Scénario 5: Bagarre dans les Salomons

Situation: De nombreuses forces de surface convergent sur Ironbottom Sound pour déterminer le contrôle de la mer de Guadalcanal. Bien qu'hypothétique, cette situation est typique de plusieurs qui se sont produites ou auraient pu se produire.

Pour jouer ce scénario, vous aurez besoin de la carte, la table de réaction rapprochée japonaise et les tables de combat de surface.

Forces japonaises

Force 1: Medium Surface, 2428
Force 2: Small Surface, 2330
Force 3: Medium Surface, 2227
Force 4: Small Surface, 2328

Elles ont toutes Guadalcanal pour objectif. Placer les 4 pions d'activation et 7 pions vierges dans la coupe des pions de séquence et placer le marqueur du nombre de force à 4.

TF US:

TF 62.4: 4 CA, 6 DD, 2427.
TF 64: Washington, South Dakota, 4 DD, 2525.
TF 17.2: 6 DD, 2529.

Comment jouer

Utilisez la séquence de jeu standart, chaque comprenant seulement les 4 phases d'action.

Pour la résolution de combat, tous les tours du scénario sont de nuit.

Il n'y a pas d'unités et de sources aériennes (même Guadalcanal, il fait nuit). Les seules activités sont le mouvement, le renseignement et le combat de surface. Vous n'avez pas besoin d'enregistrer la détection.

Tous les pions de navires des deux camps sont disponibles pour ce scénario.

Renseignement

Ignorez les résultats de renseignement donnant des forces de PA et de transport. Rejetez le dé.

Victoire

Jouez 4 tours. La victoire est déterminée par des points de victoire.

On marque des poins pour les navires coulés et endommagés (22.0).

Si des navires japonais occupent 2526 à la fin du jeu mais pas les US, la japonais marquent des points. Chaque CA et BB vaut 1 point et chaque DD vaut 1/2 point.

Si aucun navire japonais n'occupe 2526 à la fin du jeu, l'US gagne 5 points.

Le camp avec le plus de points de victoire gagne.

15.0 Attaques aériennes japonaises

Note du concepteur: Chaque force japonaise est une force de PA potentielle jusqu'à ce qu'on prouve le contraire. Ainsi, les forces de PA et de composition incertaines peuvent faire des attaques aériennes quand elles sont activées. Jusqu'à ce que vous soyez certain qu'une force ne contient pas de PA, la procédure d'attaque aérienne peut la révéler comme étant une force de PA et peut vous attaquer. Si la force ne vous attaque pas, cela ne prouve pas que la force n'a pas de composante aérienne. Elle ne vous a simplement pas encore attaqué.

Pour chaque force pouvant contenir des PA, vous devez vérifiez s'il y a des cibles pour une attaque aérienne à portée. S'il y en a, vérifiez ensuite si une attaque est réellement lancée et si c'est la cas, contre quoi et à quelle puissance.

15.1 Quelles forces peuvent attaquer

Une force peut attaquer si elle est du bon type et à portée de la cible. Quelles forces sont du bon type dépend de la limite d'engagement de PA (17.2), ainsi.

Types possibles:

1. Si la limite d'engagement de PA n'a pas été dépassée:

Une force de PA (c'est une force ayant un pion de niveau 1 "Carrier", ou de niveau 2 et plus indiquant des PA. 11.5)

Une force 0 en haute mer.

Une force grande, moyenne ou petite de niveau 1 en haute mer.

2. Si la limite d'engagement de PA a été dépassée:

Seuls les forces de PA peuvent faire des attaques.

Note: Après que la limite d'engagement de PA a été dépassée, toutes les forces non-PA sont forcément autre chose que des PA.

Les forces dans des hexes côtiers ne peuvent jamais attaquer.

Distances maximum

Vous pouvez faire la attaque procédure d'attaque quand une force japonaise possible est activée à pas plus de:

9 hexes d'une TF US de PA ou de transport.

6 hexes d'une base aérienne US en activité.

3 hexes d'une TF US de surface.

Limites de distance le matin

Lors des segments du tour 1 (0520) de chaque jour, la distance maximum de toutes les attaques aériennes est de 2 hexes.

Lors des segments du tour 2 de chaque jour, la distance maximum de toutes les attaques aériennes est de 5 hexes (3 contre une TF de surface.

Note du concepteur: Les Japonais attaquent les PA d'une aussi grande distance que le rayon d'action de leurs avions (9 hexes). Ils attaqueraient les bases aériennes d'une plus courte distance et les forces de surface qui se rapprochent dangeureusement. Notez que le tour 1 commence à l'aube. Pour pouvoir attaquer à plus de 2 hexes pendant ce tour, il faudrait que les Japonais lancent leurs avions en pleine nuit, ce qu'ils ne feraient pas. Ils avaient un petit nombre de pilote qualifiés pour le recherche nocturne, cependant. Aussi, vous pouvez être sûrs que les Japonais vous ont cherché au moins pendant les deux premiers tours, et que l'attaque arrivera le troisième.

Limite de 2 attaques

Une force qui a deux attaques lancées et qui ne sont pas revenues, ou ayant atterri et n'ayant pas refait le plein (voir plus bas), ne peuvent lancer une troisième attaque. Ne faites pas la procédure d'attaque aérienne (une force japonaise ne peut jamais avoir trois attaques en même temps).

Nuit

Pendant les tours de nuit, la procédure d'attaque aérienne japonaise est omise. Il ne peut jamais y avoir d'attaque aériennes pendant la nuit.

15.2 Procédure d'attaque aérienne japonaise

Note du concepteur: La procédure a deux parties: D'abord vous déterminez si la force contient des PA et lance une attaque. Si c'est le cas, vous utilisez les tables pour déterminer la cible et le potentiel de l'attaque. L'étape 1 détermine si la force contient des PA. Pour les forces de niveau 2 et plus, cela sera évident, mais pour les forces de niveau 0 et 1, cela demande un test. L'étape 2 détermine la cible alors que l'étape 3 détermine le potentiel de l'attaque.

Les tables de cible et de potentiel prennent en compte plusieurs facteurs: si les Japonais vous localisent, si leur attaque vous contacte, combien d'avions sont disponibles quand votre position est rapportée. Les recherches, préparations, et vols des japonais vous sont invisibles. Votre première indication d'une attaque japonaise est quand elle apparait au dessus de votre TF.

1. Vérification du type de la force:

a. Si la force est de niveau 0, tirez un pion de la coupe:

Si c'est une force de PA, passer à l'étape 2.

Si c'est une force de niveau 1 grande, moyenne ou petite, passez à l'étape b.

Si un autre pion est tiré, replacez le dans la coupe et stoppez. Il n'y a pas d'attaques aériennes. Même un pion leurre est replacé (vous n'enlevez pas la force).

b. Si la force a déjà un pion de niveau 1 "Large", "Medium", "Small" (peut-être tiré dans l'étape a), vous jetez un dé et vous consultez la table de renseignement niveau 1 vers niveau 2.

Si le résultat est une force de PA, la force de niveau 1 devient cette force (gardez le pion de niveau 1 jusqu'à la fin de l'étape 2, cependant, l'accroissement de renseignement peut être annulé).

Si le résultat est une force sans PA, arrêtez. Il n'y a pas d'attaque aérienne. Dans ce cas, la force de niveau 1 ne passe pas au niveau 2. Si la force était au niveau 0 au début de la procédure, elle repasse à 0 (cette force peut révéler plus tard des PA).

Note: Il est important de réaliser qu'une force peut changer de niveau à ce moment uniquement si elle se révèle être une force de PA. Les autres changements potentiels sont ignorés.

2. Déterminez la cible de l'attaque

a. Si une TF US est adjacente, voir Force US adjacentes ci-dessous.

b. S'il n'y a pas de TF US adjacente, utilisez la table de cible d'une attaque aérienne de PA (Carrier Air Attack Target).

Si aucune des cibles spécifiées par la table ne sont à distance, arrêtez. Il n'y a pas d'attaque. *Un changement de pion de niveau qui prit place lors de l'étape 1 est annulé*, par exemple une force commençant au niveau 0 repasse à 0.

3. Déterminez le potentiel de l'attaque en utilisant les tables de potentiel d'attaque aérienne (Air Attack Strength).

a. Si la force est de niveau 3 ou 4, ajustez sa valeur aérienne avec les points indisponibles (voir Points aériens perdus et indisponibles). Si la force est de niveau 1 ou 2, ne faites pas d'ajustement maintenant. Passez à l'étape b.

b. Jetez un dé et consultez la table.

c. Si la force est de niveau 1 ou 2, faites maintenant les ajustements pour points perdus et indisponibles.

d. Si l'attaque a 2 vagues, placez un marqueur de seconde vague (Second Wave) et notez son potentiel sur le carnet de bord japonais.

Si le potentiel d'attaque généré est 0, arrêtez. Il n'y a pas d'attaque. *Un changement de pion de niveau qui prit place lors de l'étape 1 est annulé.*

4. Mettez à jour le potentiel aérien révélé (16.1) et **incrémentez l'index d'engagement de PA** (17.2). Les limites d'engagement peuvent vous obliger à réduire potentiel d'attaque (17.2).

Exemple: Une force ayant un potentiel aérien révélé de 12 points aériens et n'ayant pas de points perdus ou indisponibles fait une attaque de 14 points. Vous marquez son nouveau potentiel aérien révélé de 14. Vous incrémentez l'index d'engagement de 2 (17.2)

5. Résolvez l'attaque.

6. Marquer l'attaque sur le carnet de bord de la force.

Enregistrement de l'attaque

Le carnet de bord de chaque force japonaise a des espaces pour enregistrer les attaques aériennes. On inscrit dessus les données suivantes de chaque attaque: Nombre de points aériens participants, pertes, potentiel survivant et tour où l'attaque a atterrit (cette information affectera les attaques futures).

La distance entre l'attaque et la cible détermine le tour où l'attaque atterrira, ainsi:

Distance	Tout d'atterrissage
0-2	Même tour
3-6	Tour suivant
7-10	2 tours plus tard
11-14	3 tours plus tard
15+	4 tours plus tard

Les attaques atterrissent lors de l'étape de mise à jour du carnet de bord japonais de la phase finale du tour. Si une attaque japonaise atterrit la nuit, jetez un dé sur la table d'atterrissage de nuit/distance étendue comme pour une attaque US et enlevez la fraction indiquée des points aériens qui ont survécus.

Exemple: Une attaque lancée le tour 5 atterrira au tour 5 si la distance est de 2 hexes, au tour 6 si la distance est de 3 hexes et au tour 7 si la distance est de 8 hexes. Cela marche quelque soit la phase. Si l'attaque fut lancée à 3 hexes, avait un potentiel de 6 et a subit 2 pertes, vous marqueriez ceci:

Force Number	
Revealed Air Strength	6

Air Strikes

Land	Strength	Loss	Survivors
6	6	2	

La table de cible d'attaque aérienne de PA

Elle a 3 colonne: "Priority", "Alternate" et "Second Alternate". Pour l'utiliser, jetez un dé et modifiez-le comme l'indique la table. Notez que les jets de dé sont modifiés les tours 1 et 5. La valeur modifiée dépend du tour selon la possiblité que les Japonais vous découvre de bonne heure dans la journée). Croisez le dé modifié avec chaque colonne. Les résultats sont expliqués sous la table.

Si la cible prioritaire est à portée, la force attaque cette cible. Sinon elle attaque l'alternative (Alternate), sinon la seconde alternative.

Les résultats de la table décrivent les cibles et donnent des critères pour le choix de la cible si plus d'une d'entre elle a la même description. Si il y a toujours le choix après avoir appliqué tous ces critères, faites un tirage au hasard.

Notez que sur un jet de dé de 6, "Airfield (P)" est la première alternative après "Carrier (P)" et vice-versa. Si une TF US de PA est à distance et qu'il n'y a pas de base, le résultat est "Carrier". Si c'est le contraire, le résultat est "Airfield" (ainsi, deux attaques partielles "s'ajoutent" en une attaque à pleine puissance).

Distances: Comme l'indique la table, une force n'attaque jamais une base à plus de 6 hexes et une TF de surface à plus de 3 hexes. Si aucune des cibles possibles n'est à portée, la force ne peut attaquer. Omettez le reste de la procédure.

Une force utilise toujours la table même si un seul type de cible est à portée (elle peut ne pas attaquer cette cible).

Note du concepteur: Chaque utilisation de la table simule les actions qui ont commencé un ou plusieurs tours précédemment. Si vous obtenez une attaque au tour 7 par exemple, ce la ne signifie pas que les Japonais vous ont trouvé au tour 7 et vous ont attaqué instatanément. Cela signifie qu'ils vous ont trouvé au tour 4 ou 5 et que l'attaque arrive au tour 7.

Forces US adjacentes:

S'il y a une TF US adjacente, une force japonaise peut attaquer la cible plutôt que d'utiliser la table de cible d'attaque aérienne de PA. Cela se produit sous les conditions suivantes:

Une force attaquera une grande TF de surface de préférence à une autre cible. Elle attaque toujours celle ayant le plus de navires.

Une petite force de PA attaquera n'importe quelle TF adjacente (grande ou non) de préférence à une autre cible selon les priorités suivantes:

a. Une TF de PA.
b. Une TF de surface.
c. La TF ayant le plus de navires.
d. Au hasard.

Pour les définitions de taille voir 14.1.

Les tables de potentiel d'attaque aériennes

Il y a 2 tables, une pour les forces de niveau 1 et 2 et une pour celles de niveau 3 et 4.

Niveau 1 et 2:

1. En haut de la table, localisez la ligne correspondant à la force attaquante.
   Une force de "Carrier" niveau 1 utilise la ligne "Carrier".
   Une force de niveau 2 utilise l'une des trois autres lignes correpondant à son pion.
2. Sur cette ligne, localisez la colonne correspondant au potentiel aérien révélé de la force (vous ne faites pas d'ajustements pour les pertes; voir l'étape 4).
3. Jetez un dé. Si la force attaquante n'a pas de potentiel aérien révélé et que son objectif est secondaire, enlevez 4 au dé. Si la distance est 7-9 hexes, enlevez 3. Croisez le résultat avec la colonne trouvée en (2) pour déterminer son potentiel d'attaque.
4. Le potentiel d'attaque peut être réduit par les résultats obtenus de la table de réduction de potentiel aérien de niveau 1-2 (voir les points aériens perdus et indisponibles).

Niveau 3 et 4:

1. Modifiez la valeur aérienne de la force si nécessaire pour refléter les points aériens indisponibles.
2. Localisez la colonne correspondant à la valeur modifiée sur la table de potetiel d'attaque aérienne (niveau 3 et 4).
3. Jetez le dé et croisez la colonne choisie en (2) pour déterminer son potentiel d'attaque.

Résultats de potentiel d'attaque.

Un résultat à un seul nombre indique une attaque arrivant en une vague avec ces points aériens. Un résultat à deux nombre indique 2 vagues. Ainsi 4,4 indique 2 vagues de potentiel 4.

Attaque en 2 vagues

Note du concepteur: Une attaque japonaise consistait en 2 lancements, habituellement à une demi-heure d'intervalle. La puissance de chaque vague donne des indications sur la capacité des PA, et ainsi de leur nombre et taille.

Une attaque composée de 2 vagues est en fait 2 attaques séparées. La première est résolue et enregistrée immédiatement. La seconde est résolue 2 phases plus tard et enregistrée à ce moment. Chaque vague est enregistrée comme une attaque séparée. Le moment d'atterrissage de chaque vague est déterminée quand la vague attaque.

Exception: On ne peut lancer de vague le tour 12 (le dernier tour avant la tombée de la nuit), sauf si elle attaque avant la fin du tour.

Après avoir résolu l'attaque de la première vague, placez un marqueur de seconde vague sur la cible et notez le potentiel de cette vague.

Exemple: Une attaque 6/5 se produit lors de la 3eme phase d'action du tour 3. La première vague de 6 points est résolue immédiatement. La seconde sera résolue lors de la 1ere phase d'action du tour 4. Placez un marqueur "Second Wave/1st phase". En considérant que la distance est de 2 hexes au moment de l'attaque de la première vague, vous notez qu'elle atterrit le même tour. Quand la seconde vague attaquera le tour 4, on suppose que la distance est maintenant de 3. Elle atterira le tour 5.

Si tous les PA de la cible de la seconde vague sont coulés avant qu'elle n'arrive, la seconde vague peut changer de cible sur une autre TF US de PA dans le même hex.

Jetez un dé:

1-7: La seconde vague attaque la cible d'origine.

8-10: La seconde vague attaque la plus grande TF de PA dans l'hex.

Attaques partielles

Note du concepteur: Contre les bases et les petites cibles navales, les Japonais ne lanceraient pas plus de la moitié de leur potentiel. Une force d'attaque de même puissance, et comprenant les meilleurs pilotes, serait tenue en réserve au cas où des PA ennemis apparaitraient.

Un résultat (P) sur la table indique une ataque partielle. Une attaque partielle est une attaque de moitié de valeur (arrondissez au plus proche). Les cas suivants peuvent s'appliquer

Pour une force de niveau 1 ou 2 ayant des points perdus ou indisponibles, divisez par deux la valeur réduite.

Une attaque partielle arrive toujours en une seule vague. Si la table de potentiel indique 2 vagues, faites la somme de ces deux vagues et divisez cette somme par 2.

Qu'il y ait ou non l'indication d'une attaque partielle ou pleine, la valeur pleine donnée dans la table de potentiel est utilisée pour mettre à jour le potentiel aérien révélé de la force.

Exemple: Une force ayant 6 points aériens révélés fait une attaque partielle. Elle reçoit le raultat de la table de potentiel 4, 4. L'attaque envoyée sera d'un potentiel de (4 + 4)/2 = 4. La valeur totale de 8 dépasse la valeur précédente de 6 et le potentiel aérien révélé de la force est maintenant de 8.

Points perdus et indisponibles

Note du concepteur: La table de potentiel d'attaque présume que le force attaque avec son plein potentiel aérien. Mais si la force a perdu des avions ou en a encore en vol, ces avions ne seront evidemment pas disponibles pour l'attaque en cours. Pas plus que les avions en préparation après être revenus d'une mission. Dans ces cas, le potentiel d'attaque doit être modifié. Les potentiels des forces de niveau 1 et 2 sont modifiés de façon différentes des forces de niveaux 3 et 4. C'est parce que vous avez un enregistrement des pertes et du potentiel aérien révélé des forces de niveau 1 et 2, alors que vous avez la valeur aériennes pour les niveaux 3 et 4.

Le potentiel d'attaque est affecté par le nombre de points perdus ou indisponibles à ce moment. Vous calculez cet effet ainsi:

Forces de niveau 1 et 2:

1. Après avoir calculé le potentiel d'une attaque aérienne sur la table de potentiel d'attaque aérienne, ajoutez ce qui suit (marqué sur le carnet de bord de la force):

Les pertes aériennes totales de la force.

Le total des potentiels de toutes les attaques aériennes qui ont été lancées mais n'ont pas encore atterrit. Cela comprend les points de ceux qui vont atterrir le tour en cours (ces avions ne sont pas disponibles car ils sont en vol).

Le nombre de points indisponibles à cause de la préparation (voir Préparation) (ces avions ne sont pas disponibles car ils sont en train d'être préparés).

2. Consulter la table de réduction de potentiel d'attaque de niveau 1-2. Croisez la valeur des points perdus et indisponibles avec le potentiel initial obtenu de la table de potentiel d'attaque. Le résultat de la table donne le véritable potentiel d'attaque. Si le résultat est 0, il n'y a pas d'attaque.

Utilisez la somme des potentiels de la première et la deuxième vague pour le potentiel initial sur la table de réduction de potentiel de niveau 1-2. Dans tous les cas, soustrayez les points de la seconde vague jusqu'à ce qu'elle arrive à 0. Enlevez ensuite le restant des points de la première vague.

Exemple: Une force de niveau 1 attaque au tour 5. Son carnet de bord apparait comme ci-dessus. 3 points sont dans une attaque atterrissant le tour 6. Ils sont indisponibles. De plus, la force a subit 3 pertes aérienne lors d'une précédente attaque (notez que cela n'inclue pas le point perdu de l'attaque qui est toujours en vol. Il ne sera pas compté comme perte avant le fin du tour 6, quand l'attaque atterrira). Ainsi, 6 points sont perdus et indisponibles: 3 pertes aériennes et 3 en vol.

La table de potentiel d'attaque aérienne demande une attaque de 10 points. Croisez-la avec les 6 points perdus et indisponibles sur la table de réduction de potentiel de niveau 1-2 ce qui donne un potentiel de 7. L'attaque aura donc un potentiel de 7.

LEVEL 1 AND 2 ATTACK STRENGTH REDUCTION CHART

Points Lost/ Unav	Initial Strength 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	0	2	3	4	6	7	8	9	10
3	0	0	0	2	3	5	6	7	9	10
4	0	0	0	0	2	4	5	6	8	9
5	0	0	0	0	0	3	4	6	6	8
6	0	0	0	0	0	2	3	5	5	7
7	0	0	0	0	0	0	2	3	4	6

Air Losses	3

Revealed Air Strength	613

Air Strikes

Land	Strength	Loss	Survivors
4	3	3	0
6	3	1	2
	7		

Note du concepteur: Ce que vous avez fait est de prendre le potentiel total révélé et de le réduire par la quantité que vous savez indisponible. Vous savez que la quantité restante est disponible. Vous ne savez pas quel potentiel peut encore être disponible. La table de potentiel aérien incorpore cette incertitude.

Forces de niveau 3 et 4:

1. Avant d'utiliser la table de potentiel d'attaque aérienne, ajoutez ce qui suit:

Le potentiel de toutes les attaques lancées précédemment mais qui n'ont pas encore atterrit (cela comprend les points de ceux qui vont atterrir le tour en cours).

Le nombre de points indisponibles à cause de la préparation (voir Préparation).

2. Soustrayez ce total de la valeur aérienne de la force. La valeur résultate est utilisée avec la table de potentiel d'attaque aérienne.

Préparation

Note du concepteur: Les avions ayant fait une attaque demandent du temps pour le plein de carburant et de munitions avant de pouvoir faire une autre attaque. La règle de préparation est utilisée pour cela par les Japonais. Une fois encore, vous voyez cela avec les yeux d'un amiral américain: Vous ne voyez pas les détails des préparatifs japonais, mais vous pouvez calculez le temps d'indisponiblité de ces avions.

En calculant le potentiel d'attaque aérienne japonaise, vérifiez la préparation ainsi:

1. Consultez le carnet de bord japonais. Regardez la valeur pour le tour d'atterrissage de chaque attaque de la force. Déterminez ceux qui se sont posés avant le tour en cours.

2. Pour chaque attaque qui a atterrit avant le tour en cours, lisez le tour d'attarrissage et le distance de la cible. Consultez la table de préparation (Turnaround). Croisez le tour d'atterrissage avec la distance de la cible.

Exemple: C'est le tour 5 et une attaque a atterrit le tour 4. Vous utilisez la colonne "Preceding turn".

3. Si le résultat est "No", les points survuvants de l'attaque précédente sont indisponibles pour le tour en cours (ils n'ont pas été encore préparés). Si le résultat est "Yes", ils sont diponibles.

Exemple d'une attaque aérienne japonaise: C'est la deuxième phase d'action du 3eme tour. La force 1 est placée en 1827 et la force 2 en 2126. Les deux sont au niveau 0. Une TF US de PA est en 2423.

La force 2 est activée. Elle est dans un hex côtier et donc ne peut faire d'attaque aérienne.

La force 1 est activée. Elle est à 9 hexes de la TF et donc peut attaquer. Si la TF n'avait pas été présente, il n'y aurait pas eu d'attaque, puisque la force 1 est à plus de 6 hexes d'Henderson Field. Si on était au tour 2, il n'y aurait pas eu non plus d'attaque, car la distance maximum est de 5 hexes au tour 2.

Vous tirez un pion de niveau 1: On y lit "Medium". Ce peut être une force de PA. Vous consultez la table de renseignement de niveau 1 vers niveau 2 et vous jetez le dé. Un résultat de 7 donne "2-3 Carriers"! Vous placez un pion "2-3 Carriers" sous la force 1. Si un pion leurre ou non PA avait été tiré, la procédure d'attaque aurait été terminée et la force serait revenue à son niveau 0.

Vous jetez un 1 sur la table d'attaque aérienne de PA. Modifié par +5 pour une distance >= à 6 au tour 3. Le résultat (6) donne "Carrier (P) Airfield (P)". Cependant, puisqu'il n'y a pas de base à portée, le résultat est "Carriers" (15.2).

Sur la table de potentiel d'attaque aérienne (forces de niveau 1 et 2), vous localisez la rangée "L2 2-3" (Niveau 2, force 2-3) et la colonne ayant "None" (la force n'a pas encore de potentiel aérien révélé). Le jet de dé est 7 ce qui donne une première vague de valeur 7 et une seconde de valeur 6.

Vous résolvez la première vague. Elle subit 2 pertes. Vous devez notez maintenant l'attaque de la première vague. La distance est 9 hexes et donc le moment d'atterrissage est de "Deux tours plus tard". En "Land" vous notez donc 5. Vous ecrivez 7 sous "Strength" (Potentiel), 2 en "Losses" (Pertes) et 5 en "Survivors" (Survivants).

Sur la ligne suivante du carnet de bord, vous notez le potentiel de la seconde vague (6). Vous placez un marqueur "Second Wave/ 4th Phase" sur la TF.

16.0 Potentiel aérien révélé, pertes aériennes et valeur aérienne

Note du concepteur: Le potentiel aérien révélé, les pertes aériennes et la valeur aérienne sont parmi les concepts du jeu les plus compliqués. Ils demandent aussi beaucoup d'écriture. Il y a un interet pour l'écriture, cependant, puisque vous résolvez un puzzle fait de renseignements.

Lors du jeu, vous enregistrez 3 valeurs importantes le composante aérienne de chaque force de PA japonais: le potentiel aérien révélé, les pertes aériennes et la valeur aérienne.

Le potentiel aérien révélé et les pertes aériennes sont enregistrés pour les forces de niveau 1 et 2.

La valeur aérienne est enregistrée pour les forces de niveau 3 et 4.

Note: Bien que le potentiel aérien révélé et la valeur aérienne ont des fonctions similaires dans Carrier, ils sont séparés et en termes différents qui ne doivent pas être mélangés.

16.1 Potentiel aérien révélé

Note du concepteur: Comme vous ne connaissezpas la composition exacte des forces japonaises de niveau 1 et 2, vous ne connaissez pas non plus leur nombre d'avions. Mais vous pouvez comptez combien ont attaqué. Dans le jeu, c'est le potentiel aérien révélé. C'est un indice important sur la taille de la force et sur le potentiel probable des attaques futures. Comme un officier des renseignements, vous devez estimer le futur d'après ce qui a été révélé dans le passé. Il peut s'avérer que le vieux potentiel révélé d'une force devient impossible après que la force ait progréssé a un niveau supérieur. Vos calculs ont du être faux.

Pendant le jeu, le potentiel aérien révélé est déterminé pour chaque force de PA japonais de niveau 1 et 2 qui lance une attaque aérienne. Ce potentiel aérien révélé est le total minimum du nombre d'avions que vous avez été capable de déduire sur ce qu'une force ennemie particulière avait au début de la bataille;

Exemple: Dans la première attaque (6 points), une force en perd 3. En considérant que tous les points survivants sont disponibles pour la seconde attaque et que le potentiel de cette seconde attaque est 4. Le nouveau potentiel aérien révélé de la force sera de 7 (vous savez qu'elle a perdu 3 points et en montre maintenant 4; donc, elle doit en avoir eu au moins 7).

Procédure de calcul du potentiel aérien révélé:

1. Quand une force japonaise de niveau 1 et 2 fait une attaque aérienne, notez son potentiel sur le carnet de bord. (si l'attaque est partielle, utilisez le plein potentiel donné sur la table et non le potentiel partiel utilisé). C'est le potentiel aérien révélé initial de la force.
2. Si la table de potentiel d'une attaque aérienne indique qu'une force de niveau 1 et 2 **qui n'a pas de points perdus ou indisponibles** lance une attaque d'un potentiel plus grand que ce qu'elle a, alors le potentiel aérien révélé de la force est augmenté à la plus haute valeur.

Exemple: Une force ayant un potentiel aérien révélé de 5 (sans points aériens perdus ou indisponibles) doit lancé une force de potentiel 7. Le nouveau potentiel aérien révélé de la force est maintenant 7.

3. En générant des attaques pour les forces de niveau 1 et 2 qui ont des points perdus et indisponibles, on ajoute le potentiel d'attaque réduit indiqué par la table de réduction de potentiel d'une attaque aérienne de niveau 1 et 2 (15.0) à la rangée utilisé sur la table (dans une attaque partielle, on utilise le potentiel imprimé sur la table et non la potentiel à moitié).

a. Si le nouveau total (potentiel d'attaque réduit plus le nombre de la rangée) est > à l'ancien potentiel aérien révélé , on efface l'ancien potentiel aérien révélé et on le remplace par le nouveau total.

b. Si le nouveau total est <= à l'ancien potentiel aérien révélé, ne changez rien.

Exemple: Une force de niveau 1 ayant un potentiel aérien révélé de 6 et ayant subit 3 pertes lance une attaque aérienne. Le jet de dé sur la table de potentiel aérien d'attaque aérienne indique que le potentiel initial de l'attaque est de 6. En consultat la table de réduction de potentiel d'attaque de niveau 1-2, on croise le potentiel initial (6) avec les pertes (3) ce qui donne un potentiel d'attaque de 5. En l'ajoutant à 3, cela donne un nouveau total de 8. Donc on efface le 6 que l'on remplace par le 8 dans la case du potentiel aérien révélé de la force.

LEVEL 1 AND 2 ATTACK STRENGTH REDUCTION CHART

Points Lost/ Unav	Initial Strength 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	0	2	3	4	6	7	8	9	10
3	0	0	0	2	3	5	6	7	9	10
4	0	0	0	0	2	4	5	6	8	9

Air Losses	3

Revealed Air Strength	6 8

Air Strikes

Land	Strength	Loss	Survivors
3	6	3	3
	5		

Le potentiel de CAP d'une force n'influence jamais son potentiel aérien révélé.

Note du concepteur: Le nombre de la rangée de la table de réduction de potentiel d'attaque est le nombre de points que la force a perdu ou n'a pas disponible pour l'attaque. En ajoutant ce nombre au potentiel d'attaque en cours dans la procédure ci-dessus, vous trouvez le nombre total minimum d'avions de la force au début du jeu: son potentiel aérien révélé.

Limites d'engagement

Les limites d'engagement (17.2) peuvent vous demander de réduire les potentiels d'attaques (et donc les accroissement du potentiel aérien révélé) générés par la procédure d'attaque japonaise.

"Pas de potentiel aérien révélé"

On dit d'une force qui n'a pas fait d'attaque aérienne et qui n'a pas été révélée comme étant une force de surface ou de transport qu'elle n'a pas de potentiel aérien révélé. Cela signifie que vous n'avez pas d'information sur le nombre d'avions qu'elle possède. Une force connue pour être une force de surface ou de transport a un potentiel aérien révélé de 0. "Pas de potentiel aérien révélé" est très différent d'un "potentiel aérien révélé de 0" (le premier est une unité dont on ne sait rien, le second est une unité de valeur aérienne 0).

Effet du potentiel aérien révélé

Le potentiel aérien révélé affecte les tables de renseignement (11.2).

Le potentiel aérien révélé affecte le potentiel des attaques aériennes (16.0).

Le potentiel aérien révélé augmente l'index d'engagement de PA japonais (17.2).

Après qu'une force a atteint le niveau 3, son potentiel aérien révélé n'a plus d'effet. Inutile de continuer à le marquer.

16.2 Pertes aériennes

Note du concepteur: Au moment où chaque attaque japonaise subit des pertes, vous les enregistrez séparément pour cette attaque. Quand les avions d'attaque atterrissent, vous ajoutez leurs pertes au total des pertes subies par la force.

Séparément du potentiel aérien révélé, vous gardez un total des pertes aériennes des forces de niveau 1 et 2. Chaque espace du carnet de bord contient une case séparée où inscrire les pertes.

Les pertes sont ajoutées aux pertes totales de la force quand l'attaque atterrit et non au moment où elles se produisent. Les pertes de chaque attaque aérienne sont enregistrées dans la section appropriée du carnet de bord au moment où elles se produisent (15.2). A la fin de chaque tour de jeu, vous consultez les carnets de bord pour déterminez quelles attaques atterrissent (15.2) à ce moment.

Quand une attaque atterrit sur une force de niveau 1 ou 2, vous ajoutez le nombre de points perdus (inscrits sur le carnet de bord) aux pertes aériennes totales de la forces. Les pertes aériennes affectent le potentiel d'attaque aérien (16.3).

Les pertes affectent la valeur aérienne au moment où une force de niveau 2 devient une force de niveau 3 (16.3). Vous ne marquez pas les pertes aériennes pour les forces de niveau 3 et 4.

Note: Quand une attaque atterrit de nuit; elle peut subir des pertes supplémentaires selon la table d'atterrissage de nuit/distance étendue (6.2, 15.2).

16.3 Valeur aérienne

Note du concepteur: Vos informations sur les forces de niveau 3 et 4 sont bien plus précises que celles des forces de niveau 1 et 2. Au niveau 3-4, vous savez combien il y a de PA de chaque type dans chaque force. Donc à la place du potentiel aérien révélé et des pertes aériennes, une valeur plus précise du potentiel aérien est utilisé: La valeur aérienne. La valeur aérienne (elle varie pendant le jeu) est le nombre maximum des points aériens que la force peut envoyer à un moment donné. Une valeur aérienne imprimée sur un pion d'une force de PA de niveau 3 et sur les PA individuels représente la composante aérienne initiale d'une force ou d'un navire. Les pertes, enregistrées par des marqueurs de valeur aérienne, la réduisent. Vous ne pouvez le faire avec des forces de niveau 1-2 car vous ne connaissez pas le potentiel initial. Ainsi vous notez les pertes et le potentiel révélé séparément.

Chaque force de PA de niveau 3 ou 4 à une valeur aérienne.

Enregistrement de la valeur aérienne

La valeur aérienne initiale d'une force de niveau 3 est imprimée sur le pion de force. Cette valeur peut être réduite au cours du jeu. Pour enregistrer la valeur aérienne en cours d'une force de niveau 3, placez un marqueur de valeur aérienne sous la force.

La valeur aérienne d'une force de niveau 4 est la somme des valeurs aériennes de ses PA. La valeur aérienne de chaque PA est imprimée sur le pion. Si la valeur est réduite par des pertes, vous placez un marqueur de valeur aérienne sous la force.

Effet du changement de renseignement sur la valeur aérienne

Si une force a des pertes aériennes au moment où elle passe au niveau 3, enregistrer immédiatement sa nouvelle valeur aérienne en plaçant un marqueur de valeur aérienne sous la force équivalent à la valeur aérienne imprimée moins les pertes.

Quand une force de niveau 3 passe au niveau 4, calculer la différence entre la valeur aérienne imprimée du pion de niveau 3 et la valeur aérienne actuelle (la différence est la quantité de pertes subies par la force). La valeur aérienne d'une force de niveau 4 (qui est la somme des valeurs aériennes de ses PA) doit être réduite par la différence (vous devez enlevez les pertes). Répartissez les pertes aussi équitablement que possible parmi les PA.

Exemple:

1. Une force de niveau 2 ayant 2 pertes devient une force de niveau 3 "2CV + 1CVL". La valeur aérienne de la force est 22. Vous devez la réduire de 2. Vous placez un marqueur de valeur 20 sous la force.

2. Une force de niveau 3 ayant une valeur aérienne imprimée de 12 a une valeur aérienne actuelle de 8. Elle devient une force de niveau 4 ayant 3 PA. La valeur aérienne des PA doit être réduite de 12 - 8 = 4. La valeur aérienne de chaque PA est réduite de 1 et l'un d'eux pris au hasard d'1 supplémentaire.

Effets des pertes sur la valeur aérienne

Note du concepteur: Quand une force perd des avions ou des PA, sa valeur aérienne décroit. Elle ne peut employer autant d'avions. 2 idées importants gouvernent les effets des pertes d'un PA:

1. Les dégâts des PA prennent effet à la fin du tour après que les dégâts se soient produits. Ainsi un PA coulé au tour 5 continuera à contribuer à l'attaque au tour 6. Ceci parce que les avions ont été lancés avant les dégâts.

2. La valeur aérienne d'une force ne peut excéder la capacité restant du pont d'envol. Mais si les pertes aériennes ont déjà réduit la valeur aérienne suffisament bas, la perte d'un pont d'envol n'a pas d'effet. Il y aura assez de place pour les avions qui restent.

La valeur aérienne d'une force décroit pendant le jeu avec les pertes aériennes et de PA. Pour une force de niveau 3, changez le marqueur de valeur aérienne. Pour une force de niveau 4, répartissez la baisse aussi équitablement que possible parmi les PA et réduisez les valeurs aériennes en plaçant des marqueurs de valeur aérienne sous chaque PA sur l'afficheur de TF.

Pertes aériennes: Quand une attaque qui a subit des pertes atterrit sur une force de niveau 3 -4, réduisez immédiatement la valeur aérienne par le nombre de pertes.

Pertes et endommagement de PA: Si un PA subit des dégâts de moins de la moitié de sa capacité de dégâts, sa valeur aérienne est réduite d'un par point de dégât subit. S'il est coulé ou gravement endommagé (ayant subit en dégâts au moins la moitié de sa capacité de dégâts), le PA ne peut plus utiliser d'avions. Inscrire sur le carnet de bord le tour où un PA japonais est endommagé, gravement endommagé ou coulé.

A la fin de chaque tour, consultez le carnet de bord pour déterminer si un PA japonais fut coulé ou endommagé le tour précédent (4.2). Si c'est la cas, vous devez déterminez si l'endommagement du pont d'envol réduit la valeur aérienne. Faites la vérification suivante:

Pour une force de niveau 3, prenez la valeur aérienne imprimée de la force et enlevez-lui la somme de tous les dégâts subis par les PA de la force qui ont été endomagés sans l'être gravement. Soustrayez la valeur aérienne totale de chaque PA dans la force qui a été gravement endommagé ou coulé. Le résultat de ce calcul représente la capacité de pont d'envol restant opérationnel. Si la valeur aérienne de la force à ce moment excède ce nombre, on réduit la valeur aérienne pour l'égaler à la capacité opérationnelle. Sinon, ne la touchez pas.

Exemple: Une force de niveau 3 "CV + 2CVL" ayant une valeur aérienne imprimée de 17 est attaquée au tour 6 par une attaque aérienne américaine, qui endomage gravement le Junyo et inflige un point de dégât sur le Hiryu. 0 la phase finale du tour 7, la capacité opérationnelle de la force est réduite à 10 (La capacité de 6 du Junyo n'est plus disponible celle du Hiryu est reduite de 1) et donc la valeur aérienne maximale de la force est 10.

Pour une force de niveau 4, déterminez le total des valeurs aériennes de tous les PA opérationnels (ni gravement endommagés ni coulés) de la force en réduisant la valeur aérienne d'un par point de dégât subit pas les PA. Si la valeur aérienne de la force excède ce total, on réduit la valeur aérienne pour l'égaler à la capacité opérationnelle. Sinon, ne la touchez pas.

Effets de la valeur aérienne

Pour des forces de niveau 3 et 4, c'est la valeur aérienne, et non le potentiel aérien révélé, qui détermine la puissance des attaques aériennes.

Quand une force de PA n'ayant pas de potentiel aérien révélé atteint le niveau 3, l'index d'engagement de PA augmente.

(Jeu standart seulement) Une force de PA se retire quand sa valeur aérienne passe à 0 (20.1).

Scénario 6: "Attaquez - Je répète - Attaquez"

Situation: Ce scénario, comme le n°3, simule la bataille de Santa Cruz. Mais elle vous donne moins de renseignement sur les Japonais au début du jeu. Vous utiliserez les règles les plus importantes du jeu standart excepté les règles d'arrivée de force.

Pour jouer ce scénario, vous aurez besoin de l'écran contenant la procédure d'attaque aérienne japonaise.

Unité japonaises:

1. Placez la coupe des pions de recherche comme elle est donnée dans le scénario 4, mais ne mettez que 14 leurres et non 28.

2. Placez les forces ayant Guadalcanal comme objectif sur les hexes suivants: 1616, 1713, 1719, 1723, 1910, 1914, 1918, 1921, 2024, 2212, 2219, 2320. Placez les marqueurs d'activation correspondant dans la coupe de pions de séquence, ainsi que 7 pions vierges.

La force en 2024 est une force de "Carrier" de niveau 1 (prenez le pion de la coupe des pions de recherche).

3 La force japonaise est limitée aux navires suivants:

CV Shokaku, Zuikaku.

CVL Hiyo, Junyo.

CVE Zuiho.

4 BB, 7 CA, 3 CL, 39 DD.

Si tous les navires permis d'un type particulier ont été placés dans des forces de niveau 4 et qu'un résultat sur la table de renseignement en demande plus, alors placez autant de navires que possible et ignorez le reste. De plus le nombre de forces de PA japonais est limité.

Note du concepteur: Historiquement des problêmes de moteur ont obligé le Hyio à retourner à la base japonaise de Truk le 22 Octobre et a lui a donc fait manquer la bataille. Les Américains ne le savait pas, cependant et le Hyio y aurait participé si ce n'est pour ses problêmes de moteur. Donc il est disponible pour ce scénario.

Unités US

Placez les unités US du scénario 3. Ajoutez 4 pas de SBD à l'Enterprise. Sur chaque PA, on peut placez jusqu'à 4 pas de votre choix sur la section prête du pont d'envol.

La période est Oct-Dec 42. L'AA US est amélioirée. Le modificateur de contact est +1.

Comment jouer

Toutes les règles standart jusqu'à 16.0 sont utilisées.

Utilisez la séquence de jeu standart, en omettant seulement les pas VI.C et VI.D.

Rappelez-vous que les distances maximum d'attaques aériennes sont de 2 hexes le tour 1 et de 5 hexes le tour 2.

Utilisez la règles de pont d'envol inopérant du scénario 2.

Ignorez les résultats de la table d'attaque aérienne japonaise demandant une attaque sur une base. Rejetez le dé. Notez qu'Henderson Field n'est pas une source aérienne dans ce scénario car elle n'a pas d'unités aériennes.

Limites de forces de PA

Le nombre maximum de forces de PA japonais pouvant entrer en jeu est limité. Chaque fois qu'une nouvelle force de PA japonais entre en jeu (c'est à dire une force qui nétait pas une force de PA et qui le devient), on jette un dé et on consulte la table d'engagement du scénario 6 ci-dessous. Si le jet de dé demande la fin d'engagement, il ne peut plus y avoir de nouvealles forces de PA japonais. Ignorer les attaques aériennes et les résultats de renseignement qui amèneraient une nouvelle force de PA en jeu.

Table d'engagement du scénario 6

Forces de PA en jeu	0	1	2	3+
Jet de dé de fin d'engagement	-	1-2	1-7	Automatique

Décalage de colonne:

1 sur la gauche par force de PA de niveau 3 ou 4 ne contenant pas de CV.

1 sur la droite par force contenant 3 CV ou plus.

Temps de jeu et victoire

Le jeu dure 12 tours. On marque des points de victoire comme dans le scénario 2. De plus, les Japonais marquent des points en occupant l'hex d'objectif de Guadalcanal (2526) à la fin du jeu.

2 points pour une force de niveau 0.

1 point pour une petite force de niveau 1, 2 ou 3.

2 points pour une force moyenne de niveau 1, 2 ou 3.

4 points pour une grande force de niveau 1, 2 ou 3.

1 point par BB ou CA.

1/2 par CL ou DD.

Conditions de victoire

Comme pour le scénario 2.

17.0 Arrivée des forces japonaises

De nouvelles forces japonaises sont placées sur la carte lors de la phase d'arrivée. Les forces sont placés dans des hexes déterminés au hasard. Les objectifs japonais du scénario influencent le placement de la force.

17.1 Procédure d'arrivée

A chaque phase d'arrivée vous faitres la procédure suivante:

1. Déterminez le nombre de forces arrivant.
2. Pour chaque force:
   a. Déterminez la table d'arrivée à utiliser.
   b. Déterminez l'hex d'arrivée en fonction de la table utilisée.
   c. Déterminez si la présence de TF US ou d'unités aériennes en recherche empêcheront l'arrivée de la force.
   d. Placez le pion d'activation de la force dans la coupe de pion de séquence.
   Incrémentez le marqueur du nombre de forces.

Nombre de forces arrivant

Le nombre de forces suivant arrive lors de chaque phase d'arrivée:

Forces de combat: 1/3 des forces qui ne sont pas en jeu (arrondir à l'entier le plus proche) arrivent. Par exemple, si 10 forces de combat sont disponibles, 3 arriveraient.

Forces de transport: Amener une force de transport au hasard par phase d'arrivée tant qu'un pion est disponible.

Deux objectifs: S'il y a deux objectifs, les instructions du scénario vous dirigeront pour envoyer un certain nombre de force vers chaque objectif. Toutes les forces de combat (pour les deux objectifs) seront placées dans une coupe et toutes les forces de transport dans une autre coupe. Tirez les forces au hasard de ces coupes.

Exemple: 4 forces de combat arrivent. Vous les tirez au hasard de la coupe. Vous pouvez en tirer 3 pour l'objectif primaire et 1 pour le secondaire, ou 2 pour chaque, ou 4 pour l'un des deux.

Quand les forces arrivent

La table d'arrivée détermine l'endroit où les forces arrivent. Il y a 5 tables: 2 pour les forces de Port Moresby (voir les tables d'arrivée de Port Moresby), 1 pour les Nouvelles Hébrides, 1 pour Guadalcanal et 1 pour tous les scénarios de 1943.

Procédure d'arrivée:

1. Dans les scénario de 1942, prenez la table d'arrivée de l'objectif de la force. Dans les scénarios de 1943, prenez la table d'arrivée de 1943.

2. Pour une **force de combat:** Faites 2 jets de dé. Croisez le 1er avec la colonne correspondant au second. Le résultat est l'hex d'arrivée de la force.

Pour une **force de transport**: Faites 1 jet de dé et croisez le résultat avec la colonne libellée "Transport". Le résultat est l'hex d'arrivée de la force.

Jetez toujours le dé séparément pour chaque force.

3. Si l'hex d'arrivée est occupé par l'US ou est adjacent à une TF de PA US, la force n'arrive pas.
4. Faites une double vérification de l'arrivée de la force si l'hex d'arrivée tombe dans la distance de couverture d'unités aériennes (voir la double vérification d'arrivée ci-dessous). Si la double vérification échoue, la force n'arrive pas.
5. Localisez le pion d'activation de la force et mettez-le dans la coupe des pions de séquence. Incrémentez le marqueur du nombre de forces.

Pions de force: La table d'arrivée peut spécifier que la force reçoit un pion de force particulier. Si c'est le cas, placez-le sous la force (prenez un pion inutilisé de la coupe de recherche). La force est déjà au niveau 1. S'il n'y a pas le pion spécifié, la force arrive au niveau 0.

Table d'arrivée de Port Moresby:

Il y 2 tables d'arrivée pour les forces ayant Port Moresby comme objectif.

1. La table "One-day" est utilisée:

Pour toutes les forces des scnéarios d'un jour (cela comprend les scénarios d'introduction).

Pour les forces arrivant le 3eme jour des scénarios étendus (24.1).

2. La table "Extended Scenario" est utilisée pour les forces arrivant les 1er et 2eme jour des scénarios étendus (24.1).

Note du concepteur: La table "One-day" placera les forces dramatiquement proches de Port Moresby. En termes de jeu, la bataille historique serait un scénario étendu. Historiquement, aucune nouvelle force n'arriverait le 3eme jour et donc la table ne devrait jamais être utilisée.

Double vérification d'arrivée

Quand on place une force sur la carte, on détermine si l'hex d'arrivée tombe dans la zone de couverture d'une unité aérienne utilisée. L'hex n'a pas besoin de se trouver dans la zone de couverture de la case de la piste de recherche occupée par une unité aérienne, puisque qu'une unité aérienne a déjà été utilisée dans toutes les cases de la piste couvrant les distances inférieures à sa base par rapport à l'endroit où elle se trouve. Cela s'applique même si l'unité aérienne n'est pas dans la portion "Used" de la piste de recherche.

Note: Ainsi, la distance de couverture des unités aériennes dans la portion "Used" de la case 4-7 incluerait tous les hexes se trouvant entre 0 et 7 hexes de leur base. La distance de couverture des unités aériennes dans la portion "Avail" de la case 4-7 ne comprendrait que les hexes allant de 0 à 3 hexes de distance de leur base.

Si l'hex de placement est dans la zone de couverture d'une unité aérienne en recherche, l'arrivée doit être doublement vérifiée. Les différentes forces arrivant doivent être vérifiées séparément.

Pour chaque case séparée de la piste de recherche couvrant l'hex d'arrivée et contenant des unités aériennes possibles, jetez le dé (il n'y a pas de modificateurs).

Sur un résultat de 1-7, la force n'arrive pas à ce moment. Vous ne rejetez pas le dé pour un autre hex d'arrivée.

Sur un résultat de 8-10, la force arrive normalement.

Exemple: Une TF US a des unités en recherche dans la portion "Avail" de la case 4-7. Une arrivée dans un hex situé à 4-7 hexes de la TF ne demande pas une double vérification, puisque les unités en recherche ne sont pas dans la portion "Used" de la case. Cependant, une arrivée dans une hex à 0-3 hexes de la TF demanderait une double vérification, puisque les unités en recherche ont déjà été dans la portion "Used" de la case 0-3.

Note du concepteur: La présence d'unités en recherche vous assurera du manque de présence de forces là-bas. La règle de double vérification vous donne cette assurance.

Exemple d'une arrivée japonaise:

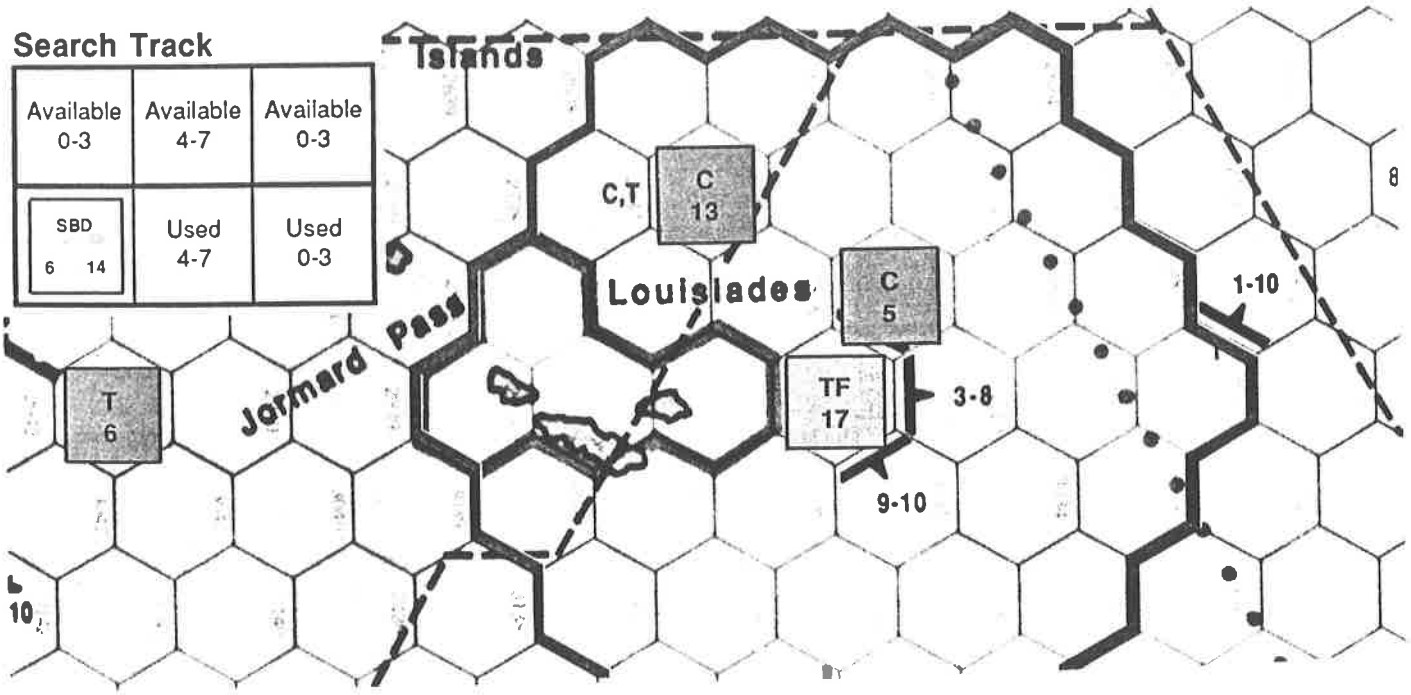
C'est un scénario d'un jour ayant Port Moresby comme objectif primaire et Guadalcanal comme secondaire. En 2935 se trouve une TF US de PA ayant des unités utilisées en 0-3.

A ce moment, il y a 13 forces de combat japonaises sur la cartes et 7 qui ne sont pas en jeu. Ainsi 2 forces de combat (1/3) arrivent. Vous les prenez au hasard parmi celles qui ne sont pas en jeu et ce sont des forces pour Port Moresby. Il y a aussi 2 forces de transport qui ne sont pas en jeu et donc l'une d'elles arrivent. Il se trouve que c'est aussi une force pour Port Moresby.

Vous utilisez la table d'arrivée de Port Moresby (Scénario d'un jour). Pour la première force, les jets de dé de 3 et 8 donnent 2736. Cela se trouve dans la zone de recherche de la TF et on doit donc doublement vérifier l'arrivée de la TF. Un jet de dé de 2 ne donne pas d'arrivée. La force est remise dans la coupe.

Pour la seconde force de combat, vous jetez un 2 et un 2 ce qui donne 2835. C'est adjacent à la TF et donc la force n'arrive pas.

Pour la force de transport, vous jetez un 3: 2940. Il est à plus de 3 hexes de la TF et donc il n'y a pas de double vérification. Placez la force dans l'hex. Placez son marqueur d'activation dans la coupe et incrémentez le marqueur du nombre de forces d'I.



17.2 Limites d'engagement

Note du concepteur: Les navires japonais de chaque type (PA, surface et transport) continuent d'entrer en jeu jusqu'à ce que la puissance totale déployée dépasse la limite d'engagement donnée par le scénario. Ces limites mesurent la quantité de forces que le Haut Commandement japonais a envoyé pour l'opération. Votre connaissance des limites reflètent le dévoilement du code secret. Le commandement de la flotte du Pacifique savait en général la taille des opérations japonaises.

Chaque scénario spécifiera les 3 limites d'engagement: PA, Surface et Transport. A chaque limite correspond un index. Les 3 index sont utilisés pour marquer la valeur actuelle de chaque index sur la piste d'enregistrement.

Chaque index commence à 0;

L'index d'engagement de PA augmente ainsi:

1. Chaque fois qu'e le potentiel aérien révélé d'une force augmente, l'index augmente de la même quantité (quand une force reçoit son potentiel aérien révélé initial, l'index augmente de la quantité de ce potentiel initial).

2. Quand une force n'ayant pas de potentiel aérien révélé passe au niveau 3, l'index d'engagement augmente des 3/4 de la valeur aérienne du niveau 3, arrondi à l'entier le plus proche.

Note: L'index peut augmenter quand les Japonais font une attaque aérienne et quand une force japonaise est attaquée. Chaque fois que ces conditions sont remplies, l'index augmente.

Index d'engagement de surface:

L'index augmente quand une force de surface passe au niveau 3. Chaque marqueur de niveau 3 a une valeur d'engagement. L'index augmente de cette quantité. Les écrans des forces de PA comptent pour la limite d'engagement de surface.

Index d'engagement de transport

Il augmente quand une force de transport passe au niveau 3. Chaque marqueur de niveau 3 a une valeur d'engagement. L'index augmente de cette quantité.

Limites d'engagement

Les effets suivants s'appliquent au moment où l'index d'engagement atteint ou dépasse la limite d'engagement correspondante.

Limite d'engagement de PA:

1. Si la limité est dépassée en générant un potentiel d'attaque aérienne japonaise, le potentiel est réduit par la quantité dépassant la limite.

Exemple: La valeur de l'index est 7 et la limite est 12. La table de potentiel d'attaque aérienne demande une augmentation de 10 du potentiel aérien révélé de la force. Cela mettrait l'index à 17; 5 de plus que la limite. On réduit le potentiel de l'attaque aérienne de 5.

2. Au moment où la limite d'engagement de PA est atteinte ou dépassée, on enlève immédiatement les forces de PA de niveau 1 et 2 qui n'ont pas encore de potentiel aérien révélé.

Exception: Si la force est la cible d'une attaque aérienne, elle reste sur la carte jusqu'à que l'attaque l'atteigne.

3. Pour le reste du jeu, seules les forces de PA existantes peuvent faire des attaques aériennes (ainsi, on ne peut plus donner de nouveaux potentiels aériens révélés).

4. Pour le reste du jeu, aucune force de PA ne peut entrer en jeu et toutes les forces de PA de niveau 1 et 2 deviennent des leurres. Ainsi, on enlève une force quand un résultat de la table de renseignement lui donne un pion de force de PA alors qu'elle n'en avait pas déjà.

5. On ne permet plus d'augmentation du potentiel aérien révélé pour le reste du jeu. Si la table d'attaque aérienne demande une telle augmentation, on réduit la valeur d'attaque de la quantité de l'accroissement.

Limite d'engagement de surface

1. Au moment où la limite d'engagement de surface est atteinte ou dépassée, on enlève immédiatement les forces de surface de niveau 1 et 2 sauf les écrans de PA.

Exception: Si la force est la cible d'une attaque aérienne, elle reste sur la carte jusqu'à que l'attaque l'atteigne.

2. Une fois la limite d'engagement de surface dépassée, toutes les forces de surface de niveau 1 et 2 deviennent des leurres. Ainsi, on enlève une force quand un résultat de la table de renseignement lui donne un pion de force de surface alors qu'elle n'en avait pas déjà.

Exception: On continue de générer normalement les écrans de PA après le dépassement de la limite d'engagement de surface.

Note: Les forces de combat japonaises ne peuvent plus entrer en jeu après que les limites de PA et de surface ont été toutes deux dépassées ou atteintes.

Limite d'engagement de transport

1. Au moment où la limite d'engagement de transport est atteinte ou dépassée, on enlève immédiatement les forces de transport de niveau 1 et 2.

Exception: Si la force est la cible d'une attaque aérienne, elle reste sur la carte jusqu'à que l'attaque l'atteigne.

2. Une fois la limite d'engagement de transport dépassée, toutes les forces de transport de niveau 1 et 2 deviennent des leurres. Ainsi, on enlève une force quand un résultat de la table de renseignement lui donne un pion de force de transport alors qu'elle n'en avait pas déjà.

Toutes les limites

Après que les 3 limites d'engagement aient été dépassées, plus aucune force japonaise n'entre en jeu. On omet la procédure d'arrivée.

Dans les jeux étendus, un engagement supplémentaire se produit au début du second jour (24.3).

Effets spéciaux des limites d'engagement de PA

Au moment où une recherche US, une attaque aérienne US ou japonaise met l'index d'engagement de PA à 5 ou moins de la limite d'engagement, les effets suivants se produisent:

Enelvez tous les pions de PA de niveau 2 de la coupes de pions de force de combat (tous les pions de niveau 2 marqués "1-2", "2-3" et 3+ Carriers").

Tous les marqueurs de niveau 2 "2-3" et "3+ Carriers" déjà sous les forces japonaises qui n'ont pas de potentiel aérien révélé sont remplacés par des pions de niveau 2 "1-2 Carriers".

A partir de ce moment, on applique un modificateur de -4 sur la table de renseignement niveau 1 vers niveau 2 pour les forces de PA qui n'ont pas de potentiel aérien révélé.

A partir de ce moment, on applique un modificateur de -4 sur la table de renseignement niveau 3 vers niveau 4.

18.0 Bases aériennes terrestres

18.1 Opérations de bases aériennes terrestres US

Note du concepteur: Pendant les batailles de la campagne de Guadalcanal, la flotte japonaise opérait près de la base aérienne US d'Henderson Field. Les avions des PA US pouvaient décoller d'une distance considérable et ensuite atterrir à Henderson Field plutôt que de revenir à leur PA. Cela augmentait de beaucoup leur rayon d'action. Et, bien sur, les pilotes basés à Henderson Field pouvaient faire leurs propres attaques. La possession d'Henderson Field fut un important avantage aux Américains. Les Japonais avaient leurs bases aériennes à Rabaul et à Buin. Mais la première étaient trop loin et la seconde trop petite pour avoir la même valeur. Les Alliés avaient d'autres bases dans la région lors de la campagne (notament à Milne Bay et Espiritu Santo), mais, puisqu'elles étaient soit petites soit réservées pour les avions de patrouilles à longue distance, elles sont inutilisées dans le jeu.

A chaque scénario où Port Moresby est un objectif, les US ont une base aérienne là. Dans tous les scénarios prenant place en Aout 42, les US ont aussi une base à Guadalcanal (Ignorez-la en Mars-Juillet). Les bases ont leurs propres unités aériennes au début de jeu. Les unités aériennes de PA peuvent aussi opérer depuis les bases terrestres, sans restrictions.

Chaque base a un afficheur. Il est identique à celui des PA sauf qu'il y a une case de piste d'envol (Runway) plutôt qu'un pont d'envol. Toutes les règles et restrictions des opérations aériennes de PA s'appliquent aussi aux bases aériennes avec les différences suivantes:

Le lancement n'a pas d'effet sur l'abaissement et l'élévation et ceux-ci n'affectent pas l'atterrissage. Quelque soit le nombre de pas atterrissant ou décollant, On peut abaisser 8 pas et on peut en élever 8 (Note: Les mots "élever" et "abaisser" sont évidemment inappropriés pour les bases aériennes et réprésentent plutôt le mouvement des avions sur la base).

Il peut y avoir un décollage et un atterrissage dans le même segment. Le total des décollages et atterrissages ne peut dépasser 8 pas en tout. Il ne peut y avoir de décollage et d'atterrissage s'il y 12 pas sur la piste d'envol.

Comme pour les PA, la case de préparation ne peut contenir plus de 8 pas.

Un nombre illimité d'unités peut être placé dans le hangar d'une base aérienne.

Les unités peuvent être placées en CAP dans une base de la même façon que sur un PA. Chaque base peut maintenir 8 pas.

Approvisionnement de carburant de Guadalcanal

Note du concepteur: Le manque de carburant limitait souvent les opérations aériennes depuis Henderson Field, plutôt que le manque d'avions ou d'hommes. Dans Carrier, vous ne pouvez pas garder les avions d'Henderson Field constamment en vol. Vous devez choisir le moment critique de la dépense du carburant.

Dans les scénarios se passant entre Aout et Decembre 42, Guadalcanal disposera d'une quantité de points de carburant. Le carburant de départ est tout ce que reçoit Guadalcanal pendant le jeu.

Les points de carburant sont dépensés ainsi:

1/2 point par pas lancé depuis Guadalcanal, au moment du lancement. On ne peut lancer un pas s'il n'y a plus de carburant.

1/4 de point par pas en case de CAP à la fin de chaque tour de jeu. Un pas qui ne reçoit pas de carburant est immédiatement placé dans la case d'atterrissage avec un marqueur de temps de vol égal à son endurance.

On utilise les marqueurs de carburant de Guadalcanal sur la piste d'enregistrement pour marquer les points restant.

Vous pouvez dépensez les points entiers et les demis points. pour marquer les demi points, retourner le marqueur côté "1/2".

Il y a 2 marqueurs de carburant de Guadalcanal. Si vous avez plus de 29 points de carburant, utilisez le marqueur 30+.

On doit dépenser assez de points de carburant pour payer tous les coûts en incluant les fractions. Par exemple, si un pas occupait la case de CAP, on dépensera 1/2 point, bien qu'en fait 1/4 seulement ait été consommé.

18.2 Endommagement et réparation de bases aériennes terrestres

Les bases aériennes peuvent être endommagées par des attaques air-sol (voir ci-dessous) et dans le jeu avancé, par un bombardement naval (30.0). La base de Rabaul a une capacité de dégâts de 20, et toutes les bases US en ont une de 10. Quand la capacité de dégât d'une base aérienne est atteinte ou dépassée, elle devient immédiatement inopérante. Contrairement aux unités navales, une base terrestre continue de prendre des dégâts même si sa capacité en dégâts a été atteinte.

Effets des bases inopérantes

Une base inopérante à cause des dégâts subit les effets suivants:

Elle ne peut plus préparer d'avions.

Elle ne peut plus lancer d'avions. Les avions peuvent tenter d'atterrir sur la base mais doivent utiliser la table d'atterrissage de nuit/distance étendue en utilisant la colonne "Increase Range" (les unités aériennes qui ont déjà jeter le dé sur la table le rejettent à nouveau. Les pertes d'un atterrissage sur une base inopérante sont prises des survivants du premier jet de dé). On jette aussi le dé sur cette table pour une attaque japonaise atterrissant sur une base endommagée.

Exception: Comme les PA japonais gravement endommagés ou coulés, Rabaul peut lancer des attaques aériennes jusqu'à la phase finale du tour après avoir subit ses dégâts (27.0). On marque les dégâts de Rabaul comme on le fait pour les PA.

Effets des pistes d'envol inopérantes sur les unités en vol

Quand une base devient inopérante, les unités en vol peuvent aller à une autre base, atterrir sur la base endommagée après qu'elle ait été réparée ou atterrir sur la base malgré ses dégâts.

Les avions dans la case de CAP reçoivent immédiatement un marqueur de temps de vol égal à la moitié de leur endurance. Les avions peuvent continuer de voler en CAP (on incrémente leur marqueur de temps de vol à chaque segment) et atterrir finalement sur la base qu'elle ait été réparée ou non. Cependant, à n'importe quel segment, les pas dans la case de CAP peuvent être réorganisés en un groupe de transfert aérien (7.3) et être déplacés vers une autre base.

Note: Les avions en CAP ayant des marqueurs de temps de vol ont une efficacité réduite (4.2).

Les pas aériens dans la case d'atterrissage peuvent y rester en attendant la réparation de la piste. On incrémente normalement leur marqueur de temps de vol chaque segment. A n'importe quel segment, vous pouvez changer d'avis et les déplacer vers une autre base avec un transfert aérien (7.3).

Les pas aériens dans la piste de recherche finissent leur mission normalement et atterrissent sur la base. Si elle est encore inopérante à ce moment, on jette le dé sur la tabled'atterrissage de nuit/distance étendue.

Réparation des dégâts des bases

Lors de l'étape de réparation de base de la phase finale de chaque tour, vous jetez un dé pour chaque base endommagée.

1-6: Pas de réparation

7-9: Un point de dégâts est enlevé

10: 2 points de dégâts sont enlevés.

18.3 Attaques air-sol

Les Japonais peuvent attaquer des bases US quand les tables d'attaque aérienne le spécifie. Si on utilise la règle 27.0, les attaques contre Rabaul peuvent être faites selon la même procédure que les attaques contre les navires.

Note: Les attaques air-sol ne peuvent jamais se faire de nuit (24.2).

Procédure d'attaque air-sol

Les attaques air-sol sont résolues comme les attaques air-mer. Notez les règles spéciales suivantes:

1. Les points/unités aériennes peuvent voler en CAP. Pour les US, la CAP au dessus d'une base suit les mêmes règles que pour un PA. Pour Rabaul, voir 27.0.
2. La base tire sur les attaquants avec les valeurs AA suivantes (marquées dans l'hex)
   Guadalcanal: 5
   Port Moresby: 5
   Rabaul: 15
3. La table d'attaque air-sol (Air-ground) détermine le résultat de l'attaque.

   a. Pour une attaque japonaise, localisez la ligne "J. Air Pts" au-dessus de la table. Sur cette ligne, prenez le plus grand nombre ne dépassant pas le nombre de points aériens attaquants. Ne comptez pas les points descendus par la CAP et le tir AA.

   b. Pour une attaque US, séparez les chasseurs des bombardiers. Chaque groupe attaque la base mais séparément. Pour chaque groupe, prenez la ligne "US Steps" au-dessus de la table. Sur cette ligne, prenez le nombre le plus grand ne dépassant pas le nombre de pas attaquant. Ne comptez pas les pas descendus par la CAP et le tir AA. Ne pas utilisez leur valeur d'attaque. Seul le nombre de pas comptent. On n'utilise pas le modificateur de tir AA.

   c. On jette un dé et on croise le résultat avec la colonne pour obtenir le résultat de l'attaque.

Résultats d'attaque air-sol

Le résultat sera de 2 nombres, par exemple 1/1. Le premier nombre est le nombre de points de dégâts infligés à la base. Placez un marqueur de dégâts pour le marquer. Les dégâts se cumulent.

Les chasseurs US ne peuvent infliger de dégâts à une base; ignorez-les dans une attaque de chasseurs. Ils n'infligent que des pertes de points aériens.

Les résultats en *italiques* sont considérés comme 0 dans une attaque faite par des avions de Rabaul (27.0).

Le deuxième nombre est le nombre de pertes d'avions au sol sur la base. Si une base US contient des avions dans les cases de hangar ou de service, on enlève immédiatement le nombre pas indiqué pris au hasard. Sur une base japonaise, on enlève la moitié du résultat indiqué en points aériens (arrondir à l'entier le plus proche, 1/2 au-dessus).

Note du concepteur: Les chasseurs peuvent infliger des pertes énormes parmi les avions au sol en les mitraillant, mais ne pouver faire de mal aux installations de la base. Les points de Rabaul sont moins efficaces car les équipages basés là-bas sont moins entrainés que les pilotes de PA.

19.0 Endommagement et réparation US

Chaque point de dégât réduit la valeur de bombardement et de tir AA d'1. Quand un navire subit des points de dégâts supérieurs à sa capacité en dégât, il coule.

Les effets des dégâts sont énumérés ci-dessous:

19.1 Enregistrement et effets des dégâts

Gravement endommagé

Un navire ayant perdu au moins la moitié de sa capacité de dégât est gravement endommagé. Les effets suivants s'appliquent aux navires gravement endommagés:

Ils ne comptent pas pour la taille d'une force pour le mouvement japonais et la table de réaction rapprochée.

On applique un modificateur pour le tir de surface contre eux.

Ils affectent le retrait japonais (20.0).

Endommagement des PA US

Les dégâts des PA sont marqués sur le carnet de bord US. Chaque PA US a une ligne à son nom. On coche une case par point de dégât subi. Vous pouvez placez un marqueur de dégât si vous le voulez.

Il y a 4 niveaux de dégât. Sur chaque case se trouve la lettre indiquant l'état du PA: L - Léger, M - Modéré, H - Gravement, D - Immobile.

Les effets des dégâts sont les suivants:

La valeur AA est réduite de 1 (mais jamais inférieure à 0) pour chaque point de dégât subit par le PA.

Si le pont d'envol ou la case de prépration contient des unités aériennes, on enlève 2 pas aériens au hasard par point subit. On enlève les unités sur le pont d'envol en premier.

Niveau L: Pas d'effet supplémentaire.

Niveau M ou plus: Dans le jeu standart, le PA reçoit un marqueur de pont d'envol inopérant (19.2). Dans les scénarios 1-6, il n'y a pas d'effet supplémentaire.

Niveau H: Le PA reçoit un marqueur de pont d'envol inopérant.

Niveau D: Le PA reçoit un marqueur de pont d'envol inopérant. De plus, il ne peut lancer ou faire atterrir des avions, que son pont d'envol soit à nouveau opérationnel ou non. La TF ne peut se déplacer (sauf si le PA est détaché).

Quand la dernière case d'un PA est cochée, le PA est coulé. On l'enlève du jeu immédiatement (si tous les PA d'une TF sont coulés, voir les effets des PA coulés sur les unités aériennes, 19.2).

Le carnet de bord US donne ces effets pour référence.

Note du concepteur: Pour lancer ou faire atterrir des avion, un PA doit se placer sous le vent; ainsi, un PA immobile ne peut jamais utiliser des avions.

Dégâts des navires de surface et de transport US

Les dégâts de ces types de navires sont enregistrés avec des marqueurs de dégâts comme pour les navires japonais. Le carnet de bord US donne ces effets pour référence.

19.2 Ponts de vol inopérants

Les dégâts peuvent rendre une pont ou une piste d'envol inopérant.

Scénarios d'introduction: Le pont d'envol d'un PA est inopérant avec un niveau de dégât H ou plus.

Scénario standart: Un PA US reçoit un marqueur "Inop Deck" à la fin d'une attaque ou d'un combat de surface si:

Le PA a subit au moins un point de dégât et

Le niveau de dégât du PA est M ou plus.

Note: Un PA peut recevoir un marqueur même si son niveau de dégât est M ou plus. On place un marqueur chaque fois que ces conditions sont remplies. Un PA peut accumuler un nombre quelconque de marqueur de pont d'envol inopérant.

Note du concepteur: Comme le montre le carnet de bord US, le pont d'envol du PA anglais Victorious ne devient inopérant qu'avec un niveau de dégât H. Cela simule la protection supérieure des ponts d'envol blindés des PA anglais comparés aux ponts en bois des homologues américains.

On place le marqueur côté "2" initialement sur la case de pont d'envol du PA (il peut être retourné côté 1 puis enlevé, avec des réparations; 19.3).

Le pont d'envol est inopérant si le PA a un marqueur de pont d'envol inopérant, quelque soit sa valeur. Seuls les PA US reçoivent ce marqueur.

Effets:

On ne peut lancer ou faire atterrir d'unités.

Voir les effets sur les unités en vol ci-dessous.

Effets des PA coulés sur les unités en vol

Si tous les PA d'une TF ont été coulés, les unités dans la case d'atterrissage, la piste de recherche et dans la case de CAP doivent aller ailleurs (si possible).

Les unités dans la case d'atterrissage peuvent se déplacer par transfert aérien. On place immédiatement un marqueur d'attaque sur la carte dans l'hex de la TF. Comme pour un transfert aérien ordinaire (7.3) on place le

marqueur retourné. On le déplace (en utilisant le mouvement d'attaque aérienne normal) vers une autre TF ou base. Quand on le place sur la carte, les unités gardent leur marqueur de temps de vol.

Les unités en CAP peuvent se déplacer en transfert aérien, comme les unités dans la case d'atterrissage. Quand on les place sur la carte, les unités reçoivent un marqueur de temps de vol égal à la moitié de leur endurance. S'il n'y a pas de base ou de TF à portée, les avions peuvent continuer en CAP jusqu'à la fin de leur endurance, où ils sont éliminés.

Note: Les avions en CAP avec des marqueurs de temps de vol ont une efficacité réduite (4.2).

Les unités dans la piste de recherche peuvent être transférées dans la piste de recherche d'une TF ou base différente située à au plus 3 hexes de la TF. S'il n'y a pas de TF ou de base dans les 3 hexes, les avions sont éliminés quand ils passent de la dernière case de la piste de recherche à la case d'atterrissage.

Exemple: Un TF US contient un PA. Un marqueur d'attaque représentant 2 pas de SBD ayant le marqueur de temps de vol 4 est dans la case d'atterrissage et 4 pas de F4F sont en CAP. Un SBD occupe la section "Avail" de la case 4-7 de la piste de recherche. Une attaque japonaise coule le PA. Le marqueur d'attaque représentant les 2 SBD est placé dans l'hex de la TF; les SBD gardent leur marqueur de temps de vol de 4. Les F4F sont placés dans une autre case d'attaque avec un marqueur de temps de vol à 6 (la moitié de leur endurance). Une autre TF est située dans les 3 hexes; le SBD dans la piste de recherche est déplacé dans la case 4-7 de la piste de recherche de l'autre TF.

Effets des ponts d'envol inopérants sur les unités en vol

Quand un pont d'envol devient inopérant, les unités en vol peuvent se déplacer ailleurs de la même façon que quand les PA sont coulés. Alternativement, on a les options suivantes:

Case d'atterrissage: Les unités qui s'y trouvent peuvent y rester. On incrémente leur marqueur de temps de vol chaque segment (les avions tournent en attendant les réparations avant d'être en panne sèche). Vous pouvez changer d'avis à n'importe quel segment, enlever les unités de la case d'atterrissage et les transférer ailleurs.

Case de CAP: Au moment où le PA atteint le niveau M ou plus, on vérifie la case de CAP de la TF. S'il y a plus de 8 fois de pas de chasseurs dans la case qu'il n'y a de pont d'envol opérant dans la TF, les pas en trop reçoivent des marqueurs de temps de vol égal à la moitié de leur endurance. Ils peuvent rester dans la case de CAP en incrémentant leur marqueur de temps de vol chaque segment. Si le marqueur dépasse leur endurance, alors ils doivent quitter la case pour atterrir sur une autre TF. Vous pouvez réoragniser vos pas en CAP pour en faire un groupe de transfert aérien (7.3) et les amener à une autre base à n'importe quel segment.

Note: Les avions en CAP avec des marqueurs de temps de vol ont une efficacité réduite (4.2).

Piste de recherche: Les unités dans les pistes de recherche peuvent être transférées à la piste de recherche d'une autre TF comme lorsqu'un PA est coulé. On peut aussi les laisser là et les ramener sur la case d'atterrissage de la TF en espérant que les réparations ont été accomplies.

19.3 Réparation de porte-avions US

Dans le jeu standart, vous devez accomplir les réparations à chaque étape de réparation (4 fois par tour de jeu) pour chaque PA US ayant le niveau de dégât M ou plus. On ne peut réparer les dégâts au niveau L mais on peut jeter le dé pour enlever les marqueur "Inop Deck".

Exception: Les jets de dé de réparation ne sont pas faits pour les PA au niveau M qui sont irrémédiablement endommagés (voir ci-dessous) à moins qu'ils ne possèdent un marqueur "Inop Deck".

Procédure de réparation

Consulter la table de réparation US (sur le carnet de bord US). Jetez le dé et modifiez-le selon ce qui est donné sur la table. Croisez le jet de dé modifié avec la rangée correspondant au niveau de dégât. Les résultats sont expliqués sous la table. On ajuste immédiatement les dégâts. Si le résultat est -1 par exemple, on efface la dernière case cochée.

Exception: On ne peut pas faire de réparations pour des PA au niveau L sauf pour réparer un pont d'envol.

Note du concepteur: Notez que le remède peut être pire que le mal. Cela représente les accidents. Une grande variété d'accidents peut survenir sur des PA même modérément endommagés. Un exemple frappant est celui du Lexington lors de la Mer de Corail. Après avoir pris des dégâts modérés lors d'une attaque aérienne, les incendies furent maitrisés, jusqu'à ce qu'une étincelle d'un moteur électrique ne déclencha une série d'explosions qui détruisit le navire.

Réparation du pont d'envol

Une réparation réussie enlève les marqueurs de pont d'envol inopérant. Pour chaque point de dégât enlevé par des réparations, retournez un marqueur du côté 2 vers le côté 1, ou enlevez-en un qui est du côté 1. C'est en plus des réparations. Pendant qu'une partie de l'équipe de réparation travaille sur la coque, une autre racommode le pont d'envol. Quand le niveau d'un PA passe à L, on ne peut plus réparer que le pont d'envol.

Exemple: L'enterprise a subit 4 points de dégâts d'une attaque japonaise. Avec 4 points, son niveau est M et il reçoit donc un marqueur de pont d'envol inopérant, côté 2, comme toujours. Lors du segment US, vous obtenez un 6

pour les réparation, ce qui vous permet de retourner le marqueur. Lors du segment japonais, il est à nouveau attaqué, subissant encore 2 points de dégâts. Il reçoit un second marqueur de pont d'envol inopérant. Lors du segment US suivant, vous obtenez un 8 ce qui enlève 1 point de dégât au niveau H. Vous décidez d'enlevez le marqueur 1, et de laisser l'autre à 2.

Dégâts irréparables

Le résultat I sur la table de réparation US indique que le PA a subit des dégâts irréparables à sa coque. On ne peut plus réparer les dégâts au niveau M jusqu'à la fin du jeu sauf en ce qui concerne le pont d'envol. Dans ce cas, on peut jetez le dé en appliquant tous les résultats normalement, même les dégâts critiques. Les dégâts H et D peuvent être réparés normalement.

Note: Plusieurs résultats I sur le même navire n'ont pas d'effet cumulables.

Dégâts critiques

Si le jet de dé de réparation est 1 avant modification, le PA peut subir des dégâts critiques. Jetez le dé à nouveau et consulter la table de dégâts critique sur le carnet de bord US.

Dégâts supplémentaires: On marque le nombre de dégâts supplémentaires, en plus de ceux donnés par la réparation.

Pas d'abaissement/élévation: Quelque soit son niveau de dégât, le PA ne peut plus élever ou abaisser des avions tant qu'une réparation réussie n'ait été faite (cela simule les dégâts des ascenseurs).

Sabordage

Pendant l'étape de réparation, un PA US au niveau D peut se saborder (couler volontairement). On enlève le PA du jeu.

Note du concepteur: Vous pouvez saborder les PA immobiles qui n'ont pas de chances de réparation. Le reste de la TF peut alors se déplacer.

20.0 Retrait japonais

Note du concepteur: Il est un fait connu que les wargameurs se battent jusqu'au dernier navire, avion, homme et cartouche si possible. Et c'est bien naturel. Vous n'avez pas à continuer la campagne et à nettoyer le b..... après. Les règles de retrait obligent les Japonais à rompre quand la bataille parait sans issue. Il est interressant de voir que contrairement à l'esprit Samuraï du soldat ou marin japonais commun, plusieurs officiers supérieurs japonais étaient notoirement timides. Lors de la Mer de Corail et aux Salomons orientales, les Japonais rendirent la victoire stratégique aux USA en rompant un combat qui aurait pu continuer.

Il y a deux types de retrait: Retrait de force (20.1) qui oblige le retrait des forces individuelles quand elles ne peuvent plus contribuer à l'action. Retrait de flotte (20.2) qui oblige le retrait entier de la flotte quand la bataille parait perdue.

20.1 Retrait de force

Les forces individuelles se retirent ainsi:

Forces de PA:

Une force de PA de niveau 3 ou 4 se retire quand ce se produit:

a. Tous ses PA sont coulés ou gravement endommagés, ou

b. Sa valeur aérienne est de 0.

Une force de PA ne se retire jamais au niveau 1 ou 2, sauf par un retrait de flotte.

Forces de surface (sauf écrans):

Elles se retirent dans 3 circonstances différentes:

Une force de surface reçoit un marqueur de retrait au moment où un combat provoque une perte cumulée de la moitié de ses navires d'origine. Une navire est considéré perdu dès qu'il est coulé ou gravement endommagé.

Si une seule action de surface ou attaque aérienne provoque la perte d'un BB ou de 2 navires plus lourds que des DD.

Si une force de surface a fini son bombardement sur un base terrestre dans son hex d'objectif (9.2).

Forces de transport:

Elles se retirent dans 2 circonstances différentes:

Si tous les transports sont perdus (une telle force reste une force de transport, cependant).

S'ils ont fini le déchargement dans leur hex d'objectif (9.2).

Exemple:

Carrier: Une force de "2CV" de niveau 3 se retirerait si sa case de stockage contient 2 CV gravement endommagés ou coulés.

Surface: Une force de 3 DD et 2 CA se retirerait si elle perd 3 DD (au moins la moitié de ses navires) ou les 2 CA (2 navires plus lourds que les DD).

Effet du retrait de la force

Au moment où ces conditions sont réunies, la force reçoit une marqueur de retrait. Elle utilise ensuite le mouvement de retrait (20.3).

Ecrans de PA et retrait

Note du concepteur: Quand les PA se retirent, un écran minimum se retire avec eux, mais les navires restants peuvent continuer de soutenir l'action.

Quand une force de PA se retire, son écran se sépare en deux forces.

1. Prenez une force inutilisée ayant le même objectif que la force de PA (s'il n'y en a pas, l'écran ne se sépare pas). On place son pion de séquence dans la coupe et la force dans l'hex de la force de PA.
2. On augmente la force de PA et son écran au niveau 4 s'ils n'y sont pas déjà.
3. On place tous les navires d'écran dans la nouvelle force, sauf 1 navire par PA qui se retire. On laisse les navires les plus légers dans l'écran si possible.
4. Si une force de PA a un marqueur de détection, la nouvelle force en a un aussi.

La nouvelle force fonctionne comme une force de surface pour le reste du jeu.

Exemple: Une force en retrait de 2 PA a un écran de 3 DD et de 2 CA. On prend au hasard 2 DD qui restent avec les PA. L'autre DD et les CA deviennent une force de surface.

20.2 Retrait de flotte

Index de retrait

Il commence à 0 et augmente avec les pertes japonaises ainsi:

A. Pour chaque point aérien perdu:	+ 1/2
B. Pour chaque PA gravement endommagé	+ la valeur aérienne du PA
C: Pour chaque PA coulé	+ la valeur aérienne du PA

On marque C en plus de B. B et C sont en plus de A. Les points sont marqués au moment de l'évennement décris ci-dessus.

Exemple: Une force de PA enregistre 2 points aériens perdus le tour 4; l'index de retrait augmente de 1. Le tour 5, l'un de ses PA (valeur aérienne de 5) est gravement endommagé. L'index augmente de 5. Le tour suivant le même PA est coulé. L'index augmente à nouveau de 5.

Comment se produit le retrait (limite de retrait)

Quand on crée un scénario, on détermine et on enregistre la limite de retrait (21.0). Quand l'index de retrait est >= à la limite à la fin d'un tour de jeu, on vérifie le retrait de la flotte ainsi:

1. Déterminez le rapport de l'index sur la limite, en arrondissant à l'un de ceux donné sur la table de retrait de flotte (Fleet Retirement).
2. La table montre les jets de dé à faire pour obliger la flotte à se retirer
3. S'il n'y a pas de retrait, vous rejetez le dé chaque tour suivant jusqu'à ce que le retrait se produise.

Un retrait reste en vigueur jusqu'à la fin du jeu.

20.3 Mouvement de retrait

Il est utilisé par:

Une force individuelle qui se retire (20.1)

Toutes les forces japonaises après un retrait de flotte (20.2).

Une force utilisant le mouvement de retrait se déplace vers le Nord ou Rabaul. Normalement, il y aura à faire un choix:

1. La force n'entrera jamais dans un hex US si elle a le choix. Si les US bloquent tous les hexes, la force se déplace alors vers le Nord ou Rabaul. La force n'initiera pas de combat de surface même si elle entre dans un hex US.
2. La force doit s'éloigner le plus possible de la plus proche TF de PA US.
3. La force doit se rapprocher du Nord de la carte ou de Rabaul, vers ce qui est le plus près.
4. Au hasard.

Exemple: Une force en retrait est en 1635 et une TF est en 1638. La force se retire en 1534. Si la TF n'avait pas été présente, la force se serait déplacée vers Rabaul, puisque Rabaul est plus près que le Nord.

Une force en retrait peut sortit du nord de la carte. Cela demande un point de mouvement.

Entrer dans Rabaul

Une force en retrait entrant dans Rabaul est enlevée du jeu. Elle n'est pas éliminée mais est entrée dans la base.

Attaques aériennes

Une force de PA japonaise continue de faire des attaque aériennes. Cependant, elle ne peut jamais attaquer de base. On passe à la cible prioritaire suivante. Elles attaquent toutes les autres cibles de la même façon qu'avant le retrait.

21.0 Scénarios du jeu standart

Dans le jeu standart, le scénario est créé aléatoirement. Pour créer un scénario, suivez la procédure ci-dessous dans l'ordre. Les tables nécessaires apparaissent à la fin de la section.

1. Période du scénario

A. Déterminez la période du scénario. Vous pouvez la choisir ou jetez le dé. Consulter la table de période de scénario pour le méthode aléatoire et localisez la colonne correspondant au jet de dé. La première ligne est la période.

B. La période détemrine 3 modificateurs importants pour l'US: Tir AA, réparation et contact.

2. Objectifs et engagement japonais

A. Objectif:

Jetez le dé et consultez la table des objectifs japonais. Croisez le jet de dé avec la période. La table donne ceci:

L'objectif japonais (si le résultat donne "Interdiction, voir les missions d'interdiction)

Le nombre de forces de combat et de transport pour chaque objectif.

Exemple: L'objectif primaire est Port Moresby et le secondaire est Guadalcanal. Le Japonais reçoit 14 forces de combat et 4 de transport pour Moresby et 6 de combat et 2 de transport pour Guadalcanal.

Forces: Prenez les forces spécifiées. S'il n'y a qu'un objectif, placez les de côté, prêtes à être utilisées. S'il y en deux, placez toutes les forces de combat des deux objectifs dans une coupe et celle de transport dans une autre, prêtes à être tirées au hasard. Placez les marqueurs d'activation correspondant sur le côté, prêts à être placés dans la coupe. Placez le marqueur du nombre de force à 8 (1/3 des 20 forces de combat plus une force de transport).

Mission d'interdiction: Si la table d'objectif spécifie une mission d'interdiction, la mission du Japonais dans ce scénario est l'interdiction (cela ne peut se produire que si Guadalcanal, New Georgia ou Bougainville est l'objectif). Cela affecte les attaques aériennes et le mouvement japonais. Dans les missions d'interdiction, l'US reçoit des transports mais le Japonais et il n'y a donc pas de coupe de pion de transport.

Note du concepteur: Dans la plupart des scénairos de 1942, les Japonais tentent de débarquer des troupes sur leur objectifs. Dans les missions d'interdiction, ils tentent d'empecher les Américains de débarquer leurs troupes.

B. Engagement:

On jette un dé et on consulte la table d'engagement japonais et de la table des forces US. On croise le jet de dé avec la période du scénario. Le résultat donne les trois limites d'engagement et la limite de retrait dans la forme suivante: Limite de PA/ Limite de Surface/ Limite de Transport/ Limite de retrait. Placez les 3 marqueurs de limites d'engagement dans les cases correspondantes sur la piste d'enregistrement.

Note: Dans les scénarios d'Oct-Dec 42, les US ont seulement 2 PA disponibles. Ainsi, en utilisant la colonne "One Objective", jetez le dé à nouveau si le jet de dé est 8 ou 9; s'il est 10, l'option "2/28 and Strategic Surprise" doit être utilisée. Si les Japonais ont deux objectifs, les jets de dé autres que 1-3 sont ignorés.

Note du concepteur: La table équilibre les niveaux des forces US et japonaises . Les niveaux de force reflètent les différentes priorités possibles dans la zone du pacifique sud. Les plus petits scénarios (limite d'engagement de PA japonais de 10-12 contre 2 PA US) indique une basse priorité (comme au moment de la bataille de la Mer de Corail). Il peuvent aussi indiquer que les chaque camp n'avait tout simplement plus de forces à engager. Les plus grands scénarios indiquent de plus hautes priorités, comme au plus fort de la campagne de Guadalcanal. Les plus hauts niveaux d'engagement japonais dans les scénarios du début 42 supposent que les forces de Midway (avec les 4 PA Akagi, Kaga, Hiryu et Soryu) sont engagées dans le Sud Pacifique. Si le joueur le désire, il peut utiliser ces limites d'engagement dans les scénarios plus tardifs. On peut supposer que Midway ne se produisit jamais et que les forces qui y ont été utilisées furent envoyées ailleurs.

Marqueurs de retrait: Placez le marqueur de limite de retrait dans la case de la piste d'enregistrement égale à la limite.

3. Reception des unités navales US.

La table d'engagement japonais et des forces US détermine aussi le nombre de PA et de points d'achats de navires de surface US disponibles. Lisez le résultat immédiatement à côté de la limite d'engagement japonais dans l'étape 2 (correspondant au même jet de dé).

Note du concepteur: La table reflète les engagements historiques et variations plausibles. La table ne permet pas les PA construits en temps de guerre qui arrivèrent en fin 43. A ce moment, les Japonais n'auraient jamais engagé

leurs forces de PA affaiblies contre d'aussi grosses flottes. La table suppose que les batailles prirent place avant l'arrivée de ces nouveaux navires.

A. Surprise stratégique:

Dans certains cas, les US peuvent choisir entre recevoir une grande force, ou une plus petite avec l'avantage de la surprise stratégique. Si vous avez le choix, prenez cette décision en premier. Dans certains cas, la table vous donne simplement la surprise stratégique, sans possibilité de choisir.

B. PA:

1. Tirez les PA: Tirez le nombre de PA au hasard de ceux disponibles dans la période du scénario. Prendre un afficheur de PA pour chaque PA et placez le marqueur d'afficheur de PA dessus.

2. Groupes aériens: Placez les unités aériennes de PA (avec les silhouettes bleues). Le nombre de pas placés ne peut dépasser la capacité de hangar du PA.

Dans les scénarios prenant place en Janv-Juil 42, on place 10 pas de SBD, 6 de F4F et 4 de TBD.

Note: Les groupes aériens créés avec ces règles laisseront de la place dans certains PA US. Ce n'est pas une erreur.

Dans les scénarios prenant place en Aout 42 et après, on place sur chaque PA US 10 pas de SBD et 4 de TBF. On remplit l'espace vide restant par des pas de F4F.

Exemple: Le Lexington recevrait 10 pas de SBD, 4 de TBF et 8 de F4F.

Sur le PA anglais, le Victorious, placez 9 pas de F4F et 4 pas de TBF. On ne y peut placer de SBD. Ils peuvent atterrir sur le Victorious mais ne peuvent être lancés pour une attaque aérienne. Ils peuvent décoller pour un transfert aérien.

Note du concepteur: Les restrictions ci-dessus reflètent les groupes aériens historiques. Si vous voulez, vous pouvez les ignorer et prendre simplement les unités que vous voulez. Historiquement, cependant, les amiraux n'avaient pas le contrôle de la composition des groupes aériens.

3. Unités prêtes: Sur chaque PA, 4 pas d'unités prêtes peuvent être placées dans la sections prête du pont d'envol au début du jeu. Tous les autres doivent être placés dans le hangar.

C. Achat de navires:

On dépense des points pour acheter des navires de surface. Chaque type de navire à un certain coût ainsi:

Type de navire	BB	CA ou CL	CLAA	DD
Coût	8	2	3	1

Vous décidez des navires de chaque type à acheter. On peut les acheter sans autre restriction que les points disponibles sauf que l'on doit acheter au moins 6 DD pas PA US (un escadron de DD (6) est le minimum assigné pour la protection anti-sous-marine).

Après avoir décidé du nombre de navires à acheter, tirez les navires au hasard. Pour chaque navire tiré, consultez la table de disponibilité. Reprenez-en un autre si la table indique que le navire n'est pas disponible.

Note du concepteur: L'armement US s'améliora substantiellement pendant 42. La table de disponibilité de navire vous empêche de déployer des navires pas encore construits, déjà coulés ou engagés ailleurs.

D. Transports:

Si les Japonais sont en mission d'interdiction, le joueur US reçoit 4 transports qui sont important pour la détermination de la victoire (22.0).

E. TF:

Groupez vos navires en TF. Les restrictions sont les suivantes:

Chaque TF doit contenir au moins 6 navires.

Chaque TF ne peut contenir plus de 2 PA.

Chaque TF doit contenir au moins 6 DD par PA.

Note du concepteur: Le groupement des TF était préparé des semaines à l'avance. Chaque TF avait son propre code de signaux, par exemple, qu'un navire d'une autre TF ne connaitrait pas. Ainsi, un navire étranger ne pouvait se joindre simplement à une nouvelle TF et commencer à prendre des ordres d'elles. Dans certaines batailles, les PA US appartenant à la même TF agissaient à des km l'un de l'autre, chacun avec son écran. En termes de jeu, on les considère comme des TF différentes. En 42, l'US Navy était peu accoutumée à agir avec 2 PA ensembles (cela fut rarement fait en période de paix), et n'aurait jamais tenté d'en utiliser 3 ensembles. Les US se mirent au niveau de la pratique japonaise seulement vers la fin de la guerre.

F. Placement des TF sur la carte:

En 42, on place les TF ainsi:

Dans les 8 hexes de 3818 (Quelque soit les objectifs japonais)

Dans les 3 hexes de 3528 (Si Guadalcanal est un objectif).

Dans les 3 hexes de 2718 (Si Guadalcanal est un objectif et que les Nouvelles Hebrides n'en sont pas).

Dans les 8 hexes de 3712 (Si la TF ne contient ni PA ni BB; quelque soit les objectifs japonais)

Dans les 3 hexes de 3118 (Si Guadalcanal ou les Nouvelles Hebrides sont un objectif).

Dans les 3 hexes de 3842 (Pour les scénarios d'un jour où Port Moreby est un objectif).

Dans les 3 hexes de 3434 (Pour tous les scénarios où Port Moreby est un objectif).

Dans les 3 hexes de 3841 (Pour les scénarios étendus où Port Moreby est un objectif et quand l'US a la surprise stratégique).

Dans les scénarios de 43 (seulement), les TF peuvent être placées dans les 3 hexes de 3128.

Les TF de PA doivent être placées dans les hexes de haute mer.

Note importante: La plupart des forces japonaises ayant Guadalcanal pour objectif arrivent au Nord et Nord-Est de l'île, le reste par l'Ouest. Les forces ayant Port Moresby pour objectif arrivent dans la mer des Salomons entre la passe de Jormad et Rabaul. Les forces ayant les Nouvelles Hebrides pour objectif arrivent par le Nord et Nord-Est de Ndeni. Il est important de garder tout cela en mémoire quand on fait son placement.

Note du concepteur: Les règles de placement US simulent les effets des manoeuvres stratégiques avant la bataille. Cela vous permet de placer vos forces approximativement dans les positions que les forces US pouvaient atteindre, en fonction des avertissements que le commandement US avait sur les intentions japonaises.

4. Placement des pions

A. Coupes de recherche:

Les pions pour les forces de niveau 0 sont pris de 2 coupes: Les coupes de recherche. Ces pions à placer dans ces coupes sont marquées d'une bande au milieu.

1. Coupe de recherche de combat: Dans une coupe, on place les pions de forces de combat 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.

2. Coupe de recherche de transport: Dans une seconde coupe, on place les pions de forces de transport suivants: 10 "Transport", 2 "Large transport", 2 "Medium Transport", 1 "Small Transport", 7 leurre. Total 22, ce sont tous les marqueurs ayant la bande bleue.

B. Pions restants:

Ils ne sont pas placés dans une coupe, mais il est pratique de les séparer avant de jouer (Notez que les pions de transport et de surface ne sont pas utilisés dans les scénarios d'introduction).

Niveaux 1 restant (6 "Surface", 2 "Carrier", 2 "Transport").

Niveaux 2 restant (3 "Small Surface", 5 " Medium Surface", 3 "Large Surface", 5 1-2 Carrier", 2 "2-3 Carrier", 2 "3+ Carrier",3 "Large transport", 3 "Medium Transport", 2 "Small Transport").

Niveau 3 (4 "1CVL", 3 "2CVL", 2 "3CVL", 3 "1CV", 2 "2CV", 2 "1CV+1CVL", 2 "1CV+2CVL", 2 "2CV+1CVL", 1 "2CV+2CVL", 1 "3CV", 3 "Large BB", 2 "2 Med BB", 2 "Large CA", 4 "Med CA", 2 "Small CA", 2 " Med DD, 4 "Small DD", 3 "Transport A", 3 "Transport B", 2 "Transport C", 2 "Transport D").

Niveau 4 (7)

C. Coupe de pion de séquence:

Placez les pions de séquence suivants dans une 3eme coupe:

Dans les jeux d'introduction et standart: 7 pions vierges.

En utilisant 26.2: Remplacez 2 pions vierges par 2 marqueurs de recherche PBY.

En utilisant 27.0: Remplacez un pion viege par le marqueur d'activation de Rabaul.

5. Unités aériennes basées à terre:

Consultez la tables des unités US basées à terre.

A. Si Port Moresby est un objectif japonais, jetez le dé, modifiez le selon la table et croisez le résultat avec la colonne "Port Moresby". Le résultat indique le nombre de pas de chaque type d'unité aérienne à placer dans Port Moresby. Ce sont toutes des unités basées à terre. On ne place pas d'unités si Port Moresby n'est pas un objectif.

B. Dans les scénarios prenant place à partir d'Aout 42, faites un second jet de dé, modifiez le selon la table et croisez le résultat avec la colonne "Guadalcanal". Le résultat indique le nombre de pas de chaque type d'unité aérienne à placer dans Guadalcanal. Ce sont toutes des unités basées à terre. Le résultat indique aussi le nombre de points de carburant. On place ces unités que Guadalcanal soit ou non un objectif.

C. (Règle avancée 27.0 seulement) Consultez la table de valeur aérienne de Rabaul, jetez le dé et croisez le résultat avec la période du scénario pour trouver la valeur aérienne de Rabaul.

Surprise stratégique

La table d'engagement japonais et des forces US peut vous donner l'option de prendre une plus petite force US, mais avec la surprise stratégique affectant le Japonais (étape 5.A). Si vous choisissez cette option, la surprise stratégique est en action au début du jeu. Elle affecte le ciblage des missions aériennes japonaises et la résolution des ataques aériennes US. Elle reste en action jusqu'à qu'une des choses suivantes se produisent:

1 PA japonais est coulé ou gravement endommagé.

2 PA US différents ont été attaqués. La définition d'"attaqué" comprend 2 PA US se trouvant dans une seule TF attaquée, même si l'un d'eux seulement subit l'attaque.

Note du concepteur: La surprise stratègique simule les commandants japonais considérant qu'ils ne rencontreront pas de grosses flottes de PA ennemies. C'était exactement cette considération qui les conduisirent au désastre de Midway. L'un des deux évennements ci-dessus dissiperait ce doute.

22.0 Victoire du jeu standart

Le jeu finit quand:

Un camp n'a plus d'unités en jeu

Le dernier tour de la piste des tours a été joué.

Quand le jeu finit, chaque camp reçoit des points de victoire déterminant le vainqueur. Consulter la table des points de victoire.

Points nécessaires pour la victoire

Pour gagner, un camp doit marquer au moins 20 points de victoire (au total, et non plus que son adversaire). Divisez le plus grand des deux totaux de points de victoire par le plus petit et arrondir le rapport pour le faire correspondre à l'un de ceux de la table. La table indique le niveau de victoire atteint. Si aucun camp n'a marqué 20 points de victoire, le jeu est un match nul.

Points doublés pour les navires US coulés (jeu standart seulement)

Sous certaines circonstances, le Japonais reçoit des points de victoire doubles pour les navires US coulés. Cela se produit si:

Un PA ou BB coulé n'appartient pas à une TF ayant au moins 4 autres navires (de n'importe quelle taille) au moment où il est coulé).

Un CA coulé n'appartient pas à une TF ayant au moins 2 autres navires (de n'importe quelle taille).

Un DD coulé n'appartient pas à une TF ayant au moins un autre navire (de n'importe quelle taille).

Exemple: Un PA US seul dans une TF est coulé. Le japonais reçoit des points de victoire en nombre égal à 4 fois sa valeur aérienne.

Note du concepteur: Si d'autres navires ne sont pas présents pour récuperer l'équipage, ils iraient au fond avec le navire. La perte d'un équipage entrainé peut être aussi grave que la perte du navire lui-même.

Missions d'interdiction (jeu standart seulement)

Dans les missions d'interdiction, vous devez décharger des transports. En 42, vous devez les décharger en 2626, Henderson Field. En 43, vous devez les décharger dans un objectif japonais (Henderson Field, New Georgia (2232) ou Bougainville (1935)).

Pour chaque transport qui décharge dans l'hex requis, vous recevrez des points de victoire. Pour chaque transport qui ne le fait pas, vous en perdez.

Déchargement de transport (jeu standart seulement)

On marque des points par transport déchargeant dans son objectif. Un transport commence à décharger le tour où il est activé dans son objectif (une force ne peut décharger sur un objectif à moins d'y avoir commencé le tour dans le même hex; elle ne peut se déplacer et décharger immédiatement).

Un transport décharge s'il occupe l'hex d'objectif pendant l'étape de bombardement/déchargement de 3 tours de jeu, qui ne sont pas forcés d'être consécutifs. Ils ne peuvent jamais décharger s'il y a des forces ou TF ennemies dans le même hex. Marquer le déchargement avec un marqueur de déchargement. Placez un marqueur "Unload1" le premier tour de déchargement. A la fin du deuxième tour, retournez le marqueur côté "Unload 2". Le troisième tour, retournez le pion de transport.

Pendant les tours de nuit, les forces de transport japonaises reçoivent automatiquement les marqueur "Located" à la fin de l'étape de bombardement/déchargement quand elles déchargent.

Les forces de transport japonaises de niveau inférieur à 4 passe au niveau 4 si elles sont activées dans l'hex d'objectif.

Le Japonais ne reçoit pas de points pour le déchargement à Port Moresby ou aux Nouvelles Hébrides si, à la fin du jeu la flotte japonaise s'est retirée et qu'il reste au moins un pont d'envol US en état d'agir. Dans les scénarios entre Janv et Juil 42 le Japonais ne reçoit pas de points dans les mêmes conditions pour Guadalcanal. Entre Aout et Dec 42, les japonais reçoit toujours des points pour le déchargement à Guadalcanal.

Note du concepteur: Le Japonais ne mérite pas de crédit pour l'établissement d'une plage de débarquement s'il ne contrôle pas la mer autour. Mais il en mérite s'il renforce la garnison existant à Guadalcanal.

Dans les scénarios d'un jour, on considère qu'un transport japonais est déchargé s'il occupe l'objectif à la fin du jeu et que la flotte n'est pas en retrait.

Si le jeu finit parce que les TF US ont quitté la carte et que les Japonais ne se retirent pas, alors tous les transports japonais en jeu ont déchargé.

Des points de victoire sont marqués pour chaque transport déchargé, et non par force de transport.

Note: Les forces de transport japonaises ayant finit leur déchargement doivent se déplacer selon les règles de mouvement de retrait (20.1; 9.2).

Bombardement

On marque de points par force de surface japonaise bombardant une base aérienne US. Une force de surface japonaise marque des points de victoire pour le bombardement si elle occupe son objectif un tour complet et ne se déplace pas, ne subit pas d'attaque aérienne et ne fait pas de combat de surface pendant ce tour. Si la force de surface japonaise inférieure au niveau 4 est activée lorsqu'elle occupe son objectif contenant une base US, passez-la immédiatement au niveau 4. Les points sont marqués lors de l'étape de bombardement/déchargement de la phase finale du tour.

Chaque force ne peut marquer des points pour un bombardement qu'une fois par jeu (munitions limitées).

La tables des points de victoire donne les points marqués pour chaque potentiel de force. Seules les forces japonaises de surface marquent des points pour le bombardement.

Le Japonais ne peut bombarder Guadalcanal (et donc ne peut marquer des points ainsi) dans les scénarios entre Janv et Juil 42 (Les Américains n'ont pas débarqué de troupes avant Aout).

Les forces de surface japonaises sont automatiquement localisées à la fin de l'étape de bombardement/ déchargement quand elles bombardent.

Note: Les forces de combat japonaises ayant finit leur bombardement doivent se déplacer selon les règles de mouvement de retrait (20.1; 9.0).

Dans le jeu standart, les bombardements ne marquent que des points; ils ne font pas de dégâts sur la base. Cela ne se produit qu'avec 30.0.

Pertes d'atterrissage nocturne

Note du concepteur: A la fin d'un scénario d'un jour, vous devez déterminez les pertes d'avions atterrissant de nuit. Cela peut affecter les points de victoire de façon substantielle.

A la fin d'un scénario d'un jour, les avions dans les attaques aériennes US, les cases de CAP et les pistes de recherche qui n'ont pas encore atterris subissent des pertes. Pour chaque groupe, consulter la colonne "Night" de la table d'atterrissage de nuit/distance étendue. Enlevez les pertes comme pour une distance étendue.

Les points aériens japonais qui ne sont pas encore revenus à leurs PA ou base subissent aussi des pertes. Consulter le carnet de bord japonais. Pour chaque attaque, déterminez si elle a atterrit. Si ce n'est pas le cas, jetez le dé comme pour les attaques aériennes US et enlevez la fraction de points aériens indiquée.

Règles avancées

23.0 CAP contre d'autres forces

Avec cette règle, les unités en CAP dans un hex peuvent agir en CAP au-dessus d'une force différente dans le même hex ou dans un hex proche. Le Japonais ne peut le faire que dans le cas d'un PA léger protégeant des transports proches. Vous pouvez tenter de protéger des forces n'ayant pas de PA ou des base.

CAP Japonaise au-dessus de transports

Une force de PA japonaise contenant ou pouvant contenir un CVE ou CVL peut exercer une CAP au-dessus d'une force de transport dans les 2 hexes. Générer une nouvelle valeur de CAP pour ce cas; ignorer la CAP que la force de PA a déjà.

Procédure

1. Si une attaque aérienne US attaque une force de transport, déterminez si ce qui suit est dans les 2 hexes:
   a. Une force de PA de niveau 1 ou 2, ou
   b. Une force de niveau 3 ou 4 ayant au moins un CVE ou CVL.

   Si c'est le cas, utilisez la table de CAP (Différent Force). Sinon il n'y a pas de CAP.
2. Pour utilisez la table de CAP (Différent Force), prenez la rangée correspondant à la distance entre la cible et la plus proche force de PA possible. Jetez un dé, modifiez le selon la table et croisez le résultat avec la rangée. Le résultat est la valeur de CAP en points aériens.
3. Si le résultat est >0, notez le sur le carnet de bord du PA. La CAP est comptée comme 1 point aérien indisponible si le PA est attaqué ce segment (c'est à dire qu'une force de PA ayant une valeur aérienne de 7 jeterait le dé sur la colonne 6 de la table de potentiel de CAP japoanis). Si la même force fournit une CAP plus d'une fois dans un segment, ne soustrayez pas 1 point à chaque fois. Ne soustrayer qu'1 point en tout.

Note du concepteur: Fournir une couverture aérienne pour les transports était une mission importante pour les PA légers japonais. Les PA de flotte sont des armes offensives et ne gaspilleraient pas leur potentiel pour une telle mission.

CAP US au-dessus d'autres TF et bases

Si une attaque aérienne japonaise attaque une TF sans PA, une TF contenant des PA n'ayant pas de pont d'envol opérant, ou une base aérienne dans les 3 hexes d'un hex contenant une CAP US, on peut envoyer des pas de la CAP immédiatement pour l'interception. Vous prenez la décision immédiatement après la détermination de la cible et du potentiel japonais.

Une partie seulement de la CAP envoyée sur une autre force interceptera efficacement. Le rapport des pas envoyés sur ceux qui interceptent est déterminé par la distance entre la source de la CAP et la force à défendre.

Si la cible est à 3 hexes de distance, un pas de CAP intercepte pour chaque groupe de 3 pas envoyés.

Si la cible est à 2 hexes de distance, un pas de CAP intercepte pour chaque groupe de 2 pas envoyés.

Si la cible est à 1 hex de distance ou adjacent, 2 pas de CAP interceptent pour chaque groupe de 3 pas envoyés.

Les pas qui interceptent combattent normalement.

Immédiatement après le combat, toutes les unités envoyées sont placées dans la case d'atterrissage, soit de leur TF ou base d'origine, soit de l'hex défendu.

Exemple: Vous avez un PA à 3 hexes de Guadalcanal au moment d'une attaque japonaise fait un raid. Vous envoyez 2 pas de CAP. 2 pas combattent. Les 6 reviennent dans la case d'atterrissage.

Note du concepteur: Un PA n'enverrait jamais de CAP vers un autre à moins qu'ils n'appartiennent à la même TF. Les avions n'auraient pas de moyen de recevoir les instruction de direction, créeraient un problème dans le trafic aérien et pouvaient être pris pour des ennemis.

24.0 Extension du jeu

Note du concepteur: Dans la bataille de la Mer de Corail, l'action PA contre PA dura 2 jours. Les batailles des Salomons orientales et de Santa Cruz auraient pu durer plus d'un jour si un camp avaient été plus agressif.

Le jeu standart s'arrête après le tour 2000. Avec l'extension de jeu, le jeu continue la nuit et un autre jour. Il peut continuer une seconde nuit et un troisième jour. Le jeu étendu se termine après le tour 2000 du 3eme jour (la flotte manquerait de carburant).

L'extension amène des règles spéciales:

Arrivée japonaises (24.1)

Activités de nuit (24.2)

Engagement supplémentaire japonais au début de chaque jour (24.3)

24.1 Arrivée japonaise

Le 1er et le 2eme jour des scénarios étendus, utilisez la table d'arrivée de Port Moresby "Jeu étendu" pour les forces ayant Port Moresby pour objectif. Le 3eme jour, utilisez la table "One Day".

Toutes les forces japonaises ayant des objectifs autres que Port Moresby utilisent les tables d'arrivée normales.

24.2 Nuit

Les tours de nuit diffèrent des tours de jour ainsi:

Les règles de mouvement japonais différent

Les opérations aériennes sont arrêtées

Le combat de surface est affecté

Mouvement japonais de nuit

Forces de PA:

Jetez le dé une fois au début de chaque segment japonais;

1-4: une force de PA japonais activée ce segment utilise le mouvement de mission, sauf si elle est adjacente à une TF US.

5-10: une force de PA japonais activée ce segment ne se déplace pas, sauf si elle est adjacente à une TF US.

Une force de PA adjacente à une TF US se déplace de façon ne plus l'être, si possible. Si elle a le choix elle va vers son objectif.

Forces de surface:

Les types suivants, si adjacents à une TF US et ne se trouvant pas dans leur objectif, se déplaceront dans l'hex de la TF US et tenteront de l'engager au combat (voir la table de réaction rapprochée japonaise).

Medium ou Large Surface niveau 2

Force de 3 BB ou CA

Force de niveau 4 contenant un BB ou CA

Si elle n'est pas adjacente à une TF US, elle utilise le mouvement de mission.

Tous les autres types utilisent toujours le mouvement de mission.

Forces de transport:

Elles utilisent toujours le mouvement de mission.

Opérations aériennes de nuit

Les unités aériennes ne peuvent jamais attaquer de nuit et les lancement sont interdits.

Les unités aériennes atterrissant de nuit peuvent subir des pertes. Utilisez la table d'atterrissage de nuit/distance étendue. *Jetez les dés séparéement pour les unités qui ont aussi dépassé leur endurance.*

Les unités en CAP à la fin du dernier tour de jour doivent atterrir lors des 2 tours de suivants. Vous devez faire un atterrissage de nuit pour eux. Les unités qui n'atterrissent pendant ces deux tours sont éliminées.

Les unités aériennes ne peuvent faire de recherche la nuit. Ignorer les marqueurs de recherche PBY.

On peut élever, abaisser et préparer des unités de jour comme de nuit.

Combat de surface de nuit

Les jets de dé pour le tir japonais et pour l'engagement des deux camps sont modifiés la nuit. Voir la table de tir de surface.

24.3 Engagement supplémentaire

Si l'une des 3 limites d'engagement est dépassée, alors il peut se produire un engagement supplémentaire immédiatement après le tour 0520 suivant. A ce moment, jetez le dé et consultez la table d'engagement supplémentaire. Modifiez-le selon la table et lisez le résultat correspondant à l'engagement supplémentaire. Jetez le dé séparément pour chaque limite qui ont été dépassées.

S'il y a un engagement supplémentaire, replacez l'index d'engagement à 0. Il peut alors être à nouveau augmenté jusqu'à ce que l'engagement supplémentaire soit dépassé. Les effets du dépassement de l'engagement supplémentaire sont les mêmes que le dépassement de la limite d'origine.

L'engagement augmente uniquement si de nouvelles forces sont amenées en jeu, et non pour celles déjà sur la carte. Le dépassement de l'ancienne limite n'a pas d'importance; l'index recommence toujours à 0;

Exemple: La limite d'engagement d'origine de PA était de 14. Un engagement supplémentaire de 6 est obtenu. 6 points de potentiel aérien révélé de plus peuvent entrer en jeu. Cela s'applique même si, par exemple 25 était dèjà en jeu.

Table d'engagement supplémentaire

Jet de dé	Engagement supplémentaire
1-5	0
6-7	3
8-9	4
10+	6

Modificateurs (cumulables)

+2 par PA japonais coulé

+1 si des unités US sont sur ou au nord de la rangée d'hexes 22XX

+1 si des unités US sont sur ou au nord de la rangée d'hexes 18XX

Ajustement de pion de renseignement

Si on obtient un engagement supplémentaire de PA ou de surface, alors tous les pions de renseignement à bande verte enlevés lors du jour précédent sont remis dans la coupe des forces de combat.

Si on obtient un engagement supplémentaire de transport, alors tous les pions de renseignement à bande bleue enlevés lors du jour précédent sont remis dans la coupe des forces de transport.

25.0 Attaques US avancées

25.1 Mauvaise cible

Note du concepteur: Les Japonais opéraient leurs forces souvent ensembles, ce qui faisait que les pilotes américains pouvaient attaquer la mauvaise cible. D'ailleurs, les Japonais opéraient délibérément des forces construites autour de CVL à ne certaine distance des PA pour jouer le rôle de leurres.

Une tentative de contact peut résulter en une attaque contactant la mauvaise cible, une force japonaise proche par exemple (voir la table de contact d'attaque US). Si l'attaque contacte la mauvaise cible, placez-la immédiatement dans l'hex de la cible. Le marqueur de temps de vol ne change pas (Notez que la mauvaise cible ne peut être plus éloignée que la bonne). Prenez-en une au hasard, si plus d'une force remplissent les conditions:

La force contactée par une résultat de mauvaise cible n'a pas besoin d'être détectée. Si la mauvaise cible se trouve être un leurre, la mission est perdue.

Si la force contactée est la mauvaise cible, vous ne pouvez faire une seconde tentative de contact. Vous devez attaquer la force contactée.

25.2 Changement de cible, séparation et rappel d'attaques aériennes

Lors de l'étape d'opération de PA, si une attaque n'a pas encore atteint sa cible désignée, vous pouvez décidez de: Changer sa cible; la séparer en 2 attaques; la rappeler entièrement. Une attaque donnée peut changer de cible ou se séparer une seule fois lors du déroulement de la mission. De plus, une attaque qui a changé de cible ne peut se séparer, et vice-versa. Une attaque (dont celle qui a changé sa cible ou s'est séparée) peut être rappelée.

Le changement de cible, la séparation et le rappel ne sont pas garantis; ils demandent tous un jet de dé.

Jetez un dé pour chaque pas dans l'attaque.

Modifiez le ainsi:

-2 si l'attaque a un marqueur de temps de vol de valeur 2 ou moins.

+2 si l'attaque a un marqueur de temps de vol de valeur 7 ou plus.

Les résultats sont les suivants

Sur un jet de dé modifié de 1-3, le pas change de cible, se joint à l'attaque séparée ou est rappelé, selon ce qui a été décidé.

Sur un jet de dé modifié de 4+, le pas reste dans l'attaque aérienne d'origine et continue vers sa cible.

Note: On jette le dé pour chaque pas individuel. Vous ne jetez le dé qu'une fois par pas (une fois qu'un pas n'a pas réussi à entendre les changements d'ordre, il ne peut plus les entendre).

Changement de cible et séparation d'attaque

La nouvelle cible doit être localisée ou approximativement localisé au moment du changement de cible ou de la séparation d'attaque. Dans le cas d'une séparation d'attaque, on doit désigner tous les pas qui tenteront de se joindre à la nouvelle attaque avant de jetez les dés.

On place les pas qui ont réussit à changer de cible ou à joindre une attaque séparée dans une autre case d'attaque. On place un deuxième marqueur d'attaque aérienne dans le même hex que l'attaque d'origine. On place son marqueur de cible sur la nouvelle cible.

Une attaque aérienne formée par une séparation ne reçoit jamais la même cible que l'attaque d'origine.

Rappel

Les pas qui sont rappelés sont placés dans une attaque séparée, le pion d'attaque retourné. Ils doivent immédiatement revenir et atterrir. Les pas qui ne sont pas rappelés continuent leur mission.

On ne peut tenter qu'une fois le rappel d'une attaque.

26.0 Recherche avancée

La recherche avancée amène des résultats spéciaux sur la table de recherche aérienne ainsi que les recherches de PBY.

26.1 Résultats spéciaux de recherche

Les résultats spéciaux de recherches sont produits avec un 1 naturel (sans modificateur) sur la table de recherche aérienne. On applique le résultat de base et on jette ensuite une deuxième fois le dé. S'il y a des TBF dans les unités en recherche, on rajoute 1 au second jet de dé. On lit le résultat spécial correspondant au dé modifié.

Bombardement pendant une recherche

Note du concepteur: Les avions de recherches américains transportaient des bombes pour une utilisation immédiate contre les cibles qu'ils pouvaient localiser. Une paire d'avions de recherche était plus difficile à détecter qu'une attaque massive et les avions avaient une chance raisonnable de prendre les Japonais par surprise. A Santa Cruz, le PA Zuiho fut mis KO, mais ne coula point, par des coups au but de 2 avions de recherche.

Les SBD (uniquement) peuvent infliger des dégâts pendant a recherche. Cela se produit lorsque la table de recherche aérienne spécifie "1 bomb hit" ou " 2 bombs hits".

Si la force a des PA, choisissez un PA au hasard. Il suvbit des dégâts comme pour une attaque.

Si c'est une force sans PA au niveau 4, un des navires du plus grand type pris au hasard subit les dégâts.

Si c'est une force sans PA au niveau 3, enregistrez que cette force a subit des dégâts. Si la force passe au niveau 4, appliquez le dégât sur l'un des navires du plus grand type pris au hasard.

Si la force est au niveau 2 ou moins ou est un leurre , ignorez les dégâts.

Pertes des avions de recherche

Note du concepteur: Les avions de recherche pouvaient être perdus à cause d'accidents, de manque de carburant ou d'une action ennemie.

Si le résultat de la table de recherche aérienne spécifie "1 search plane step lost", vous perdez immédiatement un pas de votre choix d'après les untiés aériennes en recherche. Notez que cela peut arriver quelquefois que si la force recherchée est une force de PA. La perte d'un pas n'affecte pas le résultat de recherche obtenu, mais elle affecte toutes les recherches à partir de ce moment.

26.2 Recherche PBY

Note du concepteur: La marine recherchait continuellement la partie orientale de la carte de Carrier en utilisant des hydravions PBY "Catalina" basés dans les nouvelles Hébrides. Les PBY avaient un rayon d'action énorme et fournissaient des informations incalculables dans ces batailles. Malheureusement, ils étaient aussi sans défense. Il y eu des cas de PBY attaqués et descendus par des bombardiers bi-moteurs. Une mauvaise plaisanterie courait parmi les pilotes de PBY: "Porte-avion ennemi en vue. Appelez le prochain PBY, SVP."

Si on tire un pion de recherche PBY lors d'un segment japonais, on fait immédiatement une recherche PBY. On ne peut la faire qu'à ce moment.

On la fait en utilisant les hexes de recherche PBY imprimés sur la carte. Il n'y a pas d'unités PBY et on n'utilise pas de piste de recherche.

Procédure de recherche PBY:

1. On jette le dé 2 fois et on localise les hexes de recherche PBY (numérotés de 1 à 10). Si vous obtenez deux fois le même résultat, rejetez le dé. Pour chaque hex tiré, faites les étapes 2 à 4.
2. Sur la table de recherche PBY, prenez la colonne correspondant au nombre total de forces japonaises dans les 3 hexes de l'hex de recherche PBY.
3. Jetez le dé et croisez le avec la colonne. Le résultat se lit sous la forme X, Y. X est le nombre de forces localisées quelque soit leur status de détection précédent. Y est le nombre de forces supplémentaires qui deviennent localisées si elles étaient déjà localisées approximativement.
4. Prenez les X forces au hasard parmi celles dans les 3 hexes de l'hex de recherche PBY. Puis prenez au hasard les Y forces parmi celles qui sont localisées approximativement dans les 3 hexes de l'hex de recherche PBY. Toutes ces forces sont maintenant localisées et on retourne leur pion.

Augmentation de pion

Le pion de renseignement d'une force peut agmenter lors d'une recherche PBY de 2 façons:

Si une force détectée par une recherche PBY n'a pas de pion de force, elle en reçoit un comme d'habitude.

Si le jet de dé sur la table de recherche PBY est 1, alors une force prise au hasard parmi celles qui ot été localisées par cette recherche augmente d'un niveau.

Mis à part ces cas, les pions de forces ne sont jamais augmentés par une recherche PBY.

Note de concepteur: Rappelez-vous qu'une grande partie des informations obtenues des recherches PBY est déjà contenue dans votre connaissance sur l'endroit et le moment où arrivent les forces. Ces informations représententent des informations plus vagues et retardées des rapports de PBY. La procédure de recherche PBY ci-dessus représente les informations les plus précises. Elles arrivaient souvent tardivement et de façon hasardeuse. Les avions n'étaient pas sous le contrôle des amiraux de PA et les liaisons étaient souvent rompues.

Les hexes de recherche PBY couvrent la plus grande partie de la zone recherchées par les PBY, et par des avions basés à terre.

27.0 Rabaul

Les Japonais ont une base à Rabaul. Rabaul fonctionne comme une force de PA japonaise.

Note du concepteur: Les Japonais avaient d'autres bases sur la carte de Carrier, telles que Buka et Lae, mais, comme les petits aérodrommes américains, elles étaient généralement trop petites pour avoir une influence quelconque sur la bataille.

Activation et attaques

Rabaul a un pion d'activation. Quand vous tirez ce pion, consultez la table de cible d'attaque aérienne de Rabaul. Jetez le dé et déterminez la cible. La procédure de cette table est la même que celle des cible de PA.

Si les Japonais ont Guadalcanal et Port Moresby pour objectifs et que le résultat est "Airfield (P), Rabaul attaque l'objectif qui est primaire. Le secondaire ne sera attaqué que lorsque le primaire sera inopérant.

Si la valeur aérienne de Rabaul est de 14 ou plus, une attaque aérienne à plein potentiel venant de Rabaul sera toujours de 6,6, et une attaque partielle de 6. Si cependant sa valeur tombe en dessous de 14, on jette un dé sur la table de potentiel d'attaque aérienne (forces de niveau 3 et 4) pour déterminer le potentiel des attaques aériennes venant de là. On le fait comme pour une force de PA, sauf que le modificateur négatif pour les distance en plus de 6 hexes sont ignorés.

Un point aérien de Rabaul a toujours une valeur d'attaque air-mer de 4.

Comme l'indiquent les tables, la valeur CAP et de tir AA est améliorée contre les attaques de Rabaul.

Note du concepteur: Les attaques de Rabaul consistaient généralement en bombardiers bimoteurs "Betty" et "Nell", qui pouvaient attaquer à des distances impossibles pour des avions basés sur PA. Cependant, ces avions (et spécialement le "Betty") étaient obsolètes et terriblement vulnérables. La CAP US est augmentée pour simuler cette vulnérabilité.

Valeur aérienne

La valeur aérienne de Rabaul est déterminée au début du scénario, selon la table de valeur aérienne de Rabaul (21.0). Gardez de côté un espace sur le carnet de bord pour Rabaul et notez-y sa valeur aérienne. On marque les pertes et les moments d'atterrissages comme pour une force de PA de niveau 4.

Défense contre les attaques aériennes US

Les US peuvent attaquer Rabaul.

La CAP de Rabaul est 1/3 de sa valeur aérienne (enlevez 1 de sa valeur aérienne pour chaque point perdu).

La valeur AA de Rabaul est imprimée sur son hex.

Note: pour la résolution des attaques air-sol voir 18.2.

Endommagement et réparation de Rabaul

Rabaul devient inopérant s'il subit 20 points de dégâts ou plus. Cependant, comme pour un PA japonais coulé ou gravement endommagé, Rabaul peut lancer des attaques aériennes jusqu'à la phase finale du tour après celui où il fut rendu inopérant. On inscrit les dégâts comme pour une force de PA japonaise.

Forces japonaises à Rabaul

Une force japonaise qui entre dans l'hex de Rabaul reste une cible séparée. Les forces japonaises ne peuvent entrer dans Rabaul qu'en se retirant (20.3).

28.0 Retour des attaques aériennes

Note du concepteur: Les avions revenant d'une attaque, après avoir largué leurs bombes et consommé plus de la moitié de leur carburant, pesaient quelques tonnes de moins qu'à leur départ. Ils n'avaient pas besoin de garder la formation. Pour ces raisons, ils pouvaient voler bien plus vite.

Un pion d'attaque aérienne retourné peut se déplacer de 2 hexes lors des 2eme et 4eme phases d'action (un total de 6 hexes par tour).

29.0 Confirmation des dégâts

Quand on utilise cette règle, on double le nombre de dégâts marqués sur la table de dégât d'attaque aérienne pour les attaque US (seulement). Cependant, tous les dégâts US sont appelés dégâts reportés au moment où ils sont infligés. Seuls les dégâts confirmés provoquent des dégâts. Les dégâts non confirmés n'ont pas d'effet.

Note du concepteur: Les dégâts doublés sont ceux que vos pilotes reportent quand ils reviennent au PA. Ils exagéraient toujours sur le nombre de coups au but dans un rapport de 2 à 5. Plus tard dans le jeu, vous vous appercevrez que la moitié des dégâts étaient faux.

Enregistement des dégâts

Quand une attaque US inflige des dégâts, notez le tour et le nombre de dégâts sur le carnet de bord japonais. Après que les dégâts aient été confirmés, incrémentez le marqueur de dégât. Les marqueurs de dégâts ne marquent que les dégâts confirmés.

Quand confirmer les dégâts

Les dégâts que vous marquez doivent être confirmés à l'un des moment suivants:

Quand une attaque US contacte à nouveau la force. Dans ce cas, confirmez tous les dégâts qui ne le sont pas encore.

Quand un potentiel aérien a besoin d'être déterminé pour la force. Seuls les dégâts non confirmés pouvant affectés le potentiel d'attaque sont confirmés. Pour les déterminer, utilisez la table de demande de confirmation de dégâts. Prenez la ligne de la table correspondant à la distance et lisez le résultat.

Quand un résultat de recherche pour la force demande un accroissement du niveau de renseignement, qu'il y en ait un ou non (pour les force de niveau 4).

Exemple: A 3-5 hexes, les dégâts obtenus le tour précédent ou avant doivent être confirmés. Ceux de ce tour ne le sont pas à ce moment.

Note du concepteur: Si la avions d'attaques étaient en vol avant que votre attaque ne frappa, vos dégâts ne peuvent affecter son potentiel. La table de demande de confirmation montre simplement que les Japonais étaient déjà en vol avant que votre attaque n'arriva.

Procédure de confirmation de dégâts:

1. Totalisez le nombre de dégâts reportés pour toute la force.
2. Sur la table de confirmation de dégât, prenez la colonne correspondant au nombre de dégâts reportés. Si le nombre de dégâts non-confirmés est plus grand que la valeur de la plus grande colonne, utilisez cette colonne et recommencez la procédure ave le reste.
3. Jetez le dé et croisez le résultat avec la colonne. Le résultat est le nombre de dégâts réellement infligés.
4. Distribuez les dégâts dans les mêmes proportions que des dégâts non confirmés.

Une fois confirmés, les dégâts sont permanents; on ne les reconfirment plus.

30.0 Bombardements de surface des aérodromes

Possibilité de bombardement de surface

Une force de surface japonaise passant un tour entier dans un objectif peut le bombarder.

Exception: On ne peut bombarder Henderson Field qu'entre Aout et Dec 42.

Une force peut bombarder si elle ne se déplace pas, n'attaque pas et n'est pas attaquée. On résout le bombardement à la fin du tour.

Procédure de bombardement de surface

1. Si une force de bombardement est d'un niveau inférieur à 4, passez la à 4 immédiatement.
2. Totalisez les valeurs de bombardement de tous les navires bombardant l'hex (même de différentes forces).
3. Sur la table de bombardement de surface, localisez la plus grande colonne dont la valeur ne dépasse pas ce total. Si la valeur de bombardement totale est inférieure à 10, alors il ne peut y avoir d'attaque, bien que des points puissent être marqués (22.0).
4. Jetez le dé et croisez-le avec la colone pour obtenir le résultat.

Résultat de bombardement de surface

Ils sont sous la forme de 2 nombres séparés par un "/", par exemple 2/4.

Le premier nombre est le nombre de points de dégâts infligés sur la base.

Le second est le nombre de pas d'unités aériennes US (au hasard) qui sont immédiatement éliminées. Sur une base japonaise, la moitié de la valeur correspond au nombre de points aériens éliminés.

Limites de bombardement de surface

Chaque navire (chaque force) ne peut faire qu'un bombardement par jeu (munitions limités).

31.0 Scénarios historiques

Note du concepteur: Ces scénarios "historiques" ne sont la réplique exacte des batailles correspondantes. Comme le commandant US, vous contrôlerez les mêmes navires, déployés à peu près de la même façon. Cependant, l'apparition et la composition aléatoire des forces japonaises peut donner des résultats quelque peu différents du déroulement historique. C'est nécessaire pour maintenir l'atmosphère d'incertitude qui influencèrent les décisions des commandants dans ces batailles.

Chaque scénario spécifie l'organisation des TF US, leur zones de déploiement, et le nombre et types d'avions US disponibles. Les scénarios donnent aussi les objectifs japoanis, les niveaux d'engagement et la valeur aérienne de Rabaul.

31.1 La Mer de Corail: 5-8 Mai 1942

Notes: Dans cette bataille, les Japonais tentèrent d'executer simultanément 2 opérations limitées. La plus grande de ces opérations impliquait la capture de Port Moresby, avec son port et ses installations aériennes. L'autre visait Tulagi, où une base d'hydravions de reconnaissance devait être construite. Une force de PA devait couvrir chacune d'elles. Averti des intentions japonaises grâce au décryptage du trafic radio japonais, le CINCPAC (Commandant en chef du theatre Pacifique), l'Amiral Chester Nimitz décida d'engager ses précieux PA pour faire échouer les plans japonais.

Déploiement US

TF 11: CV Lexington (6 F4F, 9 SBD, 3 TBD), CA Minneapolis, New Orleans, DD Phelps, Dewey, Farragut, Aylwin, Monogham.

TF 17: CV Yorktown (6 F4F, 9 SBD, 3 TBD), CA Astoria, Chester, Portland, Chicago, Australia, CL Hobbart, DD Morris, Anderson, Hammann, Russell, Perkins, Walke.

Base de Port Moresby: 4 P-39 et 2 Med Bomber.

Forces et objectifs japonais

Les Japonais ont 2 objectifs. Port Moresby est le primaire (15 forces de combat et 4 de transport) et Guadalcanal le secondaire (5 forces de combat et 2 de transport).

Les limites d'engagement et de retrait sont 14/13/5/31.

La valeur aérienne de Rabaul est 12.

Règles spéciales

Le scénario commence à 0520 le 5 Mai.

L'extension de jeu (24.0) et Rabaul (28.0) doivent être utilisés.

La victoire est déterminée normalement, sauf que les Japonais ne peuvent marquer plus qu'une victoire marginale sauf s'ils déchargent au moins 24 points à Port Moresby.

31.2 Les Salomons orientales: 24-26 Aout 1942

Notes: Dans cette bataille, la flotte entière japonaise, avec un total de 4 PA de flotte et légers, 3 BB, et une horde de navires plus petits, fut engagée pour couvrir le transport de quelques 1500 soldats vers Guadalcanal. La taille absurde de la force de couverture est attribuable aux désirs japonais de revanche après le désastre de Midway sur les PA US qui devaient être engagés pour défendre Guadalcanal.

Historiquement, les Japonais lancèrent une opération amphibie mineure contre Milne Bay (2742) en même temps que leur effort majeur à l'Est. L'opération n'est pas décrite ici car aucun camp n'engagea de PA (et même de grandes forces) en soutien ou contre elle.

Déploiement US

TF 11: CV Saratoga (9 F4F, 9 SBD, 4 TBF), CA Minneapolis, New Orleans, DD Phelps, Farragut, Dale, Worden, Macdonough (hex 2518).

TF 17: CV Enterprise (9 F4F, 9 SBD, 4 TBF), BB North Carolina, CA Portland, CLAA Atlanta, DD Balch, Benham, Maury, Ellet, Grayson, Monssen (hex 2518).

TF 18: CV Wasp (7 F4F, 9 SBD, 4 TBF), CA San Fransisco, Salt Lake City, DD Farenholt, Aaron Ward, Buchanan., Lang, Stack, Sterret, Selfridge (hex 3418).

Henderson Field: 3 F4F, 3 SBD et 10 points de carburant.

Base de Port Moresby: 9 P-39 et 5 Med Bomber.

Forces et objectifs japonais

Guadalcanal est l'objectif (20 forces de combat et 6 de transport).

Les limites d'engagement et de retrait sont 20/27/3/45.

La valeur aérienne de Rabaul est 10.

Règles spéciales

Le scénario commence à 0520 le 24 Septembre.

(TF. 18) Au début du scénario, la TF se réapprovisionne. Elle ne peut se déplacer avant le tour 5 (1040), sauf si la présence d'une force de PA japonaise est découverte (si on amène une force de PA au niveau 3) ou si un PA US est attaqué par un PA japonais.

L'extension de jeu (24.0) et Rabaul (28.0) doivent être utilisés.

31.3 Santa Cruz: 25-27 Octobre 1942

Notes: La bataille de Santa Cruz accompagna la 3eme offensive terrestre japonaise sur Guadalcanal. Cette attaque, montée par la 2eme division d'infanterie renforcée, devait capturer Henderson Field. Une fois la base neutralisée, les forces japonaises devaient se rapprocher de Guadalcanal et appuyer pour la défaite des forces US restantes en fournissant un soutien naval. Pendant ce temps, les forces de PA et le coprs principal de la flotte combinée devait intercepter et détruire les PA US qui devaient sans aucun doute apparaitre pour contester l'offensive japonaise. L'amiral Halsey, le commandant aggressif du Sud Pacifique répondit d'une façon caractéristique, ordonnant à ses forces de PA d'"Attaquer - Je répète - Attaquer". Ainsi, le 25 Octobre, quand la 2eme division d'infanterie signala par erreur qu'Henderson Field a été pris, la scène fut mise pour la dernière grande bataille de porte-avions avant 1944.

Déploiement US

TF 16: CV Enterprise (9 F4F, 9 SBD, 3 TBF), BB South Dakota, CA Portland, CLAA San Juan, DD Porter, Mahan, Shaw, Cushing, Preston, Smith, Maury, Conyngham (hex 3113).

TF 17: CV Hornet (9 F4F, 9 SBD, 4 TBF), CA Northampton, Pensacola, CLAA San Diego, Juneau, DD Morris, Anderson, Mustin, Russel, Barton et un autre DD (hex 3113).

TF 64: BB Washington, CA San fransisco, CL Helena, CLAA Atlanta, DD Aaron Ward, Benham et 3 autres DD (hex 3121).

Henderson Field: 7 F4F,3 P-39, 5 SBD, 1 TBF et 17 points de carburant.

Forces et objectifs japonais

Guadalcanal est l'objectif (20 forces de combat; comme les Japonais n'avaient pas engagés de transport, les forces de transport ne sont pas en jeu).

Les limites d'engagement et de retrait sont 20/25/-/45.

La valeur aérienne de Rabaul est 15.

Règles spéciales

Le scénario commence à 0520 le 25 Octobre.

L'extension de jeu (24.0) et Rabaul (28.0) doivent être utilisés.

31.4 La bataille navale de Guadalcanal: 12-15 Novembre 1942

Notes: Après un résultat desastreux lors de l'offensive d'Octobre, l'armée japonaise conclut que la victoire ne pouvait être espérée à moins que les troupes et le ravitaillement ne soient transportés à Gualdacanal en masse, contrairement aux méthodes employées jusqu'à présent. Finalement, la marine impériale accepta de déplacer la 38eme division d'infanterie en entier en un seul convoi de 11 transports. L'opération devait être couverte par encore une autre sortie de la flotte combinée, bien que l'indisponibilité du Shokaku et du Zuikaku (tous deux endommagés à Santa Cruz) signifiait que les forces de PA seraient plutôt faibles. Cependant, la situation US était encore plus ténue, puisqu'un seul PA opérationnel, l'Enterprise, restait dans tout le théatre Pacifique. Néanmoins, la situation était suffisament désespérée pour que l'amiral Halsey se sentit obligé de risquer son dernier PA en soutien de son propre effort pour renforcer les troupes à Guadalcanal. Au début du scénario, les transports US viennent de commencer le déchargement.

Déploiement US

TF 16: CV Enterprise (9 F4F, 8 SBD, 2 TBF), BB Washington, South Dakota, CA Northampton, Pensacola, CLAA San Diego, DD Anderson, Mustin, Russel, Walke, Benham et 3 autres DD (voir ci-dessous).

TF 67.1: AP McCawley, Crescent City, Pres Adams, Pres Jackson, CA San fransisco, Portland, CL Helena, CLAA Juneau, DD Barton, Monssen, Cushing, Sterett, Shaw, Buchanan, et 2 autres DD (hex 2526).

TF 62.4: CLAA Atlanta, DD Aaron Ward, et 2 autres DD (hex 2526).

Henderson Field: 7 F4F,4 P-38, 9 SBD, 2 TBF et 30 points de carburant.

Forces et objectifs japonais

Guadalcanal est l'objectif (20 forces de combat; 6 forces de transport).

Les limites d'engagement et de retrait sont 10/27/7/35.

La valeur aérienne de Rabaul est 14.

Règles spéciales

Le scénario commence à 0520 le 12 Novembre.

Au début du scénario, les transports US à Guadalcanal peuvent commencer le déchargement. Quand les transports ont finit de décharger, ils doivent se déplacer immédiatement vers le Sud de la carte, escortés par au moins 3 DD.

L'extension de jeu (24.0) et Rabaul (28.0) doivent être utilisés.

Si Rabaul lance une attaque aérienne contre Henderson Field pendant que les transports US sont présents et 2626, l'attaque les cible plutôt que la base.

Contrairement aux règles concernant les formations US (5.0), des TF commençant le tour empilées ensembles en 2526 ou 2527 peuvent échanger ou combiner des navires.

La TF 16 commence hors carte. Elle entre dans les 3 hexes de 3818 au tour N-3 (0000) du premier jour.

L'Enterprise, ayant subit des dégâts sur un ascenseur à Santa Cruz, a sa capacité d'élévation et d'abaissement réduite à 4 pas par phase d'action pendant tout le scénario. Ce dégât particulier ne peut être réparé.

Les Japonais gagne une victoire majeure si, à la fin d'un tour, ils ont décharger au moins 18 points sur Guadalcanal.

32.0 Nimitz, Retour vers l'enfer (V.O.: The final countdown)

Note du concepteur: Nous, à Victory, reconnaissant notre engagement continuel à vous emmener à la guerre comme vous la voyez dans les films, vous présentons fièrement Nimitz, Retour vers l'enfer. Comme une grande partie (si ce n'est la plupart) des idées que nous avons ici, celle-ci a été délibérément et sans aucune honte volée, mais cette fois nous n'avons pas eu de choix. Nous avons découvert, à notre peine, que depuis que les Japonais étaient si durs à battre dans le jeu standart, que nos testeurs de jeu se sont mis en colère, sont devenus frustrés, destructeurs et à tendance homicide. Mis au fait par plusieurs menaces de mort, nous cherchions desepérément une solution. Après plusieurs heures de contemplation, nous avons finalement trouvé une réponse. Quelle meilleure façon, nous avons pensé (spécialement vu l'état de notre déficit du commerce extérieur) de laissez fuir les frustrations de nos joueurs qu'en leur permettant d'écraser les Japonais en utilisant les armes de la dernière technologie construites avec des puces importées.

Le USS Nimitz (CVN-69)

Dans tous les scénarios où le niveau d'engagement japonias est au moins à 19, le joueur US peut choisir de recevoir le PA nucléaire Nimitz à la place de toutes les forces normalement disponibles (il ne recoit pas les autres navires et les avions basés au sol). Le Nimitz apparait toujours avec tous les avions à réaction modernes disponibles (8 pions: 3 F-14, 3 A-7, 2 A-6). Le Nimitz peut être placé dans n'importe quel hex de placement d'une TF US.

Modifications des règles standarts

Opérations aériennes de PA

Le Nimitz peut lancer et faire atterrir des avions pendant le même segment sans pénalités.

Le Nimitz peut élever et abaisser 12 pas par phase sans diminuer ses capacités de lancer et d'atterrissage.

Les F-14 et A-7 peuvent voler en CAP. Les A-6 ne le peuvent pas.

Attaques aériennes japonaises

Chaque pas de F-14 compte comme 4 pas et chaque pas de A-7 compte comme 2 pas quand on calcule le potentiel CAP US. De plus les avions US ne sont jamais perdus en combat CAP.

En combat CAP, le modificateur d'escorte est toujours ignoré. Plutôt, les US bénéficient d'un +3 automatique.

Attaques aériennes US

Les attaques aériennes du Nimitz se déplacent normalement de 2 hexes par étape de mouvement aérien. Cependant, les attaques peuvent aller jusqu'à tripler leur vitesse en acroissant leur marqueur de temps de vol d'1 par supplément de 2 hexes de déplacement.

Toutes les tentatives de contact bénéficient d'un +4 (les avions son équipés d'un radar).

La cAP japonaise est ignorée (même les A-6 et A-7 sont à peu près deux fois plus rapides que les Zeros).

La valeur AA japonaise est divisées par 2 (en arrondissant à l'entier inférieur) avant la résolution du tir AA. Cette valeur divisée par 2 est utilisée pour déterminer le modificateur AA utilisé pour les jets de dé sur la table de dégâts d'attaque aérienne.

Les A-6 en mission d'attaque peuvent être équipés avec des missiles air-mer Harpoon à la place de bombes. Quand une unité A-6 se déplace dans la cas ede préparation, placez-y un Harpoon (autant de pas que de A-6 que l'on veut équipper ainsi). Le Nimitz transporte pour 6 pas de Harpoon.

En utilisant des Harpoons, les A-6 (seulement) peuvent tenter de contacter la cible (sans pénalités) à 2 hexes. Si la tentative est réussie, les missiles sont lancés immédiatement et attaquent dans le même segment. Ils se dirigent automatiquement vers le navire le plus grand de la force (2.2, les CV et BB sont équivalents). S'il y a plus d'un navire parmi les plus grands, le potentiel d'attaque de tous les harpoons est répartit aussi équitablement que possible parmi les cibles disponibles. Il n'y a pas de défense contre les attaques d'Harpoon (tout au moins avec la technologie de 1940)

Recherche et détection

La piste de recherche du Nimitz couvre 5 zones différentes: 0-3, 4-7, 8-11, 12-15, 16-18. Ecrivez-les sur une feuille de papier.

Tous les avions du Nimitz peuvent faire des recherches. Quand ils sont lancés, ils sont placés dans la case 4-7, plutôt que 0-3. De même les unités se déplacent de 2 cases le long de la piste de recherche à chaque phase d'arrivée.

Quand ils sont utilisés pour la recherche, les avions du Nimitz peuvent tenter de détecter des forces ennemies positionnées non seulement dans la zone qu'ils occupent mais aussi dans celle à leur gauche.

Exemple: Un A-6 dans la case 4-7 utilisée peut aussi tenter de détecter des forces japonaises dans la zone 0-3.

Les unités en recherche bénéficient d'un -3 automatique sur la table de recherche aérienne. De plus les modificateurs de +2 et +1 encourus pour le nombre de pas en recherche sont ignorés dans les zones 0-3 et 4-7.

Les résultats spéciaux de recherches peuvent se produire. Cependant, tous las avions peuvent infliger des dégâts et ceux-ci sont automatiquement doublés.

Nuit

Les A-6 (seulemement) peuvent rechercher et attaquer de nuit. Les recherches se font comme ci-dessus avec un modificateur de -1 au lieu de -3.

Victoire

Si le Nimitz atteint le niveau de dégât H (quasiment coulé), l'US perd automatiquement (et vous devriez tirer votre Colt 45, et... c'est le jeu!). De plus, pour pouvoir gagner, l'US doit avoir au moins 60 points de victoire de plus que le Japonais, plutôt que 20 (22.0).

Japanese

	Jan-July 1942	Aug-Sept 1942	Oct-Dec 1942	1943
Type: CV				
Akagi	A	-	-	-
Hiryu	A	-	-	-
Kaga	A	-	-	-
Shokaku	A	A	A	A
Soryu	A	-	-	-
Zuikaku	A	A	A	A
Type: CVL or CVE				
CVL Hiyo	-	A	A	A
CVL Junyo	-	A	A	A
CVL Ryujo	A	A	-	-
CVE Shoho	A	-	-	-
CVE **Taiyo**	A	A	A	A
CVE Zuiho	A	A	A	A
Type: BB				
Haruna	A	A	A	A
Hiei	A	A	A	-
Kirishima	A	A	A	-
Kongo	A	A	A	A
Type: CA				
Aoba	A	A	A	A
Atago	A	A	A	A
Chikuma	A	A	A	A
Furutaka	A	A	-	-
Haguro	A	A	A	A
Kako	A	A	-	-
Kumano	A	A	A	A
Maya	A	A	A	A
Myoko	A	A	A	A
Suzuya	A	A	A	A
Takao	A	A	A	A
Tone	A	A	A	A
Type: CL				
Isuzu	A	A	A	A
Jintsu	A	A	A	A
Nagara	A	A	A	A
Tatsuta	A	A	A	A
Tenryu	A	A	A	-
Yubari	A	A	A	A
Yura	A	A	A	-

	Jan-July 1942	Aug-Sept 1942	Oct-Dec 1942	1943
Type: DD				
Akatsuki	A	A	A	-
Akebono	A	A	A	A
Akigumo	A	A	A	A
Akizuki	-	A	A	A
Amatsukaze	A	A	A	A
Arashi	A	A	A	A
Ariake	A	A	A	A
Asagumo	A	A	A	A
Asanagi	A	A	A	A
Harusame	A	A	A	A
Hatsukaze	A	A	A	A
Hayashio	A	A	A	-
Ikazuchi	A	A	A	A
Isokaze	A	A	A	A
Kagero	A	A	A	A
Kazegumo	A	A	A	A
Kawakaze	A	A	A	A
Kikuzuki	A	-	-	-
Kuroshio	A	A	A	A
Maikaze	A	A	A	A
Makikumo	-	A	A	A
Makinami	A	A	A	A
Minegumo	A	A	A	A
Mochizuki	A	A	A	A
Murasame	A	A	A	A
Mutsuki	A	-	-	-
Naganami	A	A	A	A
Natsugumo	A	A	-	-
Nowaki	A	A	A	A
Oite	A	A	A	A
Oyashio	A	A	A	A
Samidare	A	A	A	A
Sazanami	A	A	A	A
Shigure	A	A	A	A
Shiratsuyu	A	A	A	A
Suzukaze	A	A	A	A
Takanami	-	-	A	-
Tanikaze	A	A	A	A
Teruzuki	A	A	A	-
Tokitsukaze	A	A	A	A
Urakaze	A	A	A	A
Ushio	A	A	A	A
Umikaze	A	A	A	A
Uzuki	A	A	A	A
Yayoi	A	A	-	-
Yudachi	A	A	A	-
Yugumo	A	A	A	A
Yugure	A	A	A	A
Yukikaze	A	A	A	A
Yuzuki	A	A	A	A
Type: Transport				
Maru	A	A	A	-

Ship Availability Chart

USA

	Jan-July 1942	Aug-Sept 1942	Oct-Dec 1942	1943
Type: CV				
Enterprise	A	A	A	A
Hornet	A	A	A	-
Lexington	A	-	-	-
Saratoga	A	A	-	A
Victorious	-	-	-	A
Wasp	A	A	-	-
Yorktown	A	-	-	-
Type: BB				
Indiana	-	-	-	A
Massachusetts	-	-	-	A
North Carolina	A	A	-	A
South Carolina	A	A	A	A
Washington	-	-	A	A
Type: CA or CL				
Astoria	A	-	-	-
Australia	A	-	-	-
Chester	A	A	A	A
Chicago	A	A	A	-
Cleveland	-	-	-	A
Columbia	-	-	-	A
Denver	-	-	-	A
Hobart	A	-	-	-
Honolulu	-	-	A	A
Minneapolis	A	A	A	-
New Orleans	A	A	A	-
Northampton	A	A	A	-
Pensacola	A	A	A	-
Portland	A	A	A	A
Salt Lake City	A	A	A	A
San Fransisco	A	A	A	-
St. Louis	-	-	-	A
Type: CLAA				
Atlanta	-	A	A	-
Juneau	-	A	A	-
San Diego	-	A	A	A
San Juan	-	A	A	A

	Jan-July 1942	Aug-Sept 1942	Oct-Dec 1942	1943
Type: DD				
Aaron Ward	A	A	A	A
Anderson	A	A	A	A
Aylwin	A	A	A	A
Balch	A	A	A	A
Barton	-	-	A	-
Benham	A	A	A	-
Buchanan	A	A	A	A
Conyngham	A	A	A	A
Cushing	-	-	A	-
Dale	A	A	A	A
Dewey	A	A	A	A
Ellett	A	A	A	A
Farenholt	A	A	A	A
Farragut	A	A	A	A
Grayson	A	A	A	A
Hammann	A	-	-	-
Lang	A	A	A	A
Mahan	A	A	A	A
Maury	A	A	A	A
MacDonough	A	A	A	A
Monaghan	A	A	A	A
Monssen	A	A	A	-
Morris	A	A	A	A
Mustin	A	A	A	A
Phelps	A	A	A	A
Perkins	A	A	A	A
Porter	A	A	A	-
Preston	A	A	A	-
Russell	A	A	A	A
Selfridge	A	A	A	A
Shaw	A	A	A	A
Sims	A	-	-	-
Smith	A	A	A	A
Stack	A	A	A	A
Sterett	A	A	A	A
Walke	A	A	A	-
Worden	A	A	A	-
Type: Transport				
Crescent City	A	A	A	A
McCawley	A	A	A	A
Pres. Adams	A	A	A	A
Pres. Jackson	A	A	A	A

TABLE 1

Game Turn Flowchart

CARRIER Player Aid I

Arrival Phase
- Place New Japanese Forces
- Reposition Number of Force Markers
- Advance Air Units on Search Track

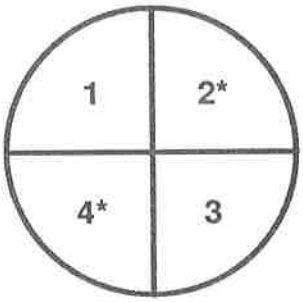
Action Phases

Japanese Segment
- Roll for Mission Move
- Draw Sequence Chit
- Resolve Air Attack Procedure
- Move Force One Hex
- Remove Advantage Marker
- Decrease Detection Chit
- Search During Jap Move
- 2nd Wave Strike Step

U.S. Segment
- Air Move Step
- Air Operations Step
  - In Order: 1. Launch 2. Raise 3. Service 4. Lower
  - Land Units in Landing Boxes
  - Increase Time Aloft Markers of Units in the Landing Box
  - Move Strikes to Landing Box
- Task Force Move Step
- Air Search Step
- Air Strike Step
- Carrier Repair Step

Increase Time Aloft Markers

Action Phase



*When using the Advanced Rules, **returning** air strikes and air transfer groups move 2 hexes in Action Phases 2 and 4.

End Phase
- Reset Forces
- Update Japanese Logs
- Repair Land Bases
- Bombard and Unload
- Check for Retire
- Expend Fuel Guadal CAP
- Adjust Sequence Chits
- Advance Game Turn Marker

1. Flip all Forces and Task Forces.
2. Determine if Intelligence Chit decrease occurs (11.4).
3. Remove Battle Exhaust Markers on Game Turn 6 (1200) only.

1. Remove carriers sunk in the previous turn and adjust air values.
2. Adjust force air values for carriers damaged in the previous turn.
3. Land Japanese air strikes and increment air losses, or adjust air value accordingly.

Replace all Sequence Chits in the cup, except those of forces that have been removed from play.

E-2752 21072-4

©1990, Victory Games, Inc., Baltimore, MD 21214 Division of Monarch Avalon, Inc. • Printed in USA • All Rights Reserved

3003373

TABLE 1

SCENARIO TIME PERIOD TABLE

	Die 1-3	4-6	7-9	10
Period	Jan-July '42	Aug-Sept '42	Oct-Dec '42	1943
AA Type	Early War	Standard	Improved	Improved
Repair	-1	0	+1	+1
Contact	-1	0	+1	+1

JAPANESE OBJECTIVES TABLE

Scenario Time Period

Die	Jan-July '42 Primary	Jan-July '42 Secondary	Aug-Sept '42 Primary	Aug-Sept '42 Secondary	Oct-Dec '42 Primary	Oct-Dec '42 Secondary
1	Moresby C-20 T-6	—	Moresby C-20 T-6	—	Moresby C-20 T-6	—
2	Moresby C-20 T-6	—	Guadal. C-20 T-6	—	Moresby C-12 T-4	Guadal. C-8 T-2
3	Moresby C-20 T-6	—	Moresby C-14 T-4	Guadal. C-6 T-2	Guadal. C-14 T-4	N. Hebr. C-6 T-2
4	Moresby C-16 T-5	Guadal. C-4 T-1	Guadal. C-15 T-5	N. Hebr. C-5 T-1	Guadal. C-20 T-6	—
5	Moresby C-15 T-4	Guadal. C-5 T-2	Guadal. C-12 T-4	Moresby C-8 T-2	Guadal. C-20 T-6	—
6	Moresby C-15 T-4	Guadal. C-5 T-2	Guadal. C-20 T-6	—	Guadal. C-20 T-6	—
7	Moresby C-12 T-3	Guadal. C-8 T-3	Guadal. C-20 T-6	—	Guadal. C-20 T-6	—
8	N. Hebr. C-20 T-6		Guadal. C-20 T-6	—	Guadal. C-20 T-6	—
9	N. Hebr. C-14 T-4	Guadal. C-6 T-2	Guadal. C-20 INT	—	Guadal. C-20 INT	—
10	Guadal. C-14 T-4	N. Hebr. C-6 T-2	N. Hebr. C-14 T-4	Guadal. C-6 T-2	Guadal. C-20 INT	—

1943 Scenarios

1-6	New Georgia C-20 INT	7-10	Bougainville C-20 INT

INT: Interdiction

Objective Hexes

Port Moresby	2549	New Hebrides	3712
Guadalcanal	2626-2527	New Georgia	2232
		Bougainville	1935

RABAUL AIR VALUE TABLE:

	Die 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jan-July	12	13	14	14	14	15	15	15	16	17
Aug-Sept	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Oct '42+	12	13	14	15	16	17	18	19	19	20

Die Roll Modifiers

-4 Port Moresby in January-July 1942 time period
+3 Port Moresby from October 1942 onward
+1 Guadalcanal from October 1942 onward

Result: Number of air **steps** at the base
Note: All units are land-based types (green silhouettes)

JAPANESE COMMITMENT AND US FORCES TABLES

January-July '42

Die	One Objective Japan	One Objective US	Two Objectives Japan	Two Objectives US
1	10/9/3/23	2/24	12/11/4/28	2/29
2	11/10/3/26	2/26	14/12/5/30	2/30
3	12/11/3/27	2/27	14/13/5/31	2/31
4	12/11/4/28	2/28	17/15/6/37	3/41
5	12/11/4/29	2/29	18/17/6/40	3/42
6	13/12/4/30	2/29	19/18/7/42	3/42
7	14/12/5/31	2/30	21/19/7/46	3/42
8	14/12/5/32	2/31	21/20/7/48	3/42 or 2/28*
9	26/25/7/60	3/40*	26/25/8/60	3/44*
10	28/25/7/66	3/42*	28/25/8/66	3/46*

August-December '42

Die	One Objective Japan	One Objective US	Two Objectives Japan	Two Objectives US
1	11/17/3/26	2/27	14/21/5/32	2/32
2	12/18/4/28	2/28	14/23/5/32	2/36
3	13/19/4/30	2/30	15/25/5/33	2/40
4	14/20/4/33	2/31	17/26/6/37	3/42
5	14/21/4/34	2/32	19/28/6/42	3/43
6	15/22/5/34	2/36	20/29/6/46	3/44
7	15/23/5/35	2/40	21/30/6/46	3/44
8	19/25/5/42	3/40	21/32/7/48	3/46
9	20/27/5/45	3/42	22/33/7/50	3/48
10	21/28/5/46	3/44 or 2/28*	22/35/7/51	3/50

1943 (all scenarios)

Die	Japan	US
1	11/16/—/26	2/31
2	12/17/—/28	2/32
3	13/18/—/30	2/33
4	13/19/—/31	2/33
5	14/20/—/34	2/34
6	15/21/—/34	2/36
7	15/22/—/35	2/38
8	17/24/—/38	2/40
9	19/27/—/42	3/43
10	20/31/—/45	3/46

Japanese Forces: Carrier Commitment / Surface Commitment / Transport Commitment / Retirement Limit
US Forces: Carriers / Surface Purchase Points
*: Strategic Surprise

US SHIP PURCHASE CHART

Ship Class	BB	CA or CL	CLAA	DD
Point Cost	8	2	3	1

Note: At least 6 DDs must be bought per carrier. You may only buy ships available during the scenario period. (Ship Availability Chart)

US LAND-BASED AIR TABLE

Die	Port Moresby	Guadalcanal	Guadalcanal Fuel
1	3 P-39, 2 Med B	3 F4F, 3 SBD	7
2	4 P-39, 2 Med B	3 F4F, 3 SBD	7
3	4 P-39, 3 Med B	5 F4F, 4 SBD	10
4	6 P-39, 3 Med B	6 F4F, 6 SBD	14
5	7 P-39, 3 Med B	6 F4F, 6 SBD, 1 TBF	15
6	7 P-39, 4 Med B	7 F4F, 6 SBD, 1 TBF	16
7	8 P-39, 4 Med B	7 F4F, 7 SBD, 1 TBF	17
8	9 P-39, 4 Med B	7 F4F, 7 SBD, 1 TBF	17
9	9 P-39, 5 Med B	7 F4F, 7 SBD, 2 TBF	18
10	9 P-39, 5 Med B	9 F4F, 7 SBD, 2 TBF, 2 P-38	23
11+	9 P-39, 5 Med B	9 F4F, 7 SBD, 2 TBF, 4 P-38, 4 P-39	30

CARRIER
Chart Screen I

US WARNING TABLE

Die	Steps
1-6	8
7-9	6
10	4

US CAP — OTHER FORCES TABLE

(Advanced Rule 23.0) US CAP may be committed to the defense of nearby, non-carrier task forces.

Other force 3 hexes away	1 step effective per 3 committed
Other force 2 hexes away	1 step effective per 2 committed
Other force 0-1 hex away	2 steps effective per 3 committed

Note: Round to the nearest whole number.

SURPRISE TABLE

Die	Result
1-8	No Surprise
9	Surprise — CAP
10+	Surprise — Planes on Deck

Die Roll Modifier:
+3 if Strategic Surprise is in effect

US CAP COMBAT TABLE

CAP strength is the number of CAP steps , modified as follows:

- P-39 steps count as only 1/2 step each
- Time Aloft modifier:
  - 7 or less x1
  - 8-10 x1/2
  - 11-13 x1/4
  - 14+ x1/8
- (Advanced Rule) CAP strength is doubled against Rabaul strikes

	US CAP Strength (Steps)										
Die	≤1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20+
≤1	No losses; 1 step of US CAP eliminated										
2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1
3	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2
4	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2
5	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2
6	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	2
7	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3
8	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3
9	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	4
10	1	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4
11	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4

Escort Modifier Chart

Strike Size	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
Escort Modifier	+1	0	-1	-2	-3

STRIKE CONTACT TABLE

	Strike's Current Time Aloft Marker				
Die	1-4	5-7	8-10		11+
≤1	m	m	m	m	m
2	m/W	m	m	m	m
3	C	m	m	m	m
4	C	m/W	m	m	m
5	C	C/W	m	m	m
6	C	C	m/W	m	m
7	C	C	C/W	m	m
8	C	C	C	m	m
9-10	C	C	C	C	m

Die Roll Modifiers

+1 if target force is currently inverted
-3 if strike contains 2 or fewer steps
-1 if strike contains 3 or 4 steps
+1 if strike contains 9+
-1 time period January-July '42
+1 time period October '42 and after

Column Shift

1 column to the right if Target Marker is on "?" side.

Results

m: Miss; no contact
m/W: Treat as "m" in introductory and standard scenarios. If using Advanced Rule 25.0, treat as "W".
C/W: Treat as "C" in introductory and standard scenarios. If using Advanced Rule 25.0, treat as "W".
W: (Advanced Rule 25.0) Wrong target contacted. Contact a Japanese force — not necessarily Detected — within two hexes of original target, and no further from launching task force. Force becomes located and is inverted. If no such force available, roll again: 1-5 =m, 6-10 =C.
C : Contact target. Target becomes Located and is inverted.

Target Chit Increase (after successful contact)

Carrier force: To level 4 if currently level 3; to level 3 if currently at a lower level. If the force had no revealed air strength, increase carrier commitment index by one-third of the air value printed on the level 3 force chit.
Non-Carrier force: Increase to level 4.

JAPANESE CAP STRENGTH TABLE

	Target Force Air Value																
Die	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
≤-2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1
-1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3
2	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3
3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3
4	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3
5	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4
6	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
7	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
8	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4
9	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4
10	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4

Die Roll Modifier

-3 if Strategic Surprise in effect

JAPANESE CAP TABLE

	Japanese CAP Strength			
Die	1	2	3	4
1-5	0	0	0	0
6	0	0	0	1
7	0	0	1	1
8	0	1	1	1
9	1	1	1	2
10	1	1	2	2
11+	2	2	3	4

Die Roll Modifiers

+1 If any TBD steps participating
+1 If strike has no escorts, or CAP strength is more than double number of escorting steps
-1 If the CAP strength is less than one-half the number of escorting steps.
-1 If "Surprise — CAP"
-2 If "Surprise —Planes on Deck"

ECRAN 1

ANTI-AIRCRAFT FIRE TABLE

Die	Total Antiaircraft Value 1	10	15	20	30	40	50	60	80	100	120+
≤1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2
3	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2
4	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2
5-6	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2
7	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2
8	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	3
9	0	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3
10	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	4
11	1	1	1	1	2	2	2	3	3	4	5
12+	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	5
Attack Modifier	+2	+1	+1	+1	0	0	0	0	-1	-1	-2

Die Roll Modifiers

-3 1-2 points or 1-4 steps attacking
-1 3-4 points or 5-8 steps attacking
+2 7+ points or 14+ steps attacking
-1 All fire Jan-July 1942
+3 US fire Oct 1942 or later
-2 If Surprise CAP
+1 vs. Japanese strike from Rabaul

AA Fire Reminders

- Only 8 ships may fire
- Fighters are not included when counting steps to determine the size modifier of a US strike.
- Air steps and points shot down by CAP are included when determining the strike size modifier.
- AA Fire never eliminates fighters
- Japanese lose the number of points printed. Remember to increment retirement index by 1/2 per point eliminated.
- No Japanese AA if "Surprise — Planes on Deck"

Results: US loses twice the number of steps shown; you choose which.

AIR ATTACK DIE ROLLS CHART

- Japanese air points have an attack strength of 5 in 1942, and 4 in 1943
- US Coordination Modifier (if both torpedo and dive bombers are participating in the same attack)
  + 1/4 point per step, January - July 1942
  + 1/2 point per step, August 1942 and after

Note: Steps shot down count as one-half step.

	Attack Strength 1	4	7	11	14	18
Die Roll(s)	1 (-5)	1 (-3)	1 (-1)	1 (0)	1 (+1)	1 (-1), 1 (0)

	Attack Strength 21	25	30	35	39	44
Die Roll(s)	2 (0)	1 (0), 1 (+1)	2 (+1)	3 (0)	1 (0), 2 (+1)	3 (+1)

	Attack Strength 49	55	61	67	73	87+
Die Roll(s)	3 (0), 1 (+1)	1 (0), 3 (+1)	4 (+1)	2 (0), 3 (+1)	1 (0), 4 (+1)	5 (+1)

AIR ATTACK DAMAGE TABLE

Die	≤3	4	5-7	8-9	10-11	12+
Hits	0	1	2	3	4	5

Die Roll Modifiers

All Attacks

+? Modifier from Air Attack Die Rolls Chart
+? Attack modifier from AA Fire Table
+1 if target has no CAP
+1 If target is an unloading transport

US Attacks only

+5 if Surprise — Planes on Deck

Japanese Attacks only

+1 if target has unready, but *not* ready, aircraft on its Flight Deck
+1 for every 2 steps of ready aircraft on the target's Flight Deck
+1 if target has air units in its Servicing Box

AIR SEARCH TABLE

- Search with all available units in one box at a time.
- Roll once for each Japanese force in coverage area.
- After searching, advance air units to "Used" portion of box.

Die	Result
≤1	L, Chit +1, roll again
	1-5 No Effect
	6-7 1 Bomb Hit (SBD only)
	8 2 Bomb Hits (SBD only)
	9-10 If searched force includes a carrier, lose 1 step searching air units.
	+1 modifier if any TBF searching
2-3	L, Chit +1
4-5	L
6-7	?
8+	—

Die Roll Modifiers

-1 searching Located or Approximately Located force
+1 January - July 1942
+2 1-2 air steps searching
+1 3 air steps searching
-1 5-7 steps searching
-2 8+ steps searching
+1 if any fighters (F4F or P-38) searching

Results

L: Located (Place "Located" marker, flip force face-down)
- Level 0 force receives Level 1 Chit

?: Approximately Located (Place "?" marker, flip force face-down)
- If force already approximately located treat as "L".
- Level 0 force receives a Level 1 chit.

Chit +1: Force at Level 1 or higher increases one intelligence level (12.2). No effect on Level 0 force.

Advanced Game Only

Bomb Hit: Japanese carrier, if present, or largest ship type in force, suffers indicated number of hits.

Step Lost: Immediately eliminate one step of searching air units.

JAPANESE TARGET DESIGNATION

- **Carrier Task Force:** Divide available die rolls evenly among the carriers. Assign odd rolls randomly.
- **Surface Task Force:** Divide available die rolls evenly among the largest-class ships present, though no more than 3 rolls will be allocated to any single CA or CL unless there are no smaller ships present. Distribute excess attack rolls evenly among ships of the next smallest class.
- **Transport Task Force:** Divide attack die rolls evenly among groups of 3 transports. Assign odd rolls randomly.

Losses

- You may choose which steps to remove; at least half must be non- fighter.
- Eliminated steps attack at half strength.

E2753 21070-4
©1980 Victory Games, Inc., Baltimore, MD 21214
Division of Monarch Avalon, Inc. • Printed in USA • All Rights Reserved 3003377

ECRAN 1

ECRAN 1

JAPANESE CLOSE REACTION TABLE

Force Definitions

Small Carrier: 2 or fewer CVEs or CVLS in any combination.
L2-3 Small, Medium, Large Surface: As indicated on force chit.
L4 BB, CA, CL or DD: Determined by the largest ship type present in the Japanese force. Ignore heavily damaged ships.
Large US Surface: At least 6 ships, including 2 heavier than a DD (not counting heavily damaged ships), but containing no carriers or transports.

Intelligence Increase

Level 1 surface forces increase to level 2 before using the table.

Japanese Force	US Task Force: Large Surface	Other Surface	Carrier	Transport
Carrier	R	R	R	I
US Attack	*Day—R* *Night—R*	*Day—R* *Night—R*	*Day—R* *Night—R*	*Day—E* *Night—E*
Transport	1-2 I 3-10 R	I	R	I
US Attack	*Day—R* *Night—R*	*Day—R* *NIght—E1*	*Day—R* *Night—R*	*Day—E* *Night—E*
L2-3 Lg Surf L4 BB	1-5 E 6-10 US Op	1 US Op 2-10 I	1-2 E 3-10 US Op	1-7 E 8-10 US Op
US Attack	*Day—E2* *Night—E*	*Day—E* *Night—E*	*Day—E* *Night—E*	*Day—E* *Night—E*
L 2-3 Med Surf L4 CA	1-2 E 3-7 US Op 8-10 R	1-2 US Op 3-10 I	1-2 R 3-4 E 5-10 US Op	1-7 E 8-10 US Op
US Attack	*Day—E1* *Night—E*	*Day—E2* *Night—E*	*Day—E* *Night—E*	*Day—E* *Night—E*
L 2-3 Sm Surf L 4 CL, DD	1 E 2 US Op 3-10 R	1-3 E2 4-10 I	1-8 R 9-10 US Op	1-8 E 9-10 US Op
US Attack	*Day—R* *Night—E1*	*Day—E2* *Night—E*	*Day—R* *Night—E2*	*Day—E* *Night—E*

Die Roll Modifier: -1 at night (Surface forces only)

Interpreting Results

E: Engage
E1: If Japanese force has at least as many combat ships (not counting those heavily damaged) as the US task force, treat as "E". Otherwise, treat as "R".
- Level 1 Surface = 7 ships
- L2-3 Small Force = 4 ships
- L2-3 Medium Force = 7 ships
- L2-3 Large Force = 9 ships

E2: Treat as "E" if US task force contains no more than twice as many combat ships as the Japanese force. Otherwise, treat as "R".
I: Ignore US force
R: Retreat.
US Attacking:
- 1-4 Battle occurs, use modifiers for Japanese evasion.
- 5-10 No Battle, Japanese force retreats.

US Op: US evasion modifier option

Exception: Japanese forces possessing a "Battle Exhaust 2" marker treat all "E", "E1", "E2", and "US Op" results as "R" instead.

RETREAT PRIORITIES CHART

All forces of the side which suffered the greater number of hits retreat one hex. Forces never retreat into an enemy-occupied hex (except carrier forces avoiding coastal sea hexes in standard game).

Priorities

1. Not into an enemy-occupied hex
2. Toward the nearest friendly force
3. As nearly northward (Japanese) or southward (US) as possible
4. Choose randomly

SURFACE TARGETTING CHART

Perform this procedure for each Japanese ship in order of "weight"; BB's, CA's, CL's, and DD's.

BB or CA begin here:
1. If there are any US BB's not being fired on by three ships, assign one randomly as the target.

CL or DD begin here:
2. If there are any US CA's not being fired upon by two ships, assign one randomly as the target.
3. If there are any US CL's not being fired upon by two ships, assign one randomly as the target.
4. If there are any US DD's not being fired upon by one ship, assign one randomly as the target.
5. Randomly choose any one US ship (except a carrier or transport) as the target.

PURSUIT COMBAT SUMMARY

If a victorious force pursues after a surface engagement, execute another round of combat. Resolve this combat exactly as you would normally, with the following exceptions:
- Heavily damaged ships in the pursuing force can neither fire nor be fired upon.
- Carriers and transports may be fired upon. The Japanese will make them their 1st and 2nd priority targets (respectively). Three Japanese ships will target each carrier; and two ships, each transport.
- Ships not firing at carriers or transports execute their fire and inflict damage before ships targetted on carriers or transports get to fire.

SURFACE FIRE TABLES

Die	Japanese Ship Firing: DD	CL	CA	BB	Die	US Ship Firing: DD	CL	CA	BB
≤4	—	—	—	—	≤4	—	—	—	—
5	—	—	—	1	5-6	—	—	1	2
6	—	—	1	2	7	—	1	3	4
7	—	—	3	3	8	—	2	3	6
8	1	1	5	5	9	1	2	3	8
9	2	2	6	8	10	2	3	4	10
10	4	6	7	9	11	3	5	6	11
11	5	6	7	10	12+	3	5	7	12
12+	8	8	8	11					

Die Roll Modifiers

+1	Japanese firing at night
+1	US DD in 1943
-1	if firing ship belongs to force possessing a "Battle Exhaust 2" marker
-1	Japanese DD/CL fire when either side evades
-2	Japanese CA/BB fire when either side evades
-1	US fire when Japanese evade
-2	US fire when US evades (US Op)
+2	BB or CA vs. Carrier or Transport
+1	BB or CA vs. DD or CL
+1	CL or DD vs. Carrier or Transport
-1	CL or DD vs. BB
-1	if firer's damage greater than 0 but less than 1/4 hit capacity
-2	if firer's damage greater than or equal to 1/4 hit capacity, but less than 1/2
-4	if firer's damage greater than or equal to 1/2 hit capacity
+2	If target ship heavily damaged

ECRAN 1

AIR-GROUND ATTACK TABLE

Jap Air Points		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
US Air Steps		≥2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24+
Die	1-2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
	3	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/1	1/2	1/2
	4	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/1	1/1	1/1	1/2	2/2	2/3
	5	0/0	0/0	0/0	0/0	0/1	1/1	1/2	1/3	2/3	2/3	2/3	3/5
	6	0/0	0/0	0/1	0/1	1/2	1/3	2/3	2/4	2/4	2/5	3/5	3/7
	7	0/0	0/1	1/2	1/3	2/3	2/4	2/5	2/5	2/6	3/7	3/8	4/9
	8	0/1	1/2	1/3	2/4	2/5	2/6	3/6	3/7	4/8	4/10	4/11	4/11
	9	1/1	1/3	2/4	3/5	3/6	3/7	3/8	4/9	4/10	4/12	4/13	5/13
	10	1/3	2/4	3/5	3/6	3/7	4/8	4/9	4/10	5/12	6/14	6/15	7/15

Results: Hits on Airfield / Hits on Grounded Aircraft

- Each hit on grounded aircraft eliminates one US step. Distribute hits first to air units in the Runway Box, then the Servicing Box, and lastly, those in the Hangar. Hits inflicted on ready units (those in the Runway Box) only count 1/2 toward satisfying combat result.
- Every 2 hits eliminate one Japanese air point. Ignore any odd points.
- Results printed in blue count as "0" in an attack by Rabaul aircraft.

Notes

- US fighters attack separately from bombers. Fighters never inflict hits on an airfield, only on grounded aircraft.
- Rabaul's hit capacity is 20. US bases' hit capacities are 10.

SURFACE BOMBARDMENT TABLE

Total Bombardment Value

Die	≥10	20	30	40	50+
1-2	0/0	0/0	0/0	0/0	2/4
3	0/0	0/0	0/0	2/4	4/8
4-5	0/0	1/2	2/4	3/6	6/12
6-7	1/1	2/4	3/6	5/10	8/15
8	1/2	2/5	4/9	7/12	10/18
9-10	2/4	4/8	6/12	10/15	12/20

Result: Hits on Airfield / Hits on Grounded Aircraft

FLEET RETIREMENT TABLE

Ratio of Retirement Index to Commitment Index

<1:1	1:1	1.33:1	1.66:1	2:1	2.33:1
--	2	3	5	7	9

Result: If the die roll is less than or equal to the number on the table, the Japanese retire.

—: Impossible, no way, forget about it, later...

FORCE RETIREMENT SUMMARY

Carrier Forces:

Level 3 and 4 carrier forces retire when either of the following is true;

- All of its carriers have been sunk or heavily damaged, or
- Its current air value is zero.

Level 1 and 2 carrier forces never retire, except as dictated by Fleet Retirement.

Surface Forces (All Levels)

- Retire if any combat causes the force's **cumulative** losses to total one-half or more of the ships with which it started.
- Retire if any **single** surface engagement or air attack sinks or heavily damages either one BB, or any other two ships heavier than a DD.
- Retire if they have executed a bombardment against a US air base in an objective hex (9.0).

Transport Forces (All Levels)

- Retire if they have lost all of their transports.
- Retire if they have completed unloading at an objective hex (9.0).

VICTORY POINT SCHEDULE

Introductory Scenarios and Standard Game

Awards to both sides :

Each hit on a damaged carrier	+1
Each BB sunk	+4
Each BB heavily damaged	+2
Each CA sunk	+2
Each CA heavily damaged	+1
Each CL, DD or Transport sunk	+1

Awards to US only:

Japanese carrier sunk	+2xAir Value
Japanese carrier heavily damaged	+Air Value
Each Japanese Air Point lost	+1/2

Awards to Japanese only:

US carrier sunk	+ Hangar Capacity
Each US Air Step lost	+1/4

Note: One half of all air steps that are airborne at the end of the last day of a scenario count as lost for purposes of counting VPs.

Standard Game Only

Each unloaded transport	+2
Each US transport not unloaded	+2
Henderson Field inoperative at end of game	+4
Bombardment	
•Force with 10+ ships / Any force with BBs	+4
•Force with 5-9 ships / Any force with 2+ CAs	+3
•Force with 1-4 ships	+1

Note: Score points for bombarding Henderson Field August 1942+ only.

Japanese Fleet Retires	+10

Special (Japanese Only)

Japanese receive double victory points when the following ship types are sunk while not in a task force containing at least the indicated number of other ships:

•CV or BB 4 other ships •CA 2 other •DD 1 other

VICTORY LEVELS CHART

You must have at least 20 VPs to win any kind of victory.

Ratio of US to Japanese	Level of Victory
2:1 or higher	Overwhelming
1.5:1	Substantial
Greater than 1:1	Marginal
1:1	Draw

Ratio of Japanese to US	Level of Victory
2.5:1 or higher	Overwhelming
2:1	Substantial
1.5:1	Marginal
At least 1:1, but less than 1.5:1	Draw

ECRAN 2

ELIGIBLE FORCE TYPES

If carrier force commitment index less than limit:

- Carrier
- Level 0: Draw Level 1 chit. If resulting force not eligible to attack, return chit to cup and stop.
- Large, Medium, or Small Level 1:
  a. Use Level 1 to Level 2 Intelligence Table.
  b. If result is Carrier Force, Level 1 force becomes that force.
  c. Otherwise, stop. If force was Level 0 at start of procedure, reverts to Level 0 now.

If carrier commitment index greater than or equal to limit:

- Carrier only

TURN OF LANDING

Range	Turn Strike Will Land
0-2 hexes	Same Turn
3-6 hexes	Following Turn
7-10 hexes	Two Turns Later
11-14 hexes	Three Turns Later
15+ hexes	Four Turns Later

AIR ATTACK S

Chit

L1 Carr	None
L2 1-2	N
L2 2-3	
L2 3+	

Die	
≤-3	0
-2	2
-1	2
0	3
1	3
2	5
3	7
4	5/4
5	6/5
6	6/6
7	7/6
8	7/7
9	8/7
10	9/9

MAXIMUM RANGES

9 hexes of US **carrier** or **transport** task force
6 hexes of an operating US **airfield**
3 hexes of a US **surface** task force

TWO ATTACK LIMIT

If a force currently has two air attacks either launched and not yet returned, or landed and not yet turned around, no attack will be launched.

Die Roll Modifiers

-4 Secondary objective force with no revealed air strength
-3 at ranges 7-9 hexes
-3 Turns 11 and 12

CARRIER AIR ATTACK TABLE

Die	Priority	Alternate	2nd Alternate
1-2	Carriers	—	—
3-5	Carriers	Lg. Surface (P)	Airfield (P)
6	Carriers (P)	Airfield (P)	Lg. Surface (P)
	Airfield (P)	Carriers (P)	Lg. Surface (P)
7-9	Airfield (P)	Lg. Surface (P)	—
10	Non-Carrier (P)	Airfield (P)	—
11+	—	—	—

Die-roll Modifiers

+2 if Strategic Suprise is in effect
+3 if force has US Advantage marker
+4 Turns 1, 2, 3, range ≤ 5 hexes
+5 Turn 3, range ≥ 6 hexes
+2 Turn 4
+1 Turn 5
+4 Turn 11, range >6 hexes
+5 Turn 12, range >2 hexes

Carriers: Attack closest US carrier task force within range. If more than one, attack the largest.

Lg Surface:

- **Ordinary Mission:** Attack a large US surface task force (at least 6 ships, 2 heavier than DD, no carriers or transports; not counting heavily damaged ships) within 3 hexes. If more than one is in range, attack the largest.
- **Interdiction Mission:** Attack the largest US transport task force within 9 hexes. If none are within range, treat result as you would an ordinary mission.

Airfield: Attack an operating US airfield within 6 hexes.

Non-Carrier: Attack the largest US transport task force within range. If none is available, attack the largest surface task force within range.

(P): Partial strike. Attacks with one-half (rounded up) of the strength computed on the appropriate Air Attack Strength Table. However, use the full strength for increasing revealed air strength.

—: No strike.

TURNAROUND CHART

Range To Current Target	Turn of Landing: Three or more ago	Two ago	Preceeding
0-2 hexes	Yes	Yes	Yes
3-6 hexes	Yes	Yes	No
7+ hexes	Yes	No	No

No: Points in earlier attack not available for current attack.
Yes: Points in earlier attack available for current attack.

CARRIER Chart Screen II

Result: Modified strike strength
Note: Add together first and second waves when computing initial strengths. Subtract necessary points from the second wave until that wave is reduced to 0; subtract any excess from the first wave.

REVEALED AIR STRENGTH UPDATING

a If the total of losses + unavailable air points + generated strike strength is greater than current revealed air strength, then the total becomes the new revealed air strength.
b. If the force previously had no revealed air strength, increase the carrier commitment index by an amount equal to the newly computed revealed air strength.

AIR ATTACK STRENGTH TAI

Adjust air value for unavailable points: reduc

Die	1	2	3	4	5	6	7
≤-2	0	0	0	0	0	0	0
-1	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	2	2
1	0	0	1	3	3	4	5
2	0	1	2	3	4	4	5
3	1	1	2	3	4	4	5
4	1	1	2	3	4	5	3/3
5	1	2	2	3	4	5	3/3
6-7	1	2	3	3	4	5	6
8-9	1	2	3	3	4	5	6
10+	1	2	3	3	4	5	6

Die Roll Modifiers: -3 at range 7+ he

Morning Range Limits

- In all segments of the 1st turn (0520) of each day, the maximum range for all air attacks is 2 hexes.
- In all segments of the 2nd turn (0640) of each day, the maximum range for all air attacks is 5 hexes.

ECRAN 2

TRENGTH TABLE (LEVEL 1 AND 2 FORCES)

Revealed Air Strength

			≤3	4	5	6	7	8	9	10	11-12		13-14	15-17	18-19	20+	
ne			≤3	4	5	6	7	8-9	10	11	12+						
	None					≤5	6	7-8	9	10	11-12	13	14	15-16	17+		
		None							≤7	8-9	10-11	12	13	14	15-16	17-18	19+
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	3	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	3	3	3	3
2	4	5	0	0	0	0	0	2	2	3	4	4	4	5	5	5	5
2	5	7	0	0	2	2	2	3	3	4	5	5	5	6	6	4/3	4/3
3	5/5	6/6	2	2	4	4	4	6	6	8	5/4	5/5	6/5	7/6	7/6	7/6	7/7
3	6/6	7/7	2	3	4	4	5	6	4/3	4/4	6/5	6/5	6/5	7/6	7/6	7/7	7/7
3	6/6	7/7	3	3	5	5	3/3	4/3	7	5/4	6/5	6/5	6/5	7/6	7/6	7/7	8/7
4	6/6	7/7	3	3	5	5	6	7	8	5/5	6/5	6/5	6/5	7/6	7/7	8/7	8/7
5	6/6	7/7	3	4	5	3/3	6	4/4	4/4	5/5	6/5	6/6	6/6	7/6	7/7	8/7	8/8
6	6/6	8/7	3	4	5	6	4/3	4/4	4/4	5/5	6/6	6/6	6/6	8/7	8/7	8/8	8/8
/3	7/6	8/8	3	5	5	6	4/3	4/4	5/4	5/5	6/6	7/6	7/6	8/7	9/8	9/9	9/9
/4	7/7	9/9	3	5	3/3	6	4/4	8	5/4	6/5	7/6	7/6	7/6	9/8	9/9	10/9	10/10
/4	8/7	10/10	4	3/3	6	6	4/4	5/4	5/4	6/5	7/6	7/7	8/7	9/8	10/9	10/10	10/10
/5	8/8	11/11	4	4/3	4/3	4/3	5/4	5/4	5/5	7/6	7/7	8/8	9/9	9/9	10/10	11/10	11/11

LEVEL 1 AND 2 ATTACK STRENGTH REDUCTION CHART

Points Lost/ Unav — Initial Strength

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	0	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
2	0	0	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
3	0	0	0	2	3	5	6	7	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	19	20	21
4	0	0	0	0	2	4	5	6	8	9	10	12	13	14	15	16	17	17	18	18	19	20
5	0	0	0	0	0	3	4	6	6	8	9	11	12	13	14	15	16	16	17	17	18	19
6	0	0	0	0	0	2	3	5	5	7	9	10	10	13	13	14	15	15	16	16	17	19
7	0	0	0	0	0	0	2	3	4	6	8	8	10	11	12	13	14	14	15	15	16	17
8	0	0	0	0	0	0	0	2	4	5	7	7	9	10	11	12	13	13	14	14	15	16
9	0	0	0	0	0	0	0	0	3	4	5	7	8	9	10	11	12	12	13	13	14	15
10	0	0	0	0	0	0	0	0	2	3	4	6	6	8	9	10	11	11	12	12	13	14
11	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	5	6	7	8	9	10	10	11	11	12	13
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	4	5	6	7	8	9	9	10	10	11	12
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	4	6	6	7	8	8	9	9	10	11
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	4	5	6	7	7	8	8	9	10
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	3	4	5	6	6	7	7	8	9
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	3	4	5	5	6	6	7	8
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	3	4	4	5	5	6	7
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	3	3	4	4	5	6
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4	5
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	4
21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	3
22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

hen

ILE (LEVEL 3 AND 4 FORCES)

e by the sum of strikes not landed + points not turned around. No strike is launched if air value is 0.

Adjusted Air Value

8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28+
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5
2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	4/3	4/3	4/3	4/4	4/4	4/4	4/4	5/4	5/4	5/5
5	6	4/3	7	8	5/4	5/4	5/5	6/5	6/5	6/6	7/6	7/6	7/7	8/7	8/7	8/8	8/8	9/8	9/9	10/9
6	4/3	7	4/4	5/4	5/4	5/4	5/5	6/5	6/5	6/6	7/6	7/6	7/7	8/7	8/7	8/8	8/8	9/8	9/9	10/9
6	4/3	7	4/4	5/4	5/4	5/4	5/5	6/5	6/5	6/6	7/6	7/6	7/7	8/7	8/7	8/8	8/8	9/8	9/9	10/9
4,3	7	4/4	5/4	5/4	5/4	5/4	5/5	6/5	6/5	6/6	7/6	7/6	7/7	8/7	8/7	8/8	8/8	9/8	9/9	10/9
4,3	7	4/4	5/4	5/5	5/5	5/5	5/5	6/5	6/5	6/6	7/6	7/6	7/7	8/7	8/7	8/8	8/8	9/8	9/9	10/9
7	7	4/4	5/4	5/5	5/5	6/5	6/5	6/6	7/6	7/6	7/7	8/7	8/8	8/8	9/8	9/9	10/9	10/9	10/10	11/10
7	7	8	5/4	5/5	6/5	6/6	6/6	6/7	7/7	8/7	8/8	9/8	9/8	9/9	10/9	10/10	11/10	11/11	11/11	12/11
7	4/4	5/4	5/5	6/5	6/6	6/7	6/7	7/7	8/7	8/8	9/8	9/9	10/9	10/10	11/10	11/11	11/11	12/11	12/12	13/12

ces, except when generating Rabaul air attacks +4 Rabaul attacks -3 Turns 11 and 12

LEVEL 1 TO LEVEL 2

Level 1 Force Chit

Die	Level 1 Carrier	Level 1 Surface	Level 1 Trnspt	Level 1 Large	Level 1 Medium	Level 1 Small
≤1	1-2 CV	Sm Surf	Sm Trans	Med Surf	Med Surf	Sm Surf
2	1-2 CV	Sm Surf	Sm Trans	Lg Surf	Med Surf	Sm Surf
3-4	1-2 CV	Med Surf	Med Trans	Lg Surf	Med Surf	Sm Surf
5	2-3 CV	Med Surf	Lg Trans	Lg Surf	Med Surf	*Sm Trans
6	2-3 CV	Med Surf	Lg Trans	*Lg Trans	*Med Trans	1-2 CV
7	2-3 CV	Med Surf	Lg Trans	2-3 CV	2-3 CV	1-2 CV
8	3+ CV	Lg Surf	Lg Trans	3+ CV	2-3 CV	1-2 CV
9	3+ CV	Lg Surf	Lg Trans	3+ CV	2-3 CV	1-2 CV
10+	†RA	L1 Carrier	RA	RA	RA	RA
	1-5 L1 Surf 6+ Dummy		1 L1 Carrier 2 L1 Surf 3+ Dummy	1 "3+ CV" 2-3 Med Surf 4+ Dummy	1 "1-2 CV" 2-3 Lg Surf 4+ Dummy	1 "1-2 CV" 2-4 Med Surf 5+ *Med Trans

Die Roll Modifiers

-4 If Carrier Commitment Index is within 5 or less of Commitment Limit

-4 if force has secondary objective (modifier doesn't apply to carrier forces having any revealed air strength)

±? **Revealed Air Strength Modifier**

0-5	6	7	8	9	10	11	12	13	14+
-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5

Results

RA: Roll Again

*: Replace with a transport force with the same objective. If none available, roll again.

†: If force has any revealed air strength, ignore this result and roll again.

LEVEL 2 TO LEVEL 3

Level 2 Carrier Chit and Revealed Air Strength

Die	1-2 Carriers ≤5	1-2 Carriers 6-7	1-2 Carriers 8-10	1-2 Carriers 11+	2-3 Carriers ≤7	2-3 Carriers 8-10	2-3 Carriers 11-13	2-3 Carriers 14+	3+ Carriers ≤12	3+ Carriers 13-14	3+ Carriers 15-16	3+ Carriers 17+
		None					None				None	
1	0/1	0/1	0/2	1/1	0/2	0/2	1/1	2/0	0/3	0/3	0/3	2/1
2	0/1	0/1	0/2	1/1	0/2	0/2	1/1	2/0	0/3	0/3	2/1	2/2
3	0/1	0/1	0/2	2/0	0/2	0/3	1/1	2/0	0/3	0/3	2/1	2/2
4	0/1	0/2	0/2	2/0	0/2	0/3	1/1	2/0	0/3	0/3	2/1	2/2
5	0/1	0/2	0/2	2/0	0/2	0/3	2/0	2/0	0/3	0/3	2/1	2/2
6	0/1	0/2	0/2	2/0	0/2	0/3	2/0	2/0	0/3	2/1	2/1	2/2
7	0/1	0/2	0/2	2/0	0/2	1/1	2/0	2/0	0/3	2/1	2/1	2/2
8	0/1	0/2	1/1	2/0	0/3	1/1	2/0	2/0	0/3	2/1	2/1	2/2
9	0/2	0/2	1/1	2/0	0/3	1/1	2/0	2/1	0/3	2/1	2/2	2/2
10	0/2	1/0	2/0	2/0	0/3	1/1	2/0	2/1	0/3	2/1	2/2	2/2

Results: Number CV / Number CVL

Note: Reduce level 3 air value by current losses immediately.

LEVEL 2 TO LEVEL 3

Level 2 Surface or Transport Chit

Die	Lg Surf	Med Surf	Sm Surf	Lg Trans	Med Trans	Sm Trans
1	1-2 CV	1-2 CV	1-2 CV	C	D	D
2	Med CA	Med DD	Sm DD	C	C	D
3	Med BB	Med DD	Sm DD	B	C	D
4	Lg CA	Med DD	Sm CA	B	C	D
5	Lg CA	Med CA	Sm CA	B	C	D
6	Lg BB	Med CA	Sm CA	B	B	C
7	Lg BB	Med CA	Sm CA	B	B	C
8	Lg BB	Med BB	Med DD	A	B	C
9	Lg BB	Lg CA	Med DD	A	B	B
10	Lg BB	Lg BB	Med CA	A	A	B

Result: The force receives the indicated Level 3 chit.

- Increase surface or transport commitment index by value on the chit.
- Transport chit specifies approximate number of ships in the force.

A = 18-26 B = 12-17 C = 7-11 D = 2-6

©1980 Victory Games, Inc. Baltimore, MD 21212
Printed in U.S.A. All Rights Reserved 0008378

ECRAN 2

LEVEL 3 TO LEVEL 4

Level 3 Carrier Force Chit

Die	1 CVL	2 CVL	3 CVL	1 CV	2 CV	CV + CVL	2 CV + CVL	2 CV + 2CVL
≤ 1	CVE	2 CVE	3 CVE	CVE	2 CVE	CVE + CVL	CVE + 2 CVL	2 CV
2	CVE	2 CVE	3 CVE	CVE	2 CVL	2 CVE	2 CV	2 CV + CVE
3	CVE	2 CVE	2 CVE + CVL	CVL	2 CV	2 CVL	2 CV + CVE	2 CV + 2 CVE
4-5	CVE	CVE + CVL	2 CVE + CVL	CVL	2 CV	CV + CVE	2 CV + CVE	2 CV + 2 CVE
6	CVL	CVE + CVL	2 CVE + CVL	CV	2 CV	CV + CVE	2 CV + CVE	2 CV + 2 CVL
7	CVL	CVE + CVL	3 CVE	CV	2 CV	2 CV + CVL	2 CV + CVL	2 CV + 2 CVL
8	CVL	2 CVL	2 CVL + CVE	CV	2 CV	2 CV + CVL	2 CV + CVL	2 CV + 2 CVL
9	2 CVE	2 CV	2 CV + CVE	2 CVE	2 CV + CVE	2 CV + CVL	2 CV + 2 CVE	2 CV + 2 CVL
10	2 CVL	2 CV + CVE	2 CV + CVL	2 CVL	2 CV + CVL	2 CV	2 CV + 2 CVL	2 CV + 2 CVL
11+	2 CV	3 CV	3 CV	2 CV	3 CV	3 CV	4 CV	4 CV

Die Roll Modifiers

+1 if Carrier Commitment Limit is 20-21
+2 if Carrier Commitment Limit is 22-25
+3 If Carrier Commitment Limit is 26-27
+4 if Carrier Commitment Limit is 28 or more
-4 If Carrier Commitment Index is within 5 or less of Commitment Limit

Note: Reduce the carriers' air values by the difference between printed level 3 air value and the current air value.

LEVEL 3 TO LEVEL 4

Level 3 Surface Force Chit

Die	Lg BB	Med BB	Lg CA	Med CA	Sm CA	Med DD	Sm DD
1	2 CA 6 DD	1 CA 4 DD	3 CA 2 DD	1 CL 5 DD	4 DD	4 DD	2 DD
2	4 CA 4 DD	1 CA 1 CL 6 DD	4 CA 3 DD	2 CA 4 DD	5DD	4 DD	2 DD
3	2 BB 3 CA 6 DD	2 CA 6 DD	5 CA 1 DD	3 CA 2 DD	6 DD	5 DD	2 DD
4	2 BB 3 CA 6 DD	1 BB 3 DD	5 CA 2 DD	3 CA 3 DD	6 DD	5DD	3 DD
5	2 BB 4 CA 4 DD	1 BB 1 CA 6 DD	5 CA 5 DD	3 CA 3 DD	1 CL 5 DD	5 DD	3 DD
6	2 BB 4 CA 4 DD	1 BB 2 CA 4 DD	5 CA 1 CL 1 DD	3 CA 4 DD	1 CL 6 DD	6 DD	3 DD
7	2 BB 4 CA 1 CL 6 DD	1 BB 2 CA 1 CL 6 DD	6 CA 3 DD	4 CA 2 DD	1 CA 6 DD	6 DD	3 DD
8	3 BB 1 CA 2 DD	2 BB 1 CA 3 DD	6 CA 4 DD	4 CA 3 DD	1 CA 6 DD	1 CL 7 DD	4 DD
9	3 BB 2 CA 3 DD	2 BB 1 CA 4 DD	6 CA 1 CL 2 DD	4 CA 4 DD	1 CA 1 CL 5 DD	1 CL 8 DD	5 DD
10	4 BB 2 CA 3 DD	2 BB 2 CA 5 DD	6 CA 1 CL 5 DD	5 CA 1 CL 1 DD	1 CA 1 CL 5 DD	1 CL 10 DD	1 CL 4 DD

Note: When increasing a carrier force to level 4, use the same die roll for both the carrier and screen components.

LEVEL 3 TO LEVEL 4

Level 3 Tranport Force Chit

Die	A	B	C	D
1	9/9	6/6	3/4	1/1
2	9/10	6/7	3/4	2/1
3	10/10	6/7	4/4	2/2
4	10/10/1	7/7	4/4	2/2
5	10/11/1	7/7	4/5	3/2
6	10/11/1	7/8	4/5	3/2
7	11/11/1	7/8	5/5	3/2
8	12/11/1	8/8	5/5	3/3
9	13/11/1	8/8	5/6	3/3
10	14/11/1	8/9	5/6	3/3

Results

First Number: Number of Transports
Second Number: Number of DD's
Third Number (if any): Number of CL's

SCREEN GENERATION CHART

Use the Intelligence Tables to generate a screen of the same level as the carrier force. After generating the carrier force's level 3 chit, use the chart below to determine which level 2 chit to use when rolling for the screen on the Level 2 to Level 3 Intelligence Table.

Carriers	Surface Force's Level 2 Chit
CVL	Small Surface
2 CVL	Medium Surface
CV	
CV + CVL	
2 CV	Large Surface
Any 3+	

E2753 21070-4

ECRAN 2

JAPANESE FORCE ARRIVAL

Number of forces arriving:

Combat forces: One-third of those not in play (round to nearest whole number, round 1/2 up)

Transport forces: One force per arrival phase (if available)

- Force doesn' t arrive if hex is US-occupied or adjacent to a US carrier task force
- Double-check arrival if within coverage range of searching air units

1-7 Force doesn't arrive 8-10 Force arrives normally

PORT MORESBY ARRIVAL TABLE (One-day scenarios/3rd day of extended scenarios)

1st Die	Second Die 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Trans
1	2845*	2639	2845*	2845*	2639	2845*	2639	2845*	2639	2846	2846
2	2942	2835	2942	2942	2835	2942	2835	2942	2835	2943	2943
3	2943*	2736	2943	2943	2736	2943	2943	2736	2943	2736	2940
4	2944*	2641	2944	2644	2641	2944	2944	2641	2944	2641	2944
5	3043	2541	3043	3043*	2541	3043	3043	2541	3043	2541	2942
6	3044	2640	3044	3044*	2640	3044	3044*	2640	3044	2640	2842
7	3045*	2940	3045	3045*	2940	3045	3045*	2940	3045	2944	2741
8	2944	2940	3042	2944	2940	3042	2944	2940	3042	3045	3042
9	3045	3042	2842*	3045	3042	2842*	3045	3042	2842*	2943	3045
10	2740	2842*	2741	2740	2842*	2741	2740	2842*	2741	2740	3043

PORT MORESBY ARRIVAL TABLE (1st and 2nd Days of extended scenarios)

1st Die	Second Die 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Trans
1	1738	1739	2631	1738	1739	2631	1738	1739	2631	2935*	2641
2	1740	1838	2632	1740	1838	2632	1740	1838	2632	2935	2541
3	1840	2038	2639*	1840	2038	2639	1840	2038	2639	2337	2540
4	2040	2135*	2640*	2040	2135	2640	2040	2135	2640	2437	2639
5	2137	2139	2641*	2137	2139	2641*	2137	2139	2641	2440	2138
6	2141	2143	2732	2141	2143	2732	2141	2143	2732	2441	2441
7	2334	2337	2736	2334	2337	2736	2334	2337	2736	2541	1940
8	2434	2437	2835	2434	2437*	2835*	2434	2437	2835	2639	2437
9	2440*	2441*	2541*	2440	2441	2541*	2440	2441	2541	2640	2137
10	2533	2535	2243	2533	2535	2243	2533	2535	2243	2641	2141

NEW HEBRIDES ARRIVAL TABLE

1st Die	Second Die 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Trans
1	2309	2321	2216	2519*	2309	2123	2213	2309	1810	2319	2121
2	2312	2116	2025	2516*	2116	2113	2028	2321	2312	2318	2220
3	2316	1820	2113	2510*	1914	2015	2310	1818	2224	2217	2119
4	2319	2113	2015	2511*	2111	2310	1811	1812	2314	2116	2318
5	2314	2011	2109	2519*	1820	2115	2015	2010	2223	2311	2317
6	2110	2314	1823	2520*	2112	2117	2223	1822	2311	2311	2315
7	2315	2017	2121	2510*	2018	2026	2110	2509*	1813	2419	2212
8	2120	2314	2026	2519*	2113	2110	2020	2510*	1919	2319	2210
9	2122	2022	2311	2516*	1824	1820	2318	2522*	1821	2109	2109
10	2311	2121	1819	2522*	2114	2318	2023	2516*	2013	2211	2111

GUADALCANAL ARRIVAL TABLE

1st Die	Second Die 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Trans
1	1726	2117	2034*	1919	2121	2313	2137	1831	2517	1731	2334
2	2232*	1520	2132*	1923	2517	1524	2136	2132*	2121	2034*	2532
3	1720	1516	2231*	1923	1522	2315	2437	1931	2318	1524	2132
4	1720	1528	1719	1835*	2318	1731	2135*	2132*	2318	1524	1931
5	1723	2115	1735*	1923	2112	2313	1718	1828	2117	1723	2029
6	1731	1520	1934*	2132*	2117	1730	1725	1923	2112	1721	1828
7	1522	1619	2131*	1919	1623	2117	2137	2029	2117	1720	1830
8	1531	1723	1721	1828	2117	1528	2134*	2121	2313	1722	1923
9	1524	1718	2137	2026	2318	2117	2535	1931	2115	1725	2026
10	1520	1731	2033*	2132*	1722	1720	2436	1923	2318	1727	2121

1943 ARRIVAL TABLE (All objectives)

1st Die	Second Die 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-4	1224	1226	1228	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237
5-7	1324	1326	1328	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337
8	1424	1426	1428	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437
9	1524	1526	1528	1531	1532	1533	1534	1535	1536	1537
10	1440*	1440*	1440*	1440*	1440*	1440*	1440*	1440*	1440*	1440*

*: Force receives level 1 "Surface" chit. If Surface Commitment Index is greater than or equal to the limit, the force does not arrive.

©1990 Victory Games, Inc., Baltimore, MD 21211
Division of Monarch Avalon, Inc. Printed in U.S.A. All Rights Reserved.

E-2752 21072-1
3003375

TABLE 2

TARGET CHANGE / SPLIT STRIKE / RECALL TABLE

Die	Result
1-3	Change target / Join split-off strike / Break off and return to base
4-10	No change

Die Roll Modifiers

-2 if Time Aloft marker 2 or less
+2 if Time Aloft marker 7 or greater

Note: Roll separately for each unit in strike.

RABAUL AIR ATTACK TABLE

Die	Priority Targets	Alternate	Second Alternate
1-2	Carriers (P) within 15	Transports (P) within 9	Closest force (P) within 6
3-5	Carriers within 12	Transports within 4	Airfield (P) within 19
6-7	Transports (P) within 9	Carriers (P) within 6	—
8-10	Transports within 4	Carriers (P) within 6	—
11+	—	—	—

Results: Attack **closest** force of specified type within specified range.
Attack Value: Rabaul air points always have an attacks strength of 4.

Die Roll Modifiers

+2 if Strategic Suprise is in effect
+4 Turns 1, 2, and 3, range ≤ 5 hexes
Turn 9, range > 15 hexes
Turn 10, range > 11 hexes
Turn 11, range > 7 hexes
Turn 12, range > 3 hexes
+5 Turn 3, range ≥ 6 hexes

PBY SEARCH TABLE

First, roll the die twice and locate the corresponding PBY search areas. Then, roll the die again for each of the selected PBY search areas and read the result from the table.

	Number of Japanese forces within 3 hexes of search hex					
Die	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11+
1-2	1/1	2/2	2/2	2/3	3/4	4/4
3	1/1	1/1	2/2	2/2	3/3	3/4
4-7	0/1	1/1	1/2	2/2	2/3	2/3
8	0/0	0/1	1/1	1/2	1/2	2/2
9-10	0/0	0/0	0/1	0/1	1/1	1/2

Results

X/Y: X is the number of forces within 3 hexes which are located regardless of previous detection status. Y is the number of additional, previously approximately located, forces which are located.
*: On a roll of "1", one randomly selected force located by the PBY search is increased an intelligence level.

JAPANESE CAP — OTHER FORCE TABLE

Use if a US strike is attacking a Japanese **transport** force within 2 hexes of any of the following;

- Level 1 or level 2 carrier force
- Level 3 or level 4 carrier force containing at least one CVL or CVE.

	Die							
Distance	1	2	2	4	5	6	7	8+
same hex	0	1	1	1	1	1	1	1
1 hex away	0	0	0	1	1	1	1	1
2 hexes away	0	0	0	0	0	0	0	1

Die Roll Modifiers

+2 if more than one eligible carrier force within 2 hexes
-2 if closest eligible carrier force has lost more than one-half of its aircraft (ignore if another eligible force is within range that hasn't lost more than one-half)
-4 if all eligible forces within 2 hexes have lost more than one-half of their aircraft (not cumulative with -2 modifier above)

CONFIRMATION REQUIREMENTS CHART

Range	Confirm hits occurring:
0-2 hexes	Current turn and all previous turns
3-6 hexes	All turns previous to and including the last turn
7+	All turns previous to and including the turn before last

HIT CONFIRMATION TABLE

	Reported Hits										
Die	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20*
1	0	2	3	5	7	8	10	12	13	15	17
2	0	2	3	4	6	6	9	10	12	13	14
3	0	1	2	3	5	5	7	9	10	11	12
4-6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7	0	1	2	3	4	4	6	6	7	8	9
8	0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
9	0	0	1	1	2	2	2	3	4	4	4
10	0	0	0	1	1	1	2	2	3	3	3

*: If the number of reported hits exceeds 20, roll separately for the excess using the appropriate column.

TABLE 2

US Log Sheet

Scenario Time Period	

Anti-aircraft Type	

Repair Modifier	

Contact Modifier	

Carrier	Hits								
Enterprise	L	L	M	M	H	D	D	SUNK	
Yorktown	L	L	M	M	H	D	D	SUNK	
Hornet	L	L	M	M	H	D	D	SUNK	
Lexington	L	L	M	M	M	H	D	D	SUNK
Saratoga	L	L	M	M	M	H	D	D	SUNK
Victorious	L	L	M*	M*	H	H	D	D	SUNK
Wasp	L	L	M	M	H	D	SUNK		

Damage Effects Summary (Surface and Transport Ships)

- Anti-aircraft and Bombardment values reduced 1 per hit.
- Ships sunk when hits equal hit capacity.

Damage Effects Summary (Carriers)

- Anti-aircraft value is reduced 1 per hit.
- 2 steps of aircraft in the Flight Deck or Servicing boxes are eliminated for each hit. No steps in the Servicing box are eliminated until all on the flight deck have been eliminated.
- At damage level "L", damage points may not be repaired, but repair rolls may still remove Inoperative Flight Deck markers.
- At damage levels "M" and "H", the carrier receives an Inoperative Flight Deck marker. Repair of two damage points is necessary to remove it. *Exception: The Victorious does not recieve an Inoperative Deck marker until it has reached damage level "H".
- At damage level "D", the carrier cannot launch or land aircraft. It also receives an Inoperative Flight Deck marker.

US REPAIR TABLE

Die Roll		1	2	3-4	5	6-7	8	9	10
Current	L	0	0	0	-1	-1	-1	-2	-2
Damage	M	+1*	+1	0	0	-1	-1	-1	-2
Level	H	I*	+1	0	0	0	-1	-1	-1
	D	I*	+1	0	0	0	0	-1	-1

CRITICAL DAMAGE TABLE

Die Roll	Result
1	+4 Hits
2	+2 Hits
3-4	+1 Hit
5-7	No Raise/Lower
8-10	No Effect

Results (Repair and Critical Damage Tables)

-1, -2 Reduce number of damage points by 1 or 2.
+1, +2, +4 Increase number of damage points by 1, 2, or 4.
I Irreparable hull damage — "M" level damage cannot be repaired. However, rolls are still made to repair flight deck damage (19.3).
0 No change in damage.
* On an unmodified roll of "1" (only), roll on Critical Damage Table.

Die Roll Modifiers (Repair and Critical Damage Tables)

-1 for each hit above minimum needed for damage level "D".
-1 ScenarioTime Period: January-July 1942
+1 Scenario Time Period: October 1942 or later

Japanese Log Sheet

Force Number	

Revealed Air Strength	

Air Losses	

Air Strikes

Land	Strength	Loss	Survivors

Carrier Sinkings and Damage

Turn	

Force Number	

Revealed Air Strength	

Air Losses	

Air Strikes

Land	Strength	Loss	Survivors

Carrier Sinkings and Damage

Turn	

Force Number	

Revealed Air Strength	

Air Losses	

Air Strikes

Land	Strength	Loss	Survivors

Carrier Sinkings and Damage

Turn	

Task Force Displays

A		B		C		D		E		F		G		H	

Damage Effects Summary (Japanese)

- Anti-aircraft and Bombardment values reduced 1 per hit.
- Carrier air value reduced 1 per hit.
- If carrier heavily damaged, it can no longer launch strikes. Increase Retirement Index by air value.
- Ships sunk when hits equal hit capacity. When carrier sunk, increase Retirement Index by air value.
- For purposes of generating air attacks, damage to and sinkings of Japanese carriers take effect in the End Phase of the turn after damage was inflicted.

TURN OF LANDING

Range	Turn Strike Will Land
0-2 hexes	Same Turn
3-6 hexes	Following Turn
7-10 hexes	Two Turns Later
11-14 hexes	Three Turns Later
15+ hexes	Four Turns Later