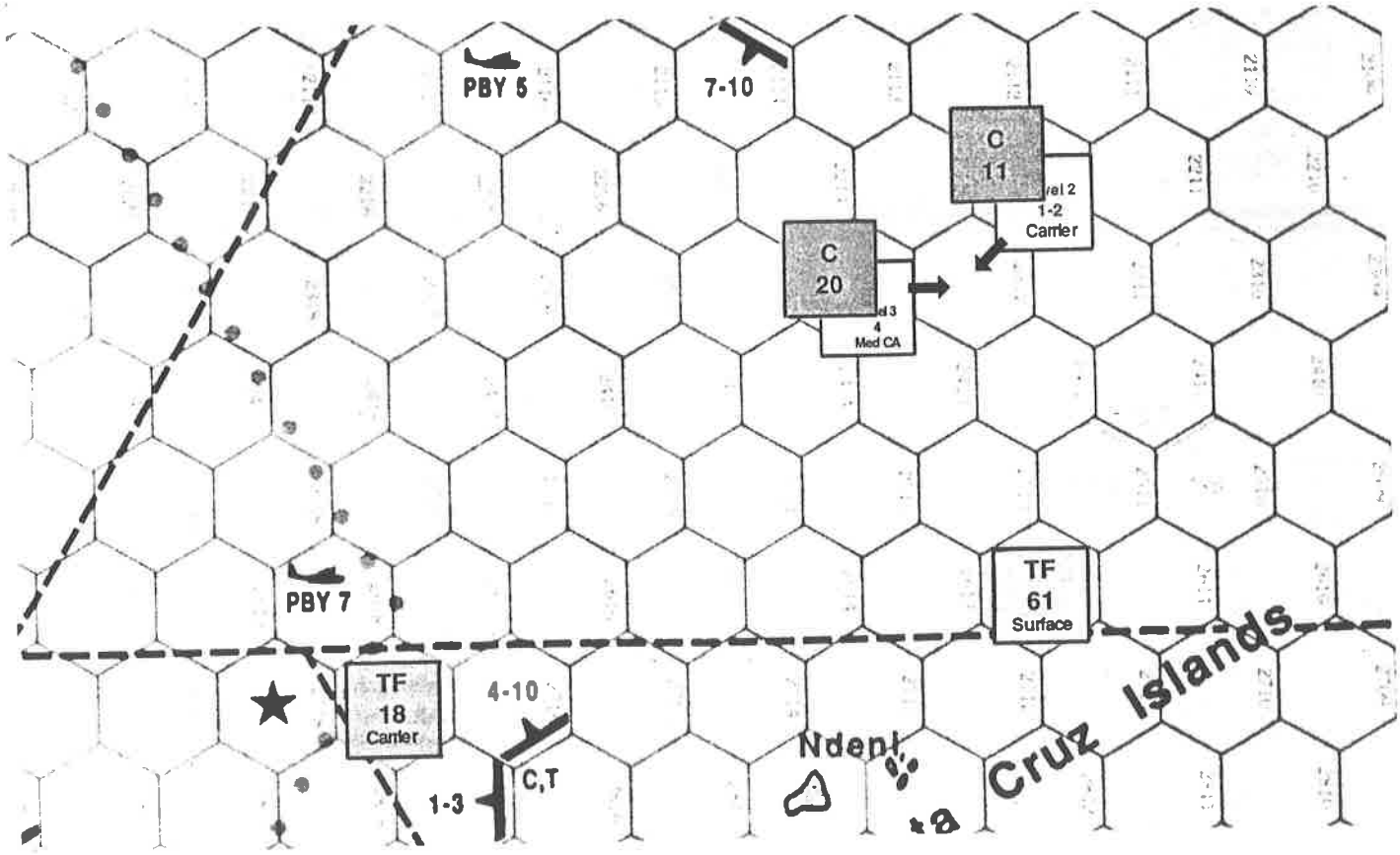
1. Tentez de déplacer le plus près possible de la direction indiquée. Par exemple, si le mouvement était plein Est, vous tenteriez d'entrer dans l'hex au Nord-Est ou au Sud-Est).
2. Si on la choix entre deux directions, on utilise les règles standarts.

Exemple de mouvement japonais:

Une force de PA japonais ayant les Nouvelles Hebrides comme objectif est en 2212. Une force moyenne de CA est localisée en 2313. Une TF US de CA est en 2717 et une TF de surface est en 2612.

La force de PA est activée en premier. Selon la priorité 2 de PA, elle doit se rapprochée de la TF de PA US, c'est à dire, 2213 ou 2312. On applique les règles des choix possibles. Les hexes sont à même distance (adjacents en fait) à une force amie. L'hex 2312 est le plus proche de l'objectif de la force et donc la force y entre. Notez que l'ancienne position de la force était à 8 hexes de la TF de PA US et que sa nouvelle position est à 7 hexes de distance. Si la TF de PA US avait des unités utilisées dans la piste de recherche en 4-7, ces unités auraient pu immédiatement rechercher la force en mouvement (12.2).

La force de CA moyenne est activée. La priorité 2 de mouvement d'une force de surface s'applique: Une TF US est dans les 4 hexes de la force de PA. S'il n'y avait pas eu de TF US en 2717, la priorité 4 s'appliquerait. Dans ce cas, le force de CA se serait déplacée selon les priorités de PA.



10.0 Mouvement US

Les TF US peuvent se déplacer pendant l'étape de mouvement de TF. Pendant chaque segment US, vous pouvez déplacer vos TF mais pas toutes.

Nombre de TF à déplacer

Au début de l'étape de mouvement, localisez la case de la piste d'enregistrement dont le nombre est égal au nombre de TF en jeu. A côté des initiales US de chaque case apparait 4 nombres séparés par des "/". Ces nombres sont les nombres des TF qui peuvent se déplacer pendant les 1ere/2eme/3eme/4eme phases.

Vous pouvez déplacer les TF de votre choix. Vous n'êtes pas obligés de les déplacer. Mais si vous en déplacez moins que ce qui est permit, vous ne pourrez pas en déplacer plus lors d'une étape ultérieure. Chaque TF ne peut se déplacer plus d'une fois par tour.

Exemple: Dans la case 2 apparait les nombres 1/0/1/0. Vous pouvez déplacer une TF lors de la 1ere et de la 3eme phase. Vous ne pouvez en déplacez lors de la 2eme et de la 4eme phase même si vous n'en avez pas déplacez dans les deux autres.

Le déplacement d'une TF n'affecte pas sa capacité de recherche ou d'opération aérienne dans ce segment (cela diffère de la procédure japonaise, qui fait les mouvements et les attaques aérienne au même moment).

Exécution du mouvement

Une TF peut se déplacer d'un hex. Elle peut se déplacer dans n'importe quelle direction en fonction des restrictions suivantes:

Une TF ne peut traverser un côté d'hex interdit ou un hex de terre.

Une TF peut entrer dans un hex ennemi si elle tente d'engager en combat de surface une force ennemie (14.2).

Une TF de PA ne peut jamais entrer dans un hex côtier.

On retourne une TF venant de se déplacer.

Bord de carte: Vous pouvez sortir volontairement une TF US part le bord Sud de la carte. Sortir de la carte compte comme un mouvement d'un hex. La TF ne peut plus revenir. Ses unités ne sont pas considérées comme éliminées pour la victoire. Vous ne pouvez pas sortit une TF par un autre bord de carte.

Scénario 3: Point culminant à Santa Cruz

La situation: Les Japonais contre-attaquaient contre les Marines enterrés à Guadalcanal. Une grande flotte avec 3 PA naviguait pour soutenir l'offensive terrestre. L'amiral Thomas Kinkaid naviguait avec les ordres simples "ATTAQUER - JE REPETE - ATTAQUEZ". Les flottes combattirent le 26 Octobre 1942 près des îles Santa Cruz. Le scénario 3 simule les étapes de la bataille.

Dans ce scénario, 2 forces de PA s'opposent à deux forces américaines. Chaque camp se déplace, et vous faites les opérations aériennes US. Les attaques aériennes japonaises sont générées aléatoirement.

Pour jouer ce scénario, vous aurez besoin de la carte et de ses afficheurs, et des écrans. Notez le résumé du mouvement japonais sur la carte. Cela suffira pour résoudre la plupart des mouvements japonais.

Unités japonaises: Les Japonais ont 2 forces de PA.

Force 1: CV Shokaku et Zuikaku; CVL Zuiho; CA Kumano; DD Amatsukaze, Hatsukaze, Tokitsukaze, Yukikaze, Arashi, Maikaze, Teruzuki et Yamakaze.

Force 2: CVL Junyo; DD Hayashio, Kuroshio.

Placez la force 1 en 1921 et la force 2 en 2024. Placez les navires dans les cases de stockage.

Les deux forces japonaises ont Guadalcanal comme objectif.

Ne vous inquiétez pas des écrans; vous considérez les deux forces japonaises comme un tout. Vous ne générez pas d'écran quand les attaques aériennes US contactent.

Les deux forces japonaises sont au niveau 4.

Unités US: Les US ont 2 TF de PA.

TF 16: CV Enterprise; BB South Dakota, CA Portland; CLAA San Juan; DD Porter, Mahan, Cushing, Conygnham, Preston, Smith, Maury, Shaw.

TF 17: CV Hornet; CA Northampton, Pensacola; CLAA San Diego, Juneau; DD Anderson, Barton, Hughes, Morris, Russell, Mustin.

Unités aériennes:

Enterprise: 10 pas de F4F, 6 pas de SBD, 4 pas de TBF.

Hornet: 8 pas de F4F, 8 pas de SBD, 4 pas de TBF.

Toutes ces unités commencent le jeu dans les hangars.

Placez les deux TF en 2715.

Le période du scénario est Oct-Dec 42. L'AA US est améliorée. Le modificateur de contact US est +1.

Séquence de jeu

Chaque tour de jeu consiste en 4 phases d'action: Les autres parties de la séquence de jeu standart (3.0) ne sont pas utilisées. Un force/TF de chaque camp peut se déplacer lors de la 1ere phase d'action et une autre lors de la 3eme (prendre au hasard une force japonaise lors de la 1ere phase et prendre l'autre lors de la 3eme). Il n'y a que des opérations et mouvements aériens lors de la 2eme et de la 4eme phase.

Localisation japonaise et attaques aériennes

Les deux forces japonaises ne sont pas détectées au début du jeu. Une force ne peut être la cible d'une attaque aérienne si elle n'est pas localisée.

A partir du tour 3, si une force japonaise se trouve dans les 9 hexes d'une TF de PA US au moment où elle se déplace, alors on jette un dé immédiatement avant le mouvement pour déterminer si elle est localisée et/ou lance une attaque aérienne. Lors des tours 1 et 2, les forces japonaises n'attaquent pas et ne peuvent être localisées. Elles ne peuvent que se déplacer. Une force localisée le reste jusqu'à la fin du jeu.

Localisation et attaque aérienne japonaise (à partir du tour 3)

Dé	Résultat
3-	Pas d'attaque, pas de localisation
4	Attaque, pas de localisation
5-6	Attaque et localisation
7+	Si la distance est 7 ou moins: Pas d'attaque, localisation Si la distance est >7: Pas d'attaque, pas de localisation

Quand la force 1 attaque, son potentiel est de 8 points, ou la moitié de la valeur aérienne des PA, en prenant la plus faible valeur. Quand la force 2 attaque, son potentiel est de 2/3 de la valeur aérienne en cours du Junyo. On ne compte pas les valeurs aériennes des PA gravement endommagés et on soustrait 1 à la valeur aérienne d'une force pour chaque point aérien perdu.

La cible de chaque attaque est la TF de PA US la plus proche (si un PA est coulé, cette TF n'est plus considéré comme un TF de PA). Si les deux TF sont équidistantes, on tire au hasard.

Une force japonaise qui a lancé une attaque ne peut en lancer une autre avant qu'une certain temps ne se soit écoulé. La distance d'où fut lancée l'attaque détermine le temps le plus court où une force peut à nouveau attaquer ainsi:

Distance d'attaque	Temps le court pour permettre une autre attaque
7-9	4 tours plus tard
4-6	3 tours plus tard
1-3	2 tours plus tard

Exemple: Une force attaque à distance 6 au tour 3. Elle ne pourra pas attaquer à nouveau (quelque soit la distance) avant le tour 6 (3 tours plus tard).

Règles spéciales

Mouvement: Aucunes force/TF d'aucun camp ne peut entrer dans un hex adjacent à une force/TF ennemie. Si une procédure de mouvement japonais l'y oblige, la force ne se déplace pas. Les deux forces japonaises utilisent la procédure de mouvement de PA.

Pont de vol inopérant: Comme dans le scénario 2.

Localisation: Une force localisée est de niveau 4 en ce qui concerne le ciblage et la résolution d'attaque.

Temps de jeu et victoire:

Jouez 12 tours ou jusqu'à ce que tous les PA d'un camp soient tous coulés, ou dans le cas de l'US inopérants.

La victoire est déterminée comme dans le scénario 2.

11.0 Pions de force et renseignement

Note du concepteur: Un amiral n'a que des informations approximativement à propos des foces adverses. Cette information peut être très vague (une grande flotte, une flotte avec des porte-avions) ou plutôt précise (un grand et un petit porte-avions). Dans chaque cas, elle peut être largement imprécise. Carrier utilise le système de marqueurs de niveau de force et les tables d'informations pour simuler ce problème crucial. Vous commencez sans informations sur les forces japonaises, et vous en obtenez graduellement de plus en plus. Plus vos avions repéreront une force particulière, plus vous serez sûr de vos informations. Le premier rapport peut se révéler totalement à côté de la plaque, mais après 5 rapports, l'information sera bien fiable.

11.1 Pions de force

Les forces japonaises ont des marqueurs de force indiquant leur potentiel approximatif. Il y 4 niveau de marqueur, numérotés de 1 à 4, chacun correspondant à une qualité différente d'information sur la composition de la force ennemie. Le niveau 1 est le plus imprécis et le niveau 4 le plus précis. Voir 11.5 pour le résumé de tous les marqueurs et de leurs informations.

Une force ne possède habituellement pas de marqueur quand elle arrive en jeu (dans certains cas, la procédure d'arrivée spécifiera qu'une nouvelle force a un marqueur particulier). Une force sans marqueur est appelée une force de niveau 0. Une force ayant un marqueur de niveau 1 est appelée une force de niveau 1 et ainsi de suite.

Les forces reçoivent des nouveaux marqueurs à la suite d'une recherche ou d'un combat.

Pour les forces de niveau 0, on tire un marqueur d'une coupe (voir ci-dessous).

Pour les forces de niveau 1 et plus, on consulte la table de renseignement (Intelligence table) et on jette un dé pour déterminer le nouveau marqueur. Habituellement, ce marqueur sera du niveau supérieur, mais peut être quelque fois du même niveau.

Les forces de niveau 1 et 2 peuvent revenir à un niveau inférieur (11.4).

Les dégâts de combat n'affectent pas les marqueurs de force.

Comment les forces de niveau 0 reçoivent des marqueurs

On tire un marqueur pour un niveau 0 si ce qui suit se produit:

Une tentative de recherche (12.2) contre la force donne le résultat L (Localisé), ? (localisé approximativement) ou "chit +1" (marqueur +1). Pour les forces de niveau 0, ces trois résultats sont traités de la même façon.

La procédure d'attaque aérienne japonaise (15.2) ou la table de réaction rapprochée (14.1) fait placer un marqueur.

L'US engage la force en combat de surface (14.2).

Une force de combat entre dans un hex d'objectif contenant une base aérienne US et pouvant la bombarder (22.0 et 30.0).

Une force de transport est activée dans son hex d'objectif et peut donc commencer à décharger (22.0).

Note: Les forces de niveau 1 et plus peuvent recevoir des marqueurs quand elles sont contactées par des attaques aériennes US. Mais une force de niveau 0, comme elle ne peut être détectée, ne peut être désignée comme la cible d'une attaque aérienne. Cependant, cela ne veut pas dire qu'une attaque aérienne ciblée sur une force de niveau 1 serait annulée si cette force passe au niveau 0 (11.4) avant que l'attaque n'arrive.

Coupe de marqueurs de force: En mettant en place le jeu, vous placez les séries de marqueurs de forces 1, 2 et les leurres dans 2 coupes. Une coupe contient les marqueurs de forces de combat (ceux avec une bande verte au dos) et l'autre les marqueurs des forces de transport (ceux avec une bande bleue au dos) (21.0). Quand une force de niveau 0 demande un marqueur, tirez-en un au hasard de la coupe appropriée au type de la force.

1. Si le marqueur est un leurre: Enlevez la force de la carte. Elle n'a pas de navires.

Replacez la force dans la pile des pions de force disponible (elle peut rentrer en jeu avec une arrivée. Les forces sont continuellement recyclées de cette manière).

Placez le marqueur de leurre de côté; il n'est pas replacé dans la coupe.

2. Si le marqueur n'est pas un leurre: Placez le marqueur sous la force. Il peut être examiné à tout moment.

Exception: Si la force est localisée dans un hex côtier et que vous avez tiré un marqueur de PA, vous replacez le marqueur dans la coupe et vous en tirez un autre.

Note: Après que la limite d'engagement a été dépassée, certains marqueurs qui ne sont pas des leurres sont traités comme tel (17.2).

Table d'arrivée japonaise

La table d'arrivée peut demander qu'une force soit placée sur la carte avec un marqueur de niveau 1 spécifique. Dans ce cas, vous ne tirez pas au hasard un marqueur de la coupe. Localiser ce marqueur d'après ceux qui restent et placez-le avec la force. La force est donc de niveau 1, plutôt que 0 quand elle arrive.

11.2 Tables de renseignement

Une force de niveau 1 ou plus peut recevoir un nouveau marqueur les fois suivantes:

Un résultat de recherche donne "chit+1" pour cette flotte.

Une attaque aérienne US contacte la force.

La force fait une attaque aérienne.

La force utilise la table de réaction rapprochée.

L'US engage la force en combat de surface.

C'est une force de combat pouvant bombarder une base aérienne US (22.0 et 30.0).

C'est une force de transport pour décharger (22.0).

On détermine les nouveaux marqueurs pour les forces de niveau 1 et plus suivant les tables de renseignement. Là se trouvent 3 tables: Niveau 1 vers niveau 2, niveau 2 vers niveau 3, et niveau 3 vers niveau 4 (par exemple, la table niveau 1 à niveau 2 est utilisée pour donner un marqueur de niveau 2 à une force de niveau 1).

Procédure de table de renseignement:

1. Localisez la table correspondant au niveau actuel de la force. (Toutes ces tables sont sur les écrans).
2. Localisez la colonne correspondant au marqueur de la force. Les abbréviations des colonnes sont indiquées en dessous de chaque table.

Dans le cas d'une force de PA de niveau 2, il y a plusieurs colonnes correspondant aux différents potentiels aériens révélés. Consultez le carnet de bord de la force pour déterminer son potentiel aérien révélé, ensuite localisez la colonne correspondante. Si la force n'a pas de potentiel aérien révélé, utilisez la colonne "none".

Exemple: Une force de PA de niveau 1-2 ayant un potentiel aérien de 8 utiliserait la 3eme colonne. Si elle n'a pas de potentiel aérien révélé, elle utilise la 2eme colonne.

3. Jetez le dé et ajoutez les modificateurs applicables (voir les modificateurs de jet de dé sur la table).

4. Croisez le jet de dé modifié avec la colonne (pour interpréter les résultats, voir les résultats de la table de renseignement).

Note: Quand une force reçoit un marqueur d'un niveau supérieur, on ne remet pas l'ancien marqueur dans la coupe, mais on le met de côté pour le reste du jeu.

Modificateurs de jets de dé de la table de renseignement

Note du concepteur: Les modificateurs obligent les résultats de renseignement à être consistants avec la situation du jeu. Par exemple, les modificateurs d'un potentiel aérien révélé obligent à montrer plus de PA venant d'une force ayant lancé de grosses attaques aériennes. Le modificateur pour l'objectif secondaire garantit que les Japonais n'enverront pas le gros de leurs forces vers un but secondaire.

Modificateurs de force de PA:

1. Si la force a un potentiel aérien révélé (16.1), le jet de dé peut être modifié ainsi:

Niveau 1 vers niveau 2: Sous la table se trouve les modificateurs pour chaque potentiel aérien révélé. Un jet de dé de 10 n'est pas modifié; un jet de dé inférieur à 10 n'est jamais modifié pour dépasser 9.

Exemple: Considérez un jet de dé de 8 modifié par +2 comme 9 et non 10. Notez que le jet de dé de 10 est spécial et donc encourt un traitement spécial.

Niveau 2 vers niveau 3: Pas de modificateurs (le potentiel aérien révélé affecte le choix de la colonne).

Niveau 3 vers niveau 4: Pas de modificateurs.

2. Il y a un modificateur de jet de dé pour la limite d'engagement de PA dans le scénario.

En augmentant une force de niveau 1 dont l'objectif est secondaire dans le scénario, on soustrait 4. Cela ne s'applique pas à une force de PA ayant un potentiel aérien révélé, uniquement aux forces de niveau 1.

Exemple: L'objectif primaire japonais est Port Moresby et le secondaire est Guadalcanal. Ainsi, une force de PA de niveau 1 n'ayant pas de potentiel aérien révélé et ayant Guadalcanal comme objectif aura un modificateur de -4. Si elle a un potentiel aérien révélé, ce modificateur ne s'applique pas. De l'autre côté, une force de PA de niveau 1 ayant un potentiel aérien révélé de 9 a un modificateur de 0 quelque soit son objectif.

Résultats de table de renseignement

Niveau 1 vers niveau 2 et **Niveau 2 vers niveau 3:** Le résultat est un nouveau marqueur de force: Les abbréviations sont données en bas de la table. Placez le marqueur correspondant. Notez les cas spéciaux suivant:

Pour une force de PA passant au niveau 3, on réduit immédiatement la valeur aérienne de la force du nombre de pertes enregistrées sur son carnet de bord (16.3, 16.2).

Quand une force de PA n'a pas de potentiel aérien révélé au niveau 3, l'index d'engagement augmente (17.2).

Si vous obtenez un résultat "Dummy" (leurre), vous enlevez immédiatement la force de jeu (exception: Si la force a un marqueur de cible, voir les leurres ciblés, 6.0).

Après avoir dépassé la limite d'engagement, certains résultats obligent à enlever du jeu des forces de niveau 1 et 2 (17.2).

Niveau 3 vers niveau 4: Chaque table indique le nombre exact de navires de chaque type. Suivre cette procédure:

1. Tirez au hasard le nombre de navires de chaque type parmi les unités japonaises qui ne sont pas en jeu.

Dans certains cas, des PA individuels appartenant à une force 3 auront déjà été identifiés et placés dans une case de stockage (voir les unités de PA ci-dessous). Si le résultat obtenu n'inclue pas de tels navires, rejetez le dé jusqu'à que vous obtenez un résultat incluant ces navires.

Exemple: Les CV Shokaku et Zuikaku sont dans la case de stockage d'une force de niveau 3 passant au niveau 4. Le résultat du niveau 4 inclue un seul CV et non 2. On rejette le dé.

En tirant des PA, consdultez la table de disponibilité de navire (voir l'écran).

Si les navires requis ne sont pas disponibles parmi les pions restants, jetez le dé à nouveau. Si les restrictions de disponibilité de navires et de pions rendent impossible la création d'une combinaison donnée sur la table, vous pouvez échanger un navire par un autre de plus grand type (2.2). On échange toujours un PA par un autre PA et un navire de surface par un autre navire de surface. S'il est impossible de créer une des combinaisons données dans la table, ne rejetez pas le dé, mais placez autant de navires (en incluant les échanges) que possible selon le premier résultat obtenu.

2. Placez les navires dans la case de stockage.

3. Placez un marqueur de niveau 4 sous la force. Notez que les marqueurs de niveau 4 indique seulement "Level 4"; ils n'indiquent pas la composition de la force.

4. Si la force comprend des PA, déterminez la valeur aérienne actuelle de chaque PA (16.3).

Si la force de niveau 3 est une force de PA avec un écran, alors les marqueurs de PA et d'écran augmentent tous les deux. On utilise le même jet de dé modifié pour les deux, en lisant les résultats des tables de PA et de surface respectivement de niveau 3 vers niveau 4.

Hexes côtiers

Une force de PA japonais ne peut jamais apparaitre dans un hex côtier (**hexes bleus clairs**). Si vous tirez un marqueur le demandant, replacez-le dans la coupe et tirez-en un autre. Si vous obtenez ce résultat avec la table de renseignement, ignorez le résultat et rejetez le dé.

Augmentation de marqueur: attaque aérienne

Si une force contactée par une attaque aérienne a un marqueur de niveau inférieur à 4, on procède ainsi:

1. Si la force contactée est déjà au niveau 3, passez-la au niveau 4 selon la table Niveau 3 vers Niveau 4.
2. Si la cible est une force de PA de niveau 1 ou 2, passez-la immédiatement au niveau 3. Utilisez la table de resnseignement comme d'habitude. Si la force est de niveau 1, utilisez la table Niveau 1 vers Niveau 2 puis NIveau 2 vers Niveau 3.

Si la cible est une force de surface ou de combat de niveau 1 ou 2, passez-la immédiatement au niveau 4.

3. Si la force n'avait pas de potentiel aérien révélé, mais est une force de PA (en étant peut-être devenue une lors de l'étape 1) on incrémente l'index d'engagement japonais de PA (17.2) par les 3/4 de la valeur aérienne que la force a maintenant.

Table de disponibilité de navire

Cette table (voir le livret de règle) indique tous les navires dans le jeu et indique s'ils étaient disponibles lors de chaque période de scénario. Chaque fois que vous tirez un PA japonais pendant le jeu, consultez cette table. Si le PA que vous avez tiré n'est pas disponible pendant la période du scénario, mettez le de côté et tirez-en un autre.

Si le nombre requis de navires du bon type n'est pas disponible, suivez la procédure indiquée dans la partie "Niveau 3 vers Niveau 4" de la section des résultats de la table de renseignement ci-dessus.

Option: Il est recommandé, mais pas obligé, de vérifiez tous les navires japonais et non pas seulement les PA avec cette table.

Note du concepteur: Sans cette table, les porte-avions coulés à Midway peuvent apparaitre dans des scénarios postérieurs à cette bataille. Cela peut modifier l'équilibre considérablement. Vérifier les autres navires avec cette table rendra votre jeu plus historique mais n'est pas essentiel pour l'équilibre. Les navires n'ayant pas la lettre A ne sont pas disponibles à cette période et ont été coulés ou envoyés ailleurs.

Unités de PA

Chaque pion de PA indique un PA japonais spécifique et donne son type (CVE, CVL ou CV). Le pion donne aussi sa valeur AA, sa valeur aérienne et sa capacité de dégâts. Les PA entrent en jeu aux moments suivants:

Quand une force de PA atteint le niveau 4 , vous tirez au hasard le nombre requis de PA de chaque type pour déterminer exactement les PA que contient la force.

Quand une force de PA de niveau 3 subit des dégâts, vous tirez un navire pour le PA endommagé.

Procédure:

1. Tirez un ou plusieurs pions de navires du type approprié (CV si on demande un CV par exemple).
2. Placez le ou les pions de navire ensemble avec les marqueurs de dégâts nécessaires dans une case de stockage.
3. Notez le numéro de la case sur le carnet de bord japonais.

Exemple: Une force japonaise de niveau 3 ayant 2 CVL et un écran "MedDD" passe au niveau 4. Vous jetez d'abord le dé pour la composante de CV et vous obtenez un 6 ce qui donne "1 CVE + 1 CVL". Vous tirez au hasard le CVE Shoho et le CVL Junyo. Vous consultez ensuite la colonne "MedDD" avec le même jet de dé modifié de 6 ce qui donne 6 DD que vous tirez au hasard.

PA de niveau 3 Endommagé

Les PA individuels endommagés dans une force de niveau 3 occuperont la case de stockage seuls, sans les autres navires intacts de leur force. Ignorez leur valeur AA. Vous continuez d'utiliser les valeurs données sur le marqueur de niveau 3, en enlevant 1 pour chaque dégât comme d'habitude (19.1).

En utilisant la table Niveau 3 vers Niveau 4, si le niveau 4 ne contient pas tous les PA endommagés occupant déjà la case de stockage, ignorez le résultat et relancez le dé.

Exemple: Dans l'exemple précédent, supposez que le Shoho a déjà été endommagé et que vous obteniez le résultat "2 CVL". Vous ignoreriez le résultat car il n'inclue pas le CVE déjà identifié.

11.3 Ecrans japonais

Note du concepteur: L'écran est un groupe de DD, CA et BB apportant leur tir AA et protégeant contre les navires de surface ennemis. Il y a avait habituellement un groupe de 8 à 12 navires entourant chaque PA.

Chaque force de PA japonais a un écran qui est représenté par un second marqueur de force attaché en permanence à la force de PA. Ainsi, une force de PA avec un écran est constituée de deux composants inséparables:

les PA eux-mêmes et l'écran. Le marqueur d'écran augmente avec la procédure de renseignement de la même façon que les autres marqueurs de force. Seuls les PA ont des écrans.

Détermination initiale

Le potentiel initial d'un écran est déterminé la première fois que la force est attaquée ou quand le marqueur de force de PA passe au niveau 3. Si une attaque aérienne US contacte une force de PA n'ayant pas d'écran, déterminez-le en utilisant les tables de renseignement et de génération d'écran (Screen generation) ainsi:

Si la force de PA passe au niveau 3, utilisez la table Niveau 2 vers Niveau 3.

Si la force de PA passe au niveau 4, utilisez le même jet de dé pour les composantes PA et écran en utilisant la table Niveau 3 vers Niveau 4.

La table de génération d'écran (voir l'écran) indique quelle valeur de marqueur de niveau 2 à utiliser d'après la table de renseignement Niveau 2 vers Niveau 3.

Enregistrer le potentiel exact de l'écran comme pour une force de surface; utilisez un marqueur s'il est au niveau 3, et tirez des navires s'il est au niveau 4.

Renseignement et écran

Si une force de PA de niveau 3 ayant un écran passe au niveau 4, l'écran augmente aussi de niveau. On utilise le même jet de dé pour les PA et l'écran. On lit le nouveau potentiel d'écran d'après la colonne correspondant au marqueur de force de l'écran.

Engagement et écran

Un écran affecte l'index d'engagement japonais de surface comme une force de surface. Mais le dépassement de la limite n'a pas d'effet sur la génération d'écran. Les écrans sont générés et augmentent de la même manière que la limite ait été ou non dépassée.

Effets des écrans

L'écran exerce une valeur AA contre les attaques aériennes.

L'écran engage le combat de surface si nécessaire.

Si tous les PA sont coulés

Si tous les PA d'une force sont coulés, l'écran devient une force de surface. Il garde son marqueur de force et les navires qu'il a sur le moment. Son potentiel aérien révélé devient 0 et il ne peut donc lancer d'attaque aérienne.

11.4 Décroissement du niveau de renseignement

Les marqueurs de niveau 2 peuvent décroitre au niveau 1 si la force est non-détectée à la fin du tour de jeu. Les marqueurs de niveau 1 peuvent passer au niveau 0 si la force n'a pas de potentiel aérien révélé et est non-détectée à la fin du tour de jeu.

A la fin de chaque tour de jeu, jetez un dé pour chaque force de niveau 1 ou 2 non-détectée (ni localisée ou approximativement localisée, 12.1). Sur un résultat de 1 ou 2, le marqueur passe à la valeur inférieure ainsi:

Marqueur d'origine	Nouveau marqueur
L1 (tous)	Rien (force devenant L0)
L2 Carrier (tous)	L1 Carrier
L2 Large Surface	L1 Large
L2 Medium Surface	L1 Medium
L2 Small Surface	L1 Small
L2 Transport (tous)	L1 Transport

Si un marqueur enlevé du fait du décroissement du niveau de renseignement fut tiré à l'origine de l'une des deux coupes (c'est à dire s'il avait un bande de couleur bleue ou verte) alors il est immédiatement remis dans la coupe.

Note: Il est possible que le décroissement du niveau de renseignement fasse passer au niveau 0 une force ciblée par une attaque aérienne US. C'est la seule situation où une attaque aérienne peut attaquer une force de niveau 0 (notez que la force sera au niveau 1 lorsque l'attaque commencera).

11.5 Résumé des pions de force

Leurre (utilisé uniquement dans la coupe)

Niveau 1:
PA, Surface, Grand, Moyen, Petit, Transports
Tous exceptés les transports sont utilisés avec les forces de combat.

Niveau 2:

Marqueurs de PA: PA 1-2, PA 2-3, PA 3+

Marqueur de surface: Surface grand, Surface moyen, Surface petit

Marqueurs de transport: Transport grand, Transport moyen, Transport petit.

"Grand", "Moyen", "Petit" indiquent la taille approximative de la force; "Surface" et "Transport" indique le type de navires.

Les marqueurs de PA et de surface sont utilisés uniquement avec les forces de combat, et les marqueurs de transport uniquement avec les forces de transports.

Niveau 3:

Marqueur de PA: 1CVL, 2CVL, 3CVL, 2CV, 2CV+1CVL, 2CV+2CVL. (le marqueur indique le nombre de PA de chaque classe. Les CVE et CVL sont tous les deux appelés CVL sur ces marqueurs). Les marqueurs donnent la valeur aérienne.

Marqueur de surface: Grand BB, Moyen BB, Grand CA, Moyen CA, Petit CA, Moyen DD, Petit DD. ("Grand", "Moyen" et "Petit" indique la taille approximative de la force; "BB", "CA" et "DD" indique le type de navire le plus lourd de la force). Les marqueurs donne la valeur d'engagement.

Marqueur de transport: A, B, C et D (la lettre indique le nombre approximatif de navires (transports et escortes) dans la force. A=18-26, B=12-17, C=6-11, D=2-5). Les marqueurs indiquent la valeur d'engagement.

Les marqueurs de surface et de PA sont utilisés uniquement avec les forces de combat, et les marqueurs de transport uniquement avec les forces de transports.

Niveau 4:

Tous les marqueurs de ce niveau ont juste "Level 4" inscrit; la composition de la force est indiquée dans le carnet de bord japonais.

Forces de PA

Une force de PA est:

Une force de PA de niveau 1 ou

Une force de niveau 2 ou 3 ayant n'importe quel type de marqueur de PA ou

Une force de niveau 4 ayant des PA.

Marqueurs de coupe de recherche

Une bande de couleur traversant le milieu de tous les marqueurs indique dans quelle coupe le placer. Les marqueurs à bande verte vont dans la coupe des marqueurs de combat et ceux à bande bleue dans la coupe des marqueurs de transports.

12.0 Recherche et détection

Note du concepteur: Les batailles de PA furent gagnées en frappant le premier l'ennemi. Mais il faut d'abord le trouver. Dans ***Carrier****, vous commencer seulement avec la position des forces japonaises. Vous devez les chercher pour trouver lesquelles sont vraies et pour fixer leur position de façon à lancer des attaques aériennes. Dans les vraies batailles, les rapports étaient incomplets, en conflit et souvent obsolètes. L'accroissement des niveaux des marqueurs représentent la connaissance grandissante des forces ennemies. Votre connaissance initiale des forces de niveaux 0 représente les reconnaissances aériennes à longue distance, le décryptage de messages codés et les informations de gardes-côtes. La détection donne une localisation plus précise, suffisament pour attaquer. L'information de détection, dans la vie réelle et dans le jeu, ne tient bon que pour un court moment: Vous devez agir rapidement. Un problème clé pour vous sera de décider combien d'avions envoyer en recherche et combien garder pour l'attaque. Si vous ne trouvez pas l'ennemi, vous ne pouvez pas le frapper; mais si vous envoyez trop d'avions à sa recherche, vous ne pourrez pas le frapper assez fort.*

12.1 Status de détection

Chaque force japonaise est dans l'un des trois status à chaque moment: *Localisé, localisé approximativement et non-détectée*. Les forces localisées et approximativement localisées sont **détectées**.

Une force approximativement localisée reçoit une marqueur de localisation approximative "?".

Une force localisée reçoit une marqueur de localisation "Located".

Toutes les forces sont non-détectées quand elles entrent en jeu. Elles deviennent détectées grâce à des recherches et des contacts d'attaque. La première fois qu'une force est détectée, elle reçoit un marqueur de force. Elle garde ce marqueur même si elle redevient non-détectée par la suite (exception: Décroissement de marqueur, 11.4).

Devenir détectée

Les forces sont détectées de 4 façons:

1. **Recherche aérienne** (12.2).
2. **Contact d'attaque aérienne:** Au moment où une attaque contacte une force japonaise, la force devient localisée.

Immédiatement après qu'une tentative de recherche ou qu'un contact d'attaque ait localisé ou approximativement localisé une force, on retourne le marqueur côté verso. Le status verso indique que la force a été recherchée avec succès lors du tour en cours.

3. **Engagement en combat de surface** (14.2).
4. **Déchargement et bombardement d'un objectif** (22.0) Les transports qui déchargent ne sont cependant détectés que pendant le jour.

Effet du status de localisation

Une force non-détectée ne peut être la cible d'une attaque (elle peut certainement attaquer. De plus, une attaque peut arriver et contacter sa cible après que la cible ne soit redevenue non-détectée).

Le status de localisation affecte la chance d'un contact d'attaque aérienne (6.4).

Le status de localisation affecte les chances de succés de futures recherches.

Réduction du status de détection

Note du concepteur: Vous devez continuez à garder en vue un ennemi détecté pour ne pas perdre le contact.

Si une force détectée est côté recto au moment où elle est activée (c'est à dire qu'elle n'a pas été encore recherchée avec succés ce tour), son status de détection est réduit au niveau inférieur:

Si la force fut localisée, elle devient approximativement localisée.

Si la force fut approximativement localisée, elle devient non-détectée.

Le status de détection est réduit même si la force ne se déplace pas quand elle est activée.

12.2 Procédure de recherche aérienne

Vous recherchez les Japonais avec vos avions. Tous les avions US sauf les TBD et les P-39 peuvent faire des recherches.

Pistes de recherche aérienne

Note du concepteur: Les unités en recherche s'éloigneront de leur PA, vireront à 90° et continueront sur une courte distance puis repartiront, traçant ainsi "une part de gateau". Les cases de la piste de recherche indiquent la position d'une unité sur ces parcours. Alors qu'une unité se déplace le long de la piste de recherche, elle s'éloigne d'abord de la TF, puis y revient. Les nombres dans les cases indiquement à peu près la distance la séparant de sa TF à chaque moment. Tous les unités sur la piste de recherche sont en vol. Le terme "disponible" (Available) est un terme de jeu signifiant que ces unités n'ont pas encore fait de recherche dans le tour en cours. Les P-39 avaient un rayon d'action trop court pour faire de la recherche et les TBD étaient trop lents et avaient un trop faible rayon d'action.

Chaque afficheur de TF de PA ou de base a une piste de recherche. Chaque case de la piste a une section disponible (Available) et une section utilisée (Used). Les pas dans la section disponible n'ont pas encore fait de recherche dans le tour en cours. Les pas dans la section utilisée en ont déjà fait une.

Dans chaque cas de la piste est imprimée la zone de couverture de recherche, par exemple "0-3". Ces deux chiffres sont les distances de couverture minimum et maximum en hexes. Quand vous résolvez une recherche dans une case, les forces japonaises à l'intérieur de ces distances de couverture de la TF ou de la base peuvent être détectées.

Exemple: Quand vous résolvez une recherche dans la case 0-3 de la piste de la TF 16, toutes les forces japonaises à une distance de 0 à 3 hexes de la TF 16 peuvent être détectées.

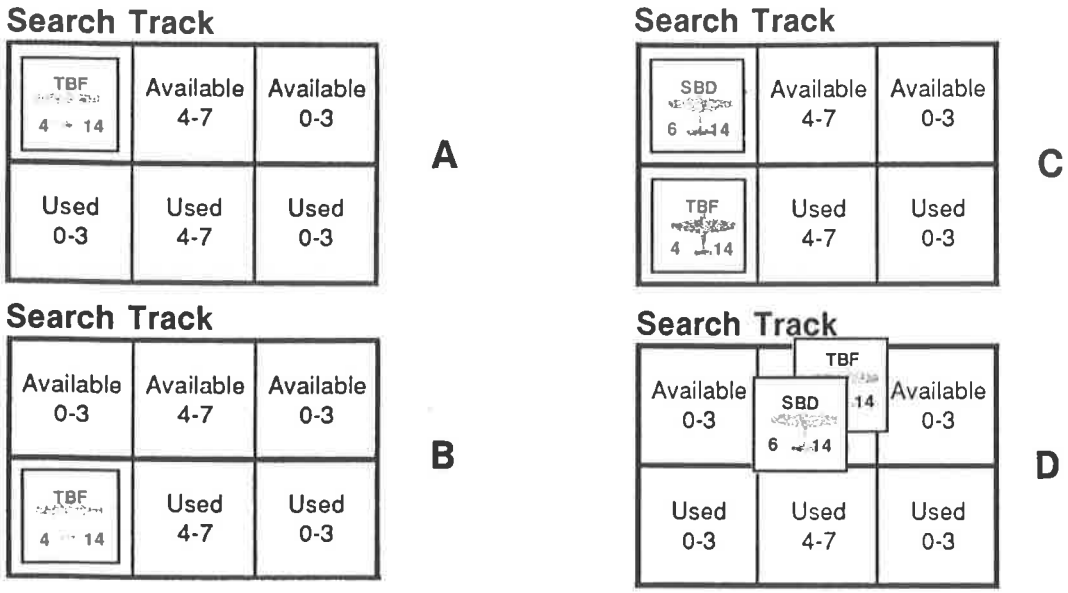
Procédure de recherche

1. Lors d'une étape d'opération aérienne, vous lancez les pas avec lesquels vous voulez faire des recherches. Placez-les dans la première case de la section disponible de la piste.

2. Lors de chaque étape de recherche aérienne, vous pouvez résoudre les recherches de tous les pas aériens disponibles d'*une* case de votre choix sur la piste (voir la résolution d'une recherche aérienne ci-dessous). Vous devez décidez dans quelle case faire la recherche avant de la résoudre.
3. Jetez le dé séparément pour chaque force dans la zone couverte (voir la résolution d'une recherche aérienne ci-dessous) et pour chaque piste contenant des pas aériens utilisés dans ce segment.
4. Après avoir recherché toutes les forces dans la zone de couverture, vous décalez les pas vers la section utilisée de la case.
5. Dans la phase d'arrivée du tour suivant, tous les pas de chaque case (utilisée et disponible) sont décalés dans la case suivante de la section disponible (exception: On regarde les limites d'endurance de recherche si la distance maximum de couverture de la case suivante dépasse la moitié de l'endurance de l'avion). Pour les pas dans la dernière case, voir Retour d'une recherche, ci-dessous.

Les TBD et P-39 ne peuvent être placés dans la piste de recherche. Tous les autres avions US peuvent y être placés. Cependant, si l'unité est un **chasseur** (F4F ou P-38), le joueur US doit **ajouter 1** à son jet de dé.

Exemple: Dans la première phase US du tour 2, vous lancez 2 pas de TBF (un pion) que vous placez dans la case 0-3 disponible (fig. A). Vous l'utilisez pour la recherche pendant la même phase et vous le déplacez donc dans la case utilisée (Fig.B). Lors de la 3eme phase US, vous lancez un SDB que vous placez dans la case 0-3 disponible (fig. C). Malheureusement le tour finit avant que vous ayez pu utilisé vos unités pour la recherche. Au début du tour 3, les deux unités sont placées dans la case suivante (Fig D).



Procédure de résolution de recherche aérienne

Quand une case a été choisie pour résoudre une recherche, on résout la recherche simultanément pour toutes les unités disponbiles dans la case. *Toutes* les unités dans la section disponible de la case *doivent* participer.

On recherche chaque force japonaise dans la zone couverte, une force à la fois. Toutes les unités aériennes dans la case de recherche recherchent chaque force à distance de couverture.

Pour obtenir des résultats de recherche, utilisez la table de recherche aérienne (Air Unit Search). Pour chaque force, jetez le dé, modifié selon ce qui est indiqué en bas de la table et lisez le résultat. Les résultats sont donnés à côté de la table et expliqués ainsi:
1. Si le niveau de la force est 0 et que vous obteniez un "L" ou "?", tirez un marqueur de la coupe. Si le marqueur est un leurre, enlevez du jeu et ne continuez pas plus loin.
2. Si vous obtenez un "L" ou "?", vous retournez le pion japonais de façon à montrer qu'on l'a cherché ce tour-ci avec succés.
3. Si le résultat est "L", placez un marqueur "Located". Si c'est un "?", placez un marqueur ?. Notez que si la cible avait déjà un marqueur ?, le résultat "?" est traité comme un "L".
4. Si le résultat est "chit+1", utilisez immédiatement la table de renseignement pour déterminer le nouveau marqueur (11.2). Note: Si la force était de niveau 0 avant l'étape 1, ne l'augmentez pas au niveau 2 maintenant; "chit+1" n'a pas d'autre effet. De plus, si la force est déjà au niveau 4, il n'y a pas d'accroissement.
5. Si le résultat de la table de renseignement dans l'étape 4 fait qu'une force non-PA devienne une force de PA, placez un marqueur d'avantage US dessus.

Note: On considère que toutes les recherches dans la même phase de recherche aérienne se produisent *simultanément*. Un résultat de localisation d'une recherche, par exemple, ne bénéficie pas des autres recherches de cette phase.

Exemple: La case 4-7 de la section disponible d'une TF contient 3 pas. Vous décidez de rechercher dans cette case. Les 3 pas doivent participer. 2 forces japonaises sont placées dans cette zone. Vous obtenez un 2 pour la première force, qui est au niveau 0 non-détectée. Le dé est modifié à +1 car 3 pas recherchent. Le résultat est "L, chit+1". Vous tirez un marqueur de la coupe de combat. Il indique "Large" (grand). Vous le placez sous la force avec un marqueur "Located" dessus. La seconde force a un marqueur "?". Vous obtenez un 7, +1 pour les 3 pas et -1 pour le ?. Le résultat est "?". Vous retournez le marqueur "?" côté "L", puisqu'un résultat ? sur une force approximativement localisée donne un "L".

Note du concepteur: La méthode la plus efficace d'une recherche aériennes se fait en "deux phases", où 2 groupes séparés s'envolèrent à 1 ou 2 heures d'intervalle. En recherchant avec 2 groupes sur des tours successifs, vous obtenez rapidement des renseignements sur l'ennemi. Une plannification est essentielle.

Marqueur d'avantage US

Note du concepteur: Si vous localisez une force de PA japonais grâce à une recherche, vous pouvez la surprendre. Les marqueurs d'avantage US enregistrent cet avantage, diminuant les risques que cette force vous frappe à la prochaine occasion.

Quand un marqueur de force tiré ou un résultat sur une table de renseignement suivant une recherche réussie ou un contact d'attaque fait qu'une force non-PA (même une force de niveau 0) devient une force de PA, placez une marqueur d'avantage US dessus. Quand une force ayant un tel marqueur est activée, modifiez son jet de dé d'attaque aérienne de PA (Carrier Air Attack) selon ce qui est donné sur la table.

Une marqueur d'avantage US reste en place jusqu'à ce la force japonaise suivante ait été activée. Après que vous ayez tiré le pion de séquence pour la force et ayez finit ses activités, vous enlevez le pion (séquence de jeu, 3.0).

Recherche durant le mouvement japonais

Si une force japonaise se déplace dans la zone de couverture de pas *utilisés* lors d'une phase d'action, ces unités peuvent immédiatement tenter de la détecter. Cela ne s'applique pas aux pas disponibles.

Exemple: Une force japonaise est à 4 hexes de votre TF. Vous avez déjà recherché dans la zone 0-3. La force se déplace, se plaçant à 3 hexes de vous. Vous pouvez immédiatement la rechercher.

Note du concepteur: Dans l'exemple donné, notez que sans cette règle vous pouvez manquer l'occasion de rechercher la force japonaise. Cette règle empêche des unités japonaises de s'esquiver de façon irréaliste grâce à de la chance pendant la séquence de jeu.

Retour d'une recherche

Lors de la phase d'arrivée, les pas dans la section utilisée de la dernière case de la piste doivent être placés dans la case d'atterrissage avec un marqueur de temps de vol égal à leur endurance. Si tous les ponts d'envol de PA ou les pistes sont inopérants, les options habituelles pour les pas dans la case d'atterrissage s'appliquent (19.2).

Exemple: Ainsi un SBD entrant dans la case d'atterrissage depuis la piste de recherche recevrait un marqueurd e temps de vol de valeur 14.

Limites d'endurance en recherche

Un avion dans la piste de recherche ne peut être avancé dans une case dont la dictance maximum de couverture dépasse la moitié de son endurance. L'unité est placée dans la case suivante ayant une distance de couverture maximum inférieure à la case actuelle.

Exemple:

1. Un SBD recherchant depuis Guadalcanal se trouve dans la case 4-7. Il ne peut être placé dans la case 8-9 puisque 9 dépasse la moitié de son endurance. Il est placé dans la case 0-3 plutôt.

2. Un F4F est lancé pour la recherche et placé dans la case 0-3. L'endurance du F4F est 12. Il ne peut être placé dans la case 4-7 puisque 7 dépasse la moitié de 12 (s'il devait voler 7 hexes aller-retour, il devrait en faire 14 ce qui dépasserait son endurance). L'avion est avancé dans la case d'atterrissage plutôt.

13.0 Sequence de jeu standart

13.1 Pions de séquence

Les pions de séquence sont utilisés lors des segments japonais des phases d'action. Vous les tirez au hasard depuis une coupe. Le pion tiré détermine la force japonaise agissant.

Le groupe des pions de séquence

Il y a 3 types de pions de séquence:

Chaque pion de séquence oblige l'activation d'une force japonaise. Il a le même numéro d'identification que la force.

Les pions vierges n'oblige à aucune action.

Les pions spéciaux correspondant à Rabaul et aux recherches PBY sont utilisés avec les règles avancées.

Mise en place et changement des pions ainsi:

Au début du jeu, vous placez dans la coupe le nombre de pions vierges spécifié dans le scénario. Ces pions restent toujours dans le groupe.

Quand une force japonaise est placée sur la carte lors de la phase d'arrivée, prenez immédiatement le pion de séquence correspondant et placez-le dans la coupe.

Lors de la phase de fin de tour, enlevez les pions de séquence de la coupe de toutes les forces qui se sont révélées comme des leurres lors de ce tour. Les pions restants sont ensuite replacés dans la coupe.

Nombre de pions à tirer

Le nombre total de forces japonaises en jeu détermine le nombre de pions à tirer chaque segment. Lors de la phase d'arrivée, après avoir placé les nouvelles forces japonaises sur la carte, vous comptez le nombre de forces en jeu. Vous placez le marqueur du nombre de forces dans la case correspondante de la piste d'enregistrement.

Au moment où une nouvelle force arrive en jeu, vous incrémentez le marqueur du nombre de forces. Ne le décrémentez pas si une force apparait être un leurre (le marqueur est ajusté lors de la phase d'arrivée du tour suivant).

A côté de la lettre J de chaque case de la piste d'enregistrement se trouvent 3 nombres et un "*" séparés par des "/". Ce sont le nombre de pions de séquence à tirer lors des 1ere/2eme/3eme phases d'actions, comme pour les forces US. Lors de la 4eme phase, vous tirez les pions restants, quelque soit leur nombre. C'est ce qu'indique le "*". Un pion de séquence d'une force qui a été enlevée du jeu compte pour le nombre de pion à tirer pour ce ségment.

Après avoir tiré un pion de séquence, vous le mettez de côté. Ne le replacez pas dans la coupe avant la fin du tour.

Activation japonaise

Les forces japonaises sont activées une à la fois lors des phases d'action. Chaque fois qu'un pion de séquence est tiré, la force correspondante est activée. Faites ce qui suit immédiatement:

1. Faites une attaque aérienne avec cette force, si possible (15.0).
2. Déplacez la force.

Scénario 4: Officier de recherche aérienne

Situation: Dans ce scénario, vous avez le boulot d'un officier de recherche aérienne essayant de trier les forces japonaises convergeant vers votre navire.

Pour jouer ce scénario, vous aurez besoin de la carte, d'un afficheur de TF de PA et de l'écran. En fait, la seule table que vous utiliserez est la table de recherche aérienne (Air Unit Search) qui apparait sur l'écran.

Unités japonaises

Placez des forces de combat japonaises dans les hexes 1924, 1921, 1918, 1915, 1912, 1711, 1714, 1717, 1719, 1722, 1724 et 1726. Placez le marqueur du nombre de forces à 12. Toutes les forces sont à niveau 0 au début de jeu.

Placez les pions de séquence des forces plus 7 pions vierges dans une coupe. Placez aussir une coupe de recherche contenant les marqueurs de forces suivants: 7 "Carrier", 7 "Surface", 3 "Large", 3 "Medium", 2 "Small", 2 "1-2 Carrier", 1 "2-3 Carrier", 1 "3+ Carrier", 1 "Large Surface", 3 "Medium Surface", 2 "Small Surface", 28 leurres. Total 60, ce sont tous les marqueurs ayant la bande verte.

Unités US:

TF 16: Enterprise avec 4 pas de SBD dans la section prête du pont d'envol, hex 2718.

TF 17: Hornet avec 4 pas de SBD dans la section prête du pont d'envol, hex 2717.

Aucun autre navire ne sera utilisé puisqu'il n'y a pas de combat dans ce scénario. La période n'est pas utilisée.

Comment jouer

Utilisez la séquence de jeu standart (13.0). Utilisez les règles de mouvement standart pour les deux camps. Il n'y a pas d'attaques aériennes. Les seules activités du jeu sont les mouvements, les opérations aériennes US et les recherches.

Les Japonais utilisent le mouvement de mission constamment. Toutes les forces ont les Nouvelles Hébrides pour objectif. Rappelez-vous des effets des sources aériennes. Les PA US sont des sources aériennes, mais Henderson Field n'est est pas une, puisqu'elle n'a pas d'unités dans ce scénario.

Temps de jeu et victoire:

Le jeu dure 3 tours. A la fin du jeu vous marquez des points ainsi:

Chaque force localisée: Nombre de points égal à 2 fois leur niveau.

Chaque force approximativement localisée: Nombre de point égal à leur niveau.

Chaque force de PA: 2 fois les points gagnés précédemment.

Chaque force révélée comme étant un leurre: 1 point.

Exemple: A la fin du tour 2, vous avez révélé 2 leurres (2 points). Une force de surface de niveau 2 est localisée (2, doublé car localisée: 4 points) et une force de PA de niveau 1 approximativement localisée (1, doublé car force de PA: 2 points). Vous avez marqué 8 points.

Votre performance est évaluée ainsi:

Points **Résultat**

18+ Performance extraordinaire. Vos recherches ont permis à votre flotte de surprendre les Japonais et de remporter la victoire. Vous êtes promus et décoré.

14-17 Bonne performance. Une lettre de félicitation est placée dans votre de dossier de promotion.

10-13 Votre amiral n'est pas satisfait de votre performance et vous donne un rapport n'améliorant pas votre évolution de carrière.

0-9 Votre recherche inepte permet aux Japonais de toucher votre flotte par une attaque surprise, pendant laquelle vous êtes tué.

14.0 Réaction rapprochée et combat de surface

14.1 Task forces US adjacentes et mouvement japonais

Le mouvement des forces japonaises activées quand elles sont adjacentes aux TF US est déterminé par la table de réaction rapprochée. Le mouvement est influencé par les tailles relatives des deux forces. De plus, les PA et transports japonais sont restreints pour pouvoir entrer dans les hexes adjacents aux TF US selon les tailles relatives impliquées.

Définition de la taille des forces

Une petite force de PA japonais est une force de niveau 3 ou 4 dont la composante de PA consiste en CVL, 2 CVE, 2 CVL ou CVE + CVL, sans compter les navires ayant des points de dégâts d'au moins la moitié de leur capacité de dégâts (gravement endommagé).

Une force de surface est grande, moyenne ou petite si son marqueur de force inclue le mot "Large", Medium" ou "Small" respectivement.

Exemple: une force "Large Surface" de niveau 2 et une force "Large BB" de niveau 3 sont toutes les deux des forces de surface grandes.

La table classe les forces de surface de niveau 4 selon le plus grand type de navire. Par exemple "L4 BB" est une force de niveau 4 contenant un BB. Ignorez les navires gravement endommagés quand vous déterminez la taille d'une force.

Une grande TF US de surface est une TF contenant au moins 6 navires, dont au moins 2 sont plus lourds qu'un DD et ne contenant pas de PA ou de transports. Ne pas compter les navires gravement endommagés.

Exemple: 4 DD et 2 CA constituent une grande TF de surface. Si un des CA est gravement endommagé, ce n'est plus une grande TF de surface.

Mouvement dans des hexes adjacents aux TF US.

Un force de PA n'entrera jamais dans un hex adjacent à une grande TF US de surface.

Un petite force de PA n'entrera jamais dans un hex adjacent à n'importe quelle TF US de surface.

Une force de transport n'entrera jamais dans un hex adjacent à une grande TF US de surface.

Dans tous les cas, si la force japonaise ne peut executer son mouvement sans enfreindre ces restrictions, elle ne se déplace pas.

Table de réaction rapprochée japonaise

Cette table donne les instructions de mouvement pour les forces japonaises activées quand elles sont adjacentes ou dans le même hex qu'une TF US.

Exception: Une force japonaise positionée dans son hex d'objectif n'utilise pas cette table. Elle reste dans sont hex jusqu'à ce qu'elle termine sa mission (9.2).

Procédure de réaction rapprochée:

1. Utilisez la classe des forces japonaises apparaissant sur la table, en localisant la rangée correspondant à la force japonaise. Si la force est au niveau 1, elle passe au niveau 2 avant de consulter la table.
2. Croisez la rangée avec le type de TF US adjacente ou dans le même hex. S'il y a plus d'une TF US présente, utilisez celle se trouvant le plus à gauche sur la table.
3. Si le résultat est une lettre, faire l'action correspondante.
4. Si le résultat est de plusieurs lettres avec un jet de dé, jetez un dé et executez l'action correspondant au jet de dé.

Exemple: Une force de PA japonais avec 1 CVL est adjacente à une TF US de 4 DD. La force japonaise est une petite force de PA, la force US est une "autre surface". Le croisement de ces deux types de forces donne le résultat R. La force japonaise retraite.

Résultats de la table:
E: Engagez une TF US (adjacente ou dans le même hex) en combat de surface en se déplaçant dans son hex. S'il y a plus d'une TF US disponible, engagez celle correspondant à la colonne utilisée sur la table; s'il y en a toujours une dans ce cas, choisissez-en une au hasard. La TF US ne peut éviter le combat.
E1: Si la force japonaise contient au moins autant de navires (de tout type, sans compter ceux qui sont gravement endommagés) que la TF US, considérez comme E, sinon comme R. En calculant le nombre de navire d'une force de niveau 4, comptez le nombre réel de navires. On considère qu'une grande force de niveau 3 et en dessous dispose de 9 navires; qu'une force moyenne a 7 navires et qu'une force petite a 4 navires. On considère qu'une force de "Surface" de niveau 1 a 7 navires. Dans tous les cas, les navires gravement endommagés ne comptent pas.
E2: Considérez comme E si la TF US n'a pas au moins 2 fois plus de navires que la force japonaise, sinon comme R. On calcule le nombre de navires comme pour E1.
I: Ignore. Ne pas faire d'actions spéciales et continuez avec la priorité de mouvement japonais suivante. Si cette priorité indique l'entrée dans un hex occupé par les US, elle entre dans l'hex sans engager.
USOp: Option US. Les Japonais tentent d'engager un TF US en combat de surface comme pour E. Cependant vous pouvez choisir un modificateur de jet de dé pour le combat (14.2). USOp vous donne seulement l'option du modificateur; il ne vous permet pas d'éviter le combat complètement.
R: Retraite. La force japonaise retraite d'un hex selon les priorités suivantes:

1. Dans un hex inoccupé par l'US.
2. Vers la force amie la plus proche.
3. Vers le Nord.
4. Au hasard.

Exemple: Une force dans le même hex qu'une TF US se déplacerait dans un hex adjacent sauf s'ils sont tous occupés par les US. Une force adjacente à une TF US s'avancerait dans un hex qui n'est pas adjacent à une TF US si possible.

Exception: Les forces japonaises ayant le marqueur "Battle Exhaust 2" ne peuvent jamais engager en combat de surface. En consultat la table de réaction pour ces forces; tous les résultats sont consiédérés comme R.

Entrée des hexes occupés par les US.

Une force peut entrer dans un hex occupé par les US uniquement d'après la table de réaction rapprochée. Autrement, si la procédure de mouvement la fait entrer dans un hex occupé par les US, alors choisissez un hex différent en tenant compte des hexes de terre.

14.2 Combat naval de surface.

Les unités adverses dans le même hex peuvent faire du combat naval de surface. Le combat de surface se produit durant le mouvement naval de chaque camp. La table de réaction rapprochée japonaise détermine les réactions japonaises quand vous tentez de les engager en combat de surface.
Procédure de combat de surface:
1. Mouvement: Une force commençe dans le même hex ou se déplaçe dans le même hex qu'une force ennemie et l'engage. Sur un résultat USOp, vous avez l'option de retraiter immédiatement. Cela n'évite pas le combat, mais réduit les dégâts.
2. Esquive japonaise: Si les US attaquent, déterminez si les Japonais esquivent.
3. Renseignement: Si un engagement se produit, faites passer la force japonaise au niveau 4 et placez dessus un marqueur de localisation.
4. Tir: Chaque navire de chaque camp tire une fois.
   a. Groupez les navires des deux camps contre une cible.
   b. Résolvez l'effet du tir de chaque navire.
   c. (jeu standart uniquement) Si le tir US coule les navires japonais ou endommage gravement les PA japonais, la force peut se retirer; 20.1)
5. Retraite: Le camp perdant retraite. Si le camp perdant a des PA ou des transports, il est possible de faire un second round de combat.

Initier un combat (engagement)

Une force ou TF peut entrer dans un hex ennemi et engager une seule force ennemie en combat de surface. Une seule force de chaque camp peut combattre à ce moment. Les autres dans l'hex n'ont pas d'effet. Le camp qui se déplace est l'attaquant.

Exception: Les forces ou TF ayant un marqueur "Battle Exhaust 2 " ne peuvent initier un combat.
Engagement japonais: Une force japonaise engage seulement quand la table de réaction rapprochée le spécifie (9.1). La table spécifie la TF que les Japonais tentent d'engager.

Engagement US: Une TF doit tenter d'engager une force japonaise quand elle entre dans un hex japonais. S'il y a plus d'une force dans l'hex, elle doit tenter d'engager une force de surface si possible. Sinon elle peut engager n'importe quelle force. Selon ces restrictions, la TF peut choisir la force à engager, même une force non-détectée. N'importe quelle TF US peut tenter d'engager.

Une TF US ne peut jamais essayer d'engager plus d'une force japonaise dans un segment, même s'il y en a plusieurs dans le même hex.

Esquive

Esquive japonaise

Si les US tentent d'initier un engagement de surface, vous consultez la table de réaction rapprochée comme pour résoudre une activation japonaise, mais vous utilisez le résultat sur la rangée "US Attacking"'. Utilisez le résultat en "Day" pour le jour et en "Night" pour la nuit.

R: Jetez un dé

1-4, une bataille se produit, mais on applique les modificateurs de l'esquive japonaise pour le tir des deux camps.

Sur un 5 ou plus, la force japonaise retraite il n'y a pas de combat.

Note: Une TF US entrant dans un hex contenant plus d'une force japonaise peut toujours engager l'une d'elle, même si elle retraite et évite le combat.

E1, E2: Voir les conditions pour l'engagement japonais. Si elles sont remplies, il y a un combat sinon une retraite.

E: Il y a combat.

Exception: Les forces japonaises ayant le marqueur "Battle Exhaust 2" ne peuvent jamais engager en combat de surface. En consultat la table de réaction pour ces forces; tous les résultats sont consiédérés comme R.

Esquive US (USOp)

Quand une force japonaise engage suivant un résultat USOp, vous pouvez volontairement vous esquiver. Cela ne vous permet pas d'éviter le combat, mais vous donne des modificateurs pour le combat (voir les tables de tir de surface). Vous choisissez l'esquive avant que le marqueur de force n'augmente (c'est à dire avant de gagner des informations supplémentaires sur votre ennemi). Si vous choisissez d'esquiver, vous devez retraiter après le combat. Vous ne pouvez pas esquiver un combat où l'US est l'attaquant.

Accroissement des renseignements

Quand un engagement se produit, ile se passe ce qui suit:

1. La force japonaise passe immédiatement au niveau 4 en procédant plusieurs fois de suite si nécessaire à son accroissement de renseignement. Si la force est une force de PA, seul sont écran s'accroit, et non sa composante de PA.

Note: L'accroissement de renseignement se produit uniquement s'il y a un combat de surface, et non pas seulement quand des forces entrent dans un hex ennemi.

2. La force japonaise est localisée.

Ciblage

Ciblage japonais

On réunit les BB et CA japonais contre des cibles dans l'ordre suivant: BB, CA, CL, DD. Les CL et DD japonais sont réunis contre les CA, CL et DD. Dans ces catégories, vous pouvez choisir l'ordre. Procédez ainsi:

1. Groupez les BB et CA japonais contre les BB US. Prenez un BB US au hasard et prenez au hasard 3 CA ou BB japonais pour lui tirer dessus. Continuez ensuite avec le BB suivant. Faites ceci jusqu'à ce que chaque groupe de 3 BB ou CA aient tiré contre chaque BB US, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de navires japonais.
2. Groupez les BB et CA japonais restant, plus les DD et CL contre les CA US. Comme en (1), prenez au hasard un CA US. Cependant, n'y mettez que 2 navire contre lui. continuez ainsi comme en (1).
3. Procédez ainsi avec les CL US comme pour les CA US.
4. Procédez ainsi avec les DD, mais avec un seul navire contre chaque DD US.
5. Si le nombre correct de tireurs a été assigné à chaque navire US, sauf les PA et transports, et qu'il reste des navires japonais, assignez le reste au hasard. Cependant, répartissez les navires aussi équitablement que possible.

Exception: Dans certains cas, une force japonaise aura trop peu de BB et de CA pour les grouper contre chaque BB US. Si cette situation se produit et que tous les autres navires US ont été ciblés par le nombre requis de navires japonais, alors les navires en trop sont groupés contre les BB jusqu'à ce que chaque BB US soit ciblé par 3 navires japonais. On ne fait cela qu'après avoir été jusqu'à l'étape n°5.

Ciblage US

Vous groupez vos navires avec ceux des Japonais comme vous voulez. Vous devez déclarer les groupes avant de commencer le tir.

PA et transports en combat de surface

Les PA et transports ne peuvent tirer ni se faire tirer dessus lors de l'échange normal des tirs. Ils peuvent seulement être attaqués lors d'un round de poursuite. Les Japonais traitent les PA US comme la cible de plus haute priorité dans une poursuite, et en ciblera chacun avec 3 navires. Les transports sont la seconde plus haute priorité et seront ciblés par 2 navires.

Table de tir de surface

Pour résoudre le tir de chaque navire, localisez la colonne correspondant au type de navire et à sa nationalité. Jetez un dé et appliquez les modificateurs nécessaires et croisez le résultat du dé pour obtenir le résultat du tir.

Le résultat du tir est le nombre de points de dégâts infligés sur la cible. Placez un marqueur numérique sous le navire endommagé. Il coule dés que les dégâts dépasse sa capacité en dégâts. On ignore les excès.

Le tir de chaque navire se produit simultanément et on n'applique les résultats qu'après le tir de tous les navires.

Modificateurs du jet de dé de tir de surface

Ils sont donnés sur la table et sont tous cumulables.

Types de navire: Dans certains cas, il y a un modificateur quand un navire tire sur un navire de type différent.

Tireur endommagé: 3 modificateurs pour les dégâts du navire qui tire sont donnés sur la table.

Cible gravement endommagé: Il y a un modificateur si la cible est gravement endommagé.

Esquive: Si un camp esquive, le tir des deux camps est modifié. Les modificateurs sont différents en fonction de chaque type de navire et de chaque camp.

Epuisement au combat: Un -1 s'applique pour un navire appartenant à une force ayant un marqueur "Battle exhaust 2".

Note du concepteur: Le modificateur volontaire US et l'esquive japonaise représente des tentatives pour éviter le combat. Si vous choisissez le modificateur, vous tentez defuir. L'engagement prend place à de plus grandes distances et dure moins de temps. L'esquive japonaise affecte les US plus que les Japonais car les navires japonais avaient un lourd armement à l'arrière. Ils avaient anticipé les fréquents besoins d'esquive et avaient conçu leurs navires et entrainé leurs équipages en fonction.

La table de combat de surface reflète non seulement les armes mais aussi les tactiques. Par exemple, les escadres US utilisaient rarement le meilleur de leur puissance de feu la nuit, car ils combattaient en une seul ligne. Les modificateurs de type de navire représentent leur blindage. On considére que les DD attaquent principalement à la torpille. La colonne pour les DD japonais reflète la formidable puissance des torpilles Long Lance.

Retraite

La retraite se produit d'après les conditions suivantes:

1. La table de réaction rapprochée japonaise le demande.
2. L'US doit retraiter si vous choisissez le modificateur d'esquive.
3. Le camp ayant subit le plus grand nombre de dégâts retraite. Ne pas inclure les dégâts en excès. Si les dégâts sont égaux, jetez un dé: Paire, l'US retraite; impaire, les Japonais retraitent.

Il est possible que les deux camps doivent retraiter. Un camp au moins doit retraiter. Toutes les forces ou TF du camp affecté doivent retraité, même celles qui ne sont pas impliquées dans le combat de surface.

Priorités de retraite

1. Dans un hex inoccupé par l'ennemi.
2. Vers la force amie la plus proche.
3. Vers le Nord pour les Japonais, le Sud pour l'US.
4. Au hasard.

Les retraites ne comptent pas pour le mouvement. Une unité peut retraiter un nombre quelconque de tour, avant ou après avoir bougé.

Une Force ou TF de PA ne peut jamais retraiter dans un hex côtier. Si les priorités indiquent une telle retraite, chosissez l'hex de priorité suivante. Une force de PA retraitera dans un hex ennemi plutôt que dans un hex côtier. Une force de PA japonais peut retraiter dans un hex adjacent à une TF de surface US (même si elle ne peut entrer dans un tel hex en mouvement normal).

Poursuite

Quand une force contenant des PA ou des transports fait un combat et retraite parce qu'elle a subit plus de dégâts, le camp victorieux peut poursuivre. La poursuite n'est pas possible si la force retraite due à un combat d'une force amie dans l'hex, ou si elle retraite à cause d'un résultat de la table de réaction rapprochée ou par un modificateur volontaire US.

Une force de surface japonaise poursuit toujours quand elle peut le faire. Les forces japonaises de PA ou de transport en poursuivent jamais. Vous décidez des poursuites US.

Le but d'une poursuite est de faire un second combat entre les deux même forces. Il n'y a pas de mouvement. Les navires gravement endommagés dans la force poursuivante ne peuvent ni tirer ni se faire tirer.

Quand les Japonais poursuivent, on résout le second combat exactement comme le premier. On utilise la procédure standart pour le ciblage, sauf que les PA US ont maintenant la plus haute priorité, les transports la suivante (3 navires contre le premier et 2 contre ce dernier). Ainsi, on groupe les navires contre les PA d'abord, puis les transports, les BB, etc. Les PA et transports ne tirent jamais.

Note: les PA et transports dans la force de poursuite ne peut jamais être ciblés pendant la poursuite.

Procédure de poursuite:

1. Groupez les navires contre leurs cibles.
2. Faites les tirs de tous les navires sauf ceux contre les PA et transports. Les dégâts infligés sur les navires groupés contre les PA et transports prennent effets avant de passer à l'étape n°3.
3. Les navires groupés contre les PA et transports tirent.

Note: Un round de poursuite prend place seulement après un round combat normal. Ainsi, il ne peut y avoir 2 rounds de poursuite d'affilé.

Epuisement au combat

Note du concepteur: Alors que les combats navals n'étaient pas rares durant la campagne des Salomons en 42 et 43, il était plutôt inhabituel pour une force navale d'engager plus d'un combat naval par jour. Les raisons sont résumées ici.

La fatigue des postes de combat pendant des heures combinée avec les dépenses physiques lors des combats epuisaient rapidement l'équipage. De plus, dans la confusion d'un combat naval, et spécialement de nuit (où la plupart des combats navals prirent place) les formations se fragmentaient facilement et se désorganisaient, empêchant les action offensives coordonnées. Ramener les navires en formation demandait des heures.

L'effet combiné de l'épuisement de l'équipage et de la désorganisation de l'unité n'encourageait pas les commandants à engager plusieurs combats de suite. Un exemple frappant de ce phénomène est la bataille de Savo Island en Aout 42. A cette occasion, le commandant japonais, l'Amiral Mikawa, après avoir détruit une TF US sans aucune perte, se sentit obligé de rompre le combat pour réorganiser sa formation dispersée. Ainsi il manqua une occasion en or de ravager les transports US ancrés à Henderson Field.

On place un marqueur "Battle Exhaust 1" sur l'afficheur de TF d'une force venant d'être engagée en combat de surface pour la première fois. Ce marqueur n'affecte pas le mouvement et le combat de cette force mais sert à garder une trace des forces et TF qui ont été engagées au combat. Si la force engage en combat naval une deuxième fois avant le prochain tour n°6 (12h00), on retourne le marqueur côté "Battle Exhaust 2".

Note: La poursuite est un combat séparé du combat normal. Ainsi, une force en poursuite aura un "Battle exhaust 2".

Les effets d'un "Battle Exhaust 2" sont les suivants:

Une telle force ne peut initier de combat de surface tant que le marqueur est présent. Pour les Japonais, tous les résultats de la table de réaction rapprochée sont traités comme R.

En combat de surface, le tir des navires de cette force subit un modificateur.

A la phase finale du tour N°6 suivant, on enlève les marqueurs d'épuisement de combat sauf ceux placés ce tour (24.0).

Gravement endommagé

Un navire ayant des points de dégâts d'au moins la moitié de sa capacité en points de dégâts est gravement endommagé:

Ils ne comptent pas pour le calcul de la taille d'une force US ou japonaise pour le mouvement japonais ou la table de réaction rapprochée.

En combat de surface, il y a un modificateur pour le tir contre eux.

Exemple de combat de surface:

Une force japonaise de niveau 3 Med BB est adjacente à une force US d'un CA et de 6 DD. La force japonaise est activée. En consultant la table de réaction rapprochée, la force japonaise est "Medium" et la votre est "Other surface". Un jet de dé de 5 donne le résultat USOp. Réalisant que vous êtes surpassé en puissance de feu, vous choisissez l'esquive. Vous utilisez la table de renseignement niveau 3 vers niveau 4 et vous obtenez un 9: 2 BB, 1 CA et 4 DD.

Les Japonais se groupent ainsi: Les 2 BB contre votre CA et le CA et les 4 DD chacun contre un DD différent.

Vous groupez votre CA contre l'un des BB, 2 DD chacun contre 2 DD japonais et 1 DD chacun contre les deux autres DD.

En considérant qu'aucun navire n'ait déjà été endommagé, les BB japonais reçoivent un -2 pour l'esquive. Les jets de dé de 6 et 9 sont modifiés en 4 et 7 ce qui donne 0 et 3 points de dégâts respectivement. Les tirs restants sont résolus de cette façon. Après la fin des tirs, vous retraitez puisque vous avez choisi l'esquive. Si les Japonais ont subit plus de dégâts que vous, ils devront aussi retraiter.