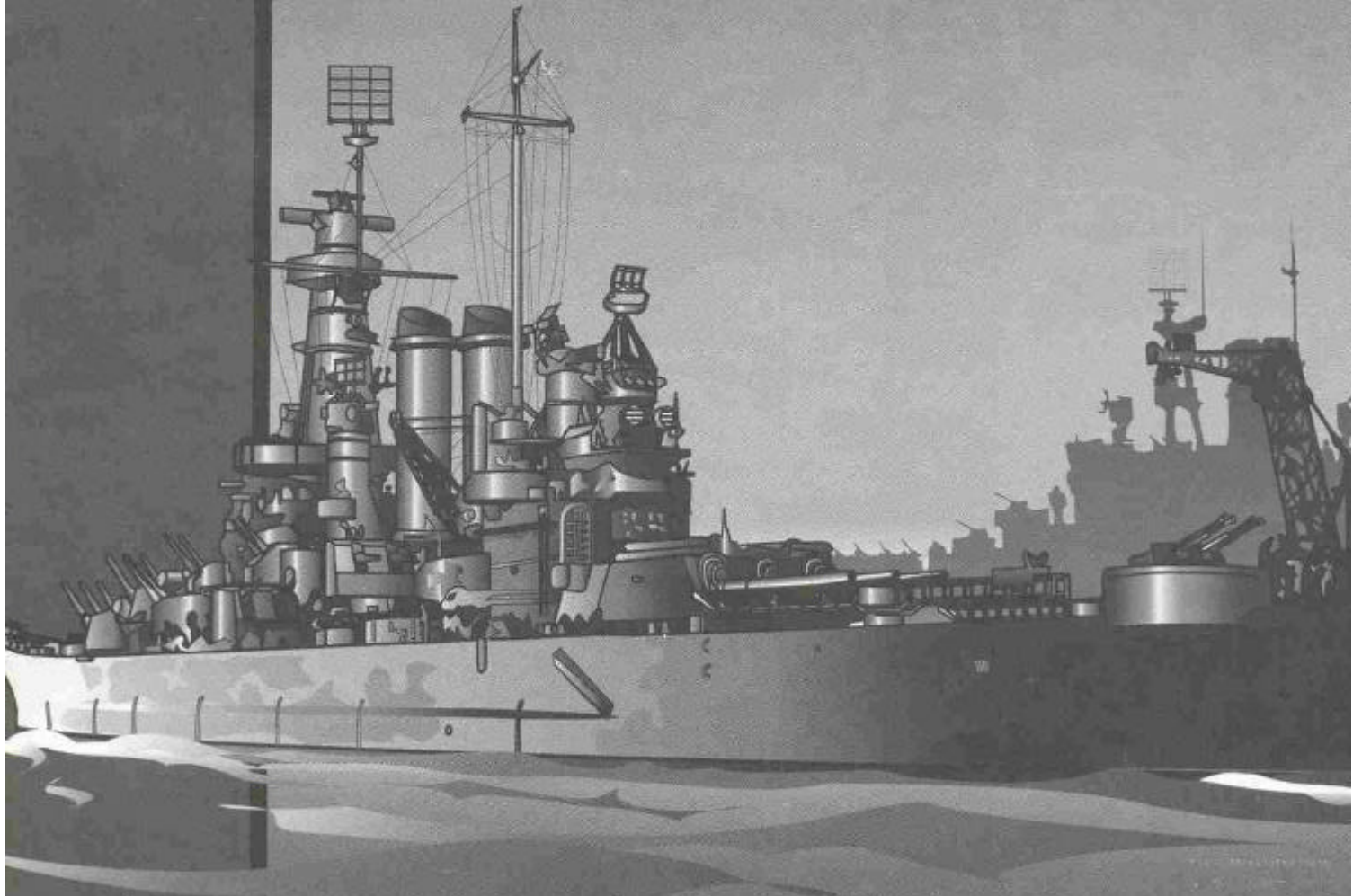


SECOND
WORLD
WAR AT SEA

SERIES RULES



PUBLISHED BY AVALANCHE PRESS, LTD.

Index

1.0 Introduction

2.0 Composants

- 2.1 Plateaux de Jeu
- 2.2 Tableaux
- 2.3 Pions
- 2.4 Data Sheets
- 2.5 Cartes Task Force et Air Base
- 2.6 Log Sheets

3.0 Préparation du Jeu

4.0 Séquence de Jeu

5.0 Opérations Navales

- 5.1 Sélection des Missions
- 5.2 Enregistrement des déplacements.
 - 5.21 Déplacement Préprogrammé
 - 5.22 Vitesse
 - 5.23 Tracés Retardés
- 5.24 Missions d'Escorte
- 5.25 Missions d'Interception
- 5.26 Effets de la Recherche Aérienne
- 5.27 Effets de Combat
- 5.28 Poursuite
- 5.3 Annulation d'une Mission
 - 5.31 Missions Spéciales
 - 5.32 Mission de Départ
 - 5.33 Effets des combats
- 5.4 Nouvelle Mission
- 5.5 Organisation de Flotte
 - 5.51 Grouper des Flottes
 - 5.52 Division de Flottes
- 5.6 Mouvement Naval
- 5.7 Contact
 - 5.71 Procédure
 - 5.72 Contact Limité
 - 5.73 Contacts Multiples
 - 5.74 Contact en Mouvement
 - 5.75 Contact Immobilé
 - 5.76 Modificateurs Additionnels
 - 5.77 Contact Automatique
 - 5.78 Attaque Surprise

6.0 Combat de Surface

- 6.1 Séquence de Jeu Tactique
- 6.2 Détermination de l'Initiative
- 6.3 Mise en place
 - 6.31 Limitations d'Empilement
 - 6.32 Direction d'Entrée
 - 6.33 Placement
 - 6.34 Entrée Adjacente
 - 6.35 Task Forces Multiples
 - 6.36 Grandes Task Forces
 - 6.37 Distances d'Observation
 - 6.38 Décaler les Task Forces
- 6.4 Combat et Mouvement Tactiques
 - 6.41 Mouvement
 - 6.42 Empilement
 - 6.43 Groupes Dynamiques
 - 6.44 Séquence d'Impulsion
 - 6.45 Pénalité de Perte de Vitesse

- 6.46 Sortie de Carte
- 6.47 Désengagement
- 6.48 Conclusion d'un Combat
- 6.49 Batailles Très Longues
- 6.5 Combat d'artillerie naval
- 6.51 Portée
- 6.52 Désignation de la Cible
- 6.53 Tir Bloqué
- 6.54 Réductions des Facteurs d'Artillerie
 - 6.55 Coups au But
 - 6.56 Groupes Multiples
 - 6.57 Restrictions d'Artillerie
- 6.61 Restrictions d'Utilisation des Torpilles
 - 6.6 Combat à la Torpille
 - 6.62 Désignation de la Cible
 - 6.63 Coups au But
 - 6.64 Groupes Multiples
 - 6.65 Limites des Torpilles

7.0 Dégâts sur les Navires

- 7.1 Armure
- 7.2 Pénétration
- 7.3 Tirs Plongeants
- 7.4 Dégât Critique
- 7.5 Remplacement de Dégâts
- 7.51 Absence du Type d'Artillerie
- 7.52 Artillerie Détruite
- 7.53 Coups sur les Torpilles
- 7.61 Remplacement de Dégâts
- 7.6 Dégâts Supplémentaires
- 7.62 Limites
- 7.7 Dégâts sur la Flottaison et le Mouvement
 - 7.71 Perte de Vitesse
 - 7.72 Immobilisation
 - 7.73 Voies d'Eau
 - 7.8 Porte-avions

8.0 Navires Endommagés

- 8.1 Navires Ebréchés
- 8.2 Fonctionnement des Porte-avions
 - 8.22 Autres Dégâts
 - 8.23 Restitution d'Avions
 - 8.24 Destruction d'Avions
 - 8.25 Porte Hydravions
- 8.3 Réparations d'Urgence
- 8.31 Réparations de la Propulsion
- 8.32 Réparations du Pont d'Envol
- 8.4 Remorquage
 - 8.41 Remorquage
 - 8.42 Vitesse de Manœuvre
 - 8.43 Vitesse de Combat
 - 8.44 Pions Multi navires
 - 8.45 Organisation
 - 8.46 Interrompre un Remorquage

9.0 Règles Spéciales

- 9.1 Bombardement Côtier
- 9.11 Procédure
- 9.12 Bombardement d'Aérodromes
- 9.13 Munitions
- 9.2 Ports
- 9.21 Ports Majeurs et Mineurs

- 9.22 Combat dans les Ports
- 9.23 Déplacements dans les Ports
- 9.24 Blocus
- 9.3 Règles Spéciales sur les Torpilles
 - 9.31 Torpilles
 - 9.33 Torpilles Japonaises
- 9.32 Rechargement de Torpilles
- 9.33 Torpilles Japonaises
- 9.34 Réductions
- 9.4 Leaders
 - 9.41 Vaisseau Amiral
 - 9.42 Contact
- 9.5 Cargaison
 - 9.51 Capacités de Transport
 - 9.53 Chargement et Déchargement
 - 9.54 Débarquement d'Assaut
 - 9.55 Restrictions
 - 9.56 Météo
- 9.6 Pions mutli navire
 - 9.61 Combat
 - 9.62 Localisations
 - 9.63 Vitesse
 - 9.64 Séparation
 - 9.7 Terre
 - 9.71 Bords de Mer
 - 9.72 Iles
 - 9.73 Echouage
 - 9.74 Remise à Flot
 - 9.75 Bombardement
 - 9.8 Météo
 - 9.81 Phase Météo
 - 9.82 Conditions Météo
- 9.83 Effets sur les Combats et Mouvements

Règles Avancées

10.0 Opérations aériennes

- 10.1 Types d'avions
- 10.2 Stationnement des avions
 - 10.21 Capacité.
 - 10.22 Air Base Card
 - 10.23 Secret
 - 10.24 Limites
- 10.3 Disponibilité
- 10.4 Assignations
- 10.5 Missions aériennes
 - 10.51 Vols
 - 10.52 Organisation
 - 10.54 Assignation des missions
 - 10.53 Avions torpilleurs
- 10.6 Mouvement aérien
 - 10.61 Procédure
 - 10.62 Sécurité des porte-avions
 - 10.63 Décollage et atterrissage
 - 10.64 Endurance
 - 10.65 Autonomie
 - 10.66 Vols multiples
 - 10.67 Porte-avions
- 10.68 Formation des vols
- 10.7 Retour
- 10.8 Combat Air Patrol
 - 10.81 Groupes multiples de CAP
 - 10.82 Endurance
 - 10.83 Limitations

- 10.84 Chasse libre
- 10.9 Patrouille ASW
- 10.91 Endurance
- 10.92 Chasseur-tueur
- 10.93 Chasse libre
- 10.94 Nuit

- 16.2 Déploiement de Sous-marins
- 16.3 Contact de Sous-marins
- 16.31 Procédure
- 16.32 Option d'Attaque
- 16.33 Reconnaissance de Sous-marin
- 16.34 Restrictions

11.0 Recherche aérienne

- 11.1 Procédure
- 11.2 Résultats de la recherche
- 11.3 Interception
- 11.4 Escorte de chasseurs
- 11.5 Nuit
- 11.6 Hydravions de croiseurs
- 11.7 Endurance

12.0 Combat aérien

- 12.1 Procédure
- 12.2 Tir défensif
- 12.3 Avions endommagés
- 12.4 Chasseurs-bombardiers
- 12.5 Solidité des avions.
- 12.6 Altitude
- 12.7 Chasse libre

13.0 Raids de bombardement

- 13.1 Restrictions
- 13.2 Localisation de la cible
- 13.3 Bombardements naval
- 13.31 Mise en place des navires
- 13.32 Task forces trop importantes
- 13.33 Mise en place des avions
- 13.35 Résolution du bombardement
- 13.34 D.C.A.
- 13.36 Dommages
- 13.4 Bombardement de port
- 13.5 Bombardements terrestres
- 13.51 Avions endommagés
- 13.52 Piste endommagée
- 13.53 Réparation de la piste

14.0 Récupération d'avion

15.0 Navires

- 15.1 Consommation de Fuel
- 15.11 Posture Immobile
- 15.12 Consommation de Fuel pendant le Combat
- 15.2 Navires à Cour de Fuel
- 15.3 Faire le Plein de Fuel
- 15.4 Pétroliers
- 15.41 Restrictions
- 15.42 Chargement de Pétrolier
- 15.43 Pétroliers au Combat
- 15.44 Distribution de Fuel
- 15.45 Pétroliers Convertis
- 15.5 Augmentation de Vitesse
- 15.51 Vitesse Différentielle
- 15.52 Perte de Vitesse
- 15.6 Réarmement
- 15.7 Combustible au Charbon

16.0 Sous-marins

- 16.1 Flottes de Sous-marins

Règles Optionnelles

18.0 Combat de Surface Optionnel

17.0 Options Variées

1.0 Introduction

Second World War At Sea est une série de jeux basée sur les combats navals durant la Seconde Guerre Mondiale. Chaque jeu de la série contient de nombreuses situations de jeu différentes, ou scénarii, dans lesquels les joueurs prennent le rôle de commandants opposés.

Chaque section des règles est numérotée ; les paragraphes de chaque section qui parle de concepts importants comporte un deuxième chiffre, comme ceci : 2.2. Lorsque cette section contient des sous-sections, elles sont identifiées avec un troisième chiffre, comme ceci : 2.2.3.

Quand les règles font référence à un paragraphe précis, le nombre qui identifie cette règle sera indiqué entre parenthèses, comme ceci : (2.2). Ceci vous aidera à trouver cette règle pour y faire référence rapidement.

Pour commencer à jouer rapidement, les nouveaux joueurs devraient jouer le scénario d'une bataille.

Définitions

Portes avions : navires équipés de pont d'envol capables de lancer et de récupérer des avions. En terme de jeu, navires de type CV, CVL et CVE.

Fractions : de nombreuses fonctions du jeu demande que l'on divise des nombres. Toutes les fractions sont arrondies au nombre supérieur (2 ½ devient 3, de la même façon que 2 ¼).

Long Lance : torpilles Japonaises propulsée par mélange fuel-oxygène de grande capacité et puissance destructrice. Les navires ayant «LL» derrière leur chiffre de torpille sur leur Data Sheet transportent des torpilles à longue portée, qui ont des règles spéciales quant à leur utilisation (9.31).

Sélections aléatoires : les règles du jeu demandent parfois que soit effectuée une sélection aléatoire de navire ou d'avion. Placer tous les navires ou avions concernés dans un récipient opaque et piochez en un au hasard.

Eaux peu Profondes : zones de mer de la carte opérationnelle colorées en partie en bleu clair.

2.0 Composants

Les composants sont décrits dans le livret de scénario. Vous devrez vous procurer au moins deux dés à six faces (et de préférence huit ou dix).

2.1 Plateaux de jeu.

La Carte Opérationnelle est divisée en zones, qui déterminent la position des navires comme les rectangles d'un plateau d'échecs, pour une échelle de 36 miles nautiques entre chaque zone. La Carte Tactique, utilisée pour résoudre les combats, est divisée en hexagones

(appelés « hexes »). L'échelle varie selon les différents types de combat tactique.

2.2 Tableaux.

Plusieurs tableaux sont utilisés pour jouer au jeu. Ils peuvent être trouvés sur la Carte Tactique ou sur les aides de jeu.

2.3 Pions.

Les feuilles cartonnées et prédécoupées contiennent les pièces de jeu et les marqueurs. Les pièces de jeu contiennent les pions de navire et d'avion. Les pions navire possèdent une vue de dessus d'un côté et une vue de silhouette de l'autre ; les joueurs peuvent utiliser indifféremment l'une ou l'autre dans le jeu. Les pions avion possèdent deux côtés qui représentent des forces différentes. Le côté supérieur représente une escadrille complète et le côté opposé une demi escadrille. Les marqueurs facilitent le déroulement de la partie, et incluent les pions flotte, vol, base aérienne terrestre/marine et débarquement.

Les pions navire ont trois chiffres dans leur partie supérieure droite, représentant (de la gauche vers la droite) le facteur d'artillerie primaire, secondaire et tertiaire qu'ils possèdent. Les navires avec seulement deux chiffres n'ont pas d'artillerie primaire ; les navires avec un seul chiffre n'ont ni d'artillerie primaire ni secondaire. Les Data Sheets ont aussi des cases qui représentent les chiffres de facteur de chaque type d'artillerie qu'un navire possède.

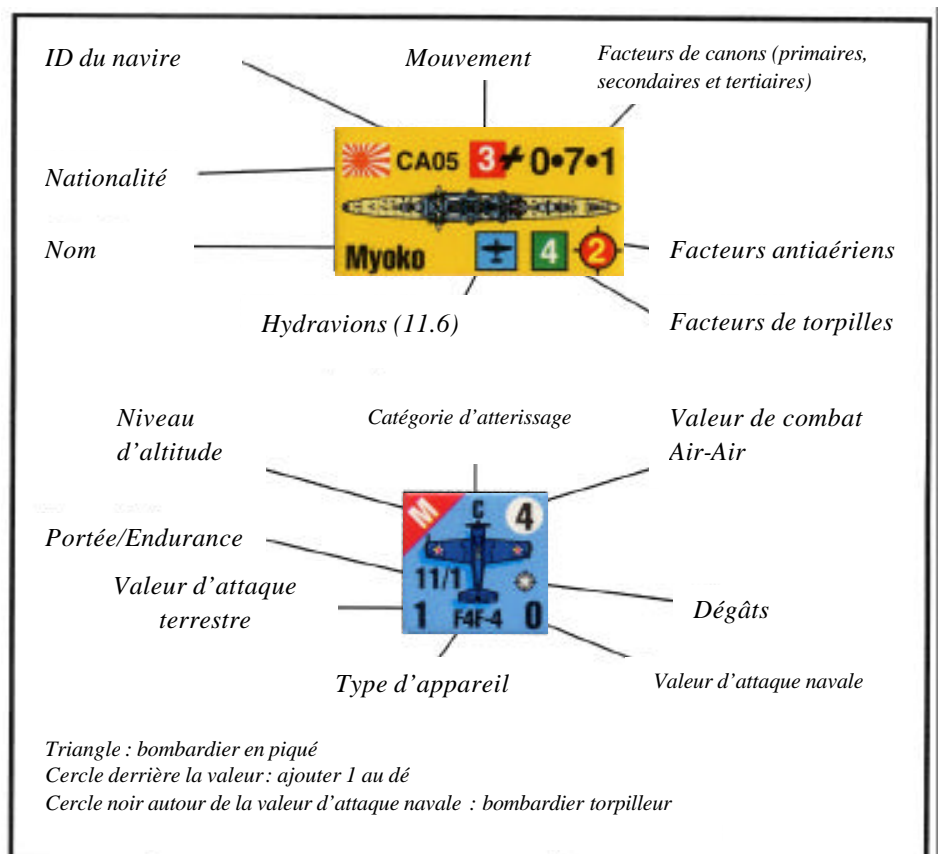
Les navires ayant des torpilles ont un chiffre blanc dans une case verte sur leur pion. Les facteurs de torpille sont

également représentés sur les Data Sheets. Les navires qui possèdent des hydravions (11.6) ont aussi un indicateur. Les facteurs anti-aériens des navires (un chiffre blanc dans un cercle rouge) sont situés en bas à droite sur le pion.

La lettre en haut à gauche sur un pion d'appareil est le taux d'altitude de l'appareil (H = Haute, M = Moyenne, L = Basse). La lettre en haut et au milieu du pion est le type d'atterrissage (S=Hydravion, C=Porte-avion, L=Terre). Le chiffre dans le coin en haut à droite est la valeur de combat air-air, le chiffre dans le coin en bas à gauche est la valeur d'attaque terrestre et le chiffre dans le coin en bas à droite est la valeur d'attaque navale (s'il est entouré d'un cercle épais noir, l'appareil est un torpilleur). Un triangle sur le pion représente un bombardier en piqué (dive bomber). Le petit symbole « viseur » indique le nombre de coups nécessaires pour endommager l'appareil. Les chiffres à la gauche du dessin de l'appareil indiquent ses portée/endurance. Chaque côté du pion appareil représentent l'unité à sa force maximum ou réduite.

2.4 Data Sheets.

Pour chaque nationalité représentée dans le jeu, il existe un tableau regroupant les caractéristiques des navires utilisés, installations et les têtes de pont. Elles peuvent être photocopiées pour des utilisations répétées. Toutes les pièces du jeu ne sont pas utilisées dans chaque scénario ; les joueurs peuvent vouloir entourer celles qui sont disponibles ou



raier celles qui ne le sont pas. Le nombre qui suit chaque nom de navire donne le nombre de Points de Victoire que l'opposant gagne si le navire est coulé.

2.5 Cartes Task Force et Air Base.

Chaque joueur a une carte Task Force (groupement naval ou flotte) et une ou plusieurs cartes Air Base. A différents moments du jeu, un joueur va regrouper ses navires en Task Force (flottes). Les navires qui constituent chaque Task Force sont disposés sur les cases appropriées de la carte Task Force. Les appareils présents sur une base, un porte-avion ou sur une base navale sont disposés sur les cases appropriés sur la carte Air Base. Les marqueurs de Vol sont utilisés pour désigner des groupes d'appareils assignés aux missions de frappe et correspondent aux cases numérotées le long du bas de page de chaque carte Air Base.

Seuls les pions base aérienne, base navale, tête de pont, flotte et vol sont utilisés sur la Carte Opérationnelle.

2.6 Log Sheets.

Chaque joueur possède une feuille naval log sheet pour enregistrer les mouvements des flottes et les ordres pendant la partie et une feuille « air log sheet » pour enregistrer les ordres de frappes aériennes. Elles peuvent également être photocopiées pour plusieurs utilisations. Pour les scénarios très long ou ceux qui requièrent de nombreux navires ou avions, chaque joueur pourra avoir besoin de plus d'une feuille. Les espaces blancs sur le Log Sheet indiquent les tours diurnes. Les tours nocturnes sont représentés par des espaces grisés. Certains tours sont des tours au crépuscule, représentés par un grisé spécial sur le « Player Log Sheet ». Ces tours sont traités comme des tours nocturnes pour les scénarios qui se déroulent durant novembre, décembre, janvier et février (ou simplement les mois d'hiver) et comme des tours diurnes dans tous les autres scénarios, tant que le livre de scénario n'indique pas le contraire.

3.0 Préparation au jeu

Sélectionnez un scénario du livre de scénario. Un joueur tient le rôle du commandant Allié et dirige les unités Alliées listées dans les instructions du scénario. L'autre joueur est le joueur de l'Axe et dirige les unités de l'Axe mentionnées par les instructions du scénario.

Les Data Sheets, Log Sheets, cartes Task Force et Air Base sont disposées hors de vue du joueur opposé, qui ne peut pas les examiner. Tous les navires qui commencent au début du scénario doivent être disposés sur une des cases

Task Force sur la carte Task Force des joueurs. Les joueurs placent tous leurs appareils sur les cases porte-avion ou base aérienne sur la carte Air Base. Chaque flottille sous marine est assignée à une zone de mer (16.1). Les flottilles sous marines sont assignées aux zones de mer avant que les flottes ennemies ne soient disposées sur la carte.

Chaque joueur choisi alors une mission pour chacune de ses flottes (5.1) et définit des déplacements (5.2) pour chacune d'entre elles. Parce que la mission d'une flotte peut être modifiée ou annulée, les joueurs devraient écrire leurs ordres au crayon à papier et garder une gomme sous la main.

4.0 Séquence de jeu

Chaque tour de jeu représente quatre heures de temps actuel et est divisé en phases. Les deux joueurs sont actifs pendant chacune des huit phases suivantes ; il n'y pas de « tour Alliés » ou de « tour de l'Axe ». Le jeu se déroule comme suit :

I. Phase Météo.

Le joueur de l'Axe lance un dé pour la météo et applique les résultats (9.8).

II. Phase de Patrouille Aérienne.

Les joueurs assignent des appareils aux cases Ready (Prêt) de leur cartes Air Base pour effectuer des missions CAP (patrouille d'interception aérienne), Recherches et ASW (guerre anti-sous marine).

III. Phase d'Ordres.

Chaque joueur écrit les ordres qu'il ou elle souhaite faire effectuer par chaque flotte (5.2) suivant ce que leur demande leur mission (5.1). Par exemple, pendant sa phase du tour 5 pour une flotte avec une mission d'interception vous devez écrire les ordres pour le tour 6. Dans les règles avancées, chaque joueur doit aussi contrôler le fuel restant de ses navires.

IV. Phase de Recherche Aérienne.

Les joueurs effectuent leurs Recherches Aériennes (11.0) et leurs Patrouilles ASW.

V. Phase d'Assignment des Missions Aériennes.

Les joueurs inscrivent les missions de frappes aériennes (10.54) pour les appareils dans les cases Ready de leurs cartes Air Base.

VI. Phase de Mouvement Naval.

Chaque joueur déplace les pions qui représentent leurs flottes vers les nouvelles zones de mer qui correspondent à leurs ordres pour ce tour (5.6). Comme ce déplacement est déjà pré-inscrit, il peut être effectué de façon simultanée. Si deux flottes opposées ou plus passent à travers la même zone de mer, il y a des chances pour qu'il y ait un

contact entre elles. Contrôlez s'il y a un contact entre les flottes (5.7). Disposez toutes les flottes qui ont eu un contact dans la zone où le contact a eu lieu (5.74).

VII. Phase d'Attaque Sous-Marine.

Contrôlez s'il y a des contacts par des sous-marins et résolvez toutes les attaques sous-marines (16.3-16.5). Déplacez les flottilles sous-marines pendant les tours pairs.

VIII. Phase de Combat en Surface.

Si des flottes ont eu des contacts, le combat en surface est résolu sur la Carte Tactique (6.0).

IX. Phase de Frappe Aérienne.

Les joueurs mènent les missions Strike (bombardement) (13.0).

X. Phase de Préparation des Moyens Aériens.

Les joueurs déplacent leurs appareils des Hangars vers les Cases Ready de leurs Cartes Air Base.

XI. Phase des Opérations Spéciales.

Les actions suivantes peuvent être conduites pendant cette phase :

- Bombardement (9.1)
- Réparations d'urgence (8.3)
- Chargement et déchargement (9.5)
- Ravitaillement en carburant (15.3)
- Réarmement en bombes et/ou torpilles (15.6)
- Renforcements et remplacements (14.0 ; règles spéciales de scénario)

Un navire ne peut conduire qu'une seule de ces actions pendant la Phase des Opérations Spéciales. Un navire qui est coulé pendant le tour, se déplace sur la Carte Opérationnelle ou Tactique, conduits des ASW (16.4), tire des torpilles, ou tire avec ses canons à l'exception des canons anti-aériens. Il ne peut pas effectuer l'opération spéciale programmée pour ce tour. Le joueur peut retarder la programmation du mouvement (5.23) pour effectuer l'opération.

XII. Phase de Retour des Unités Aériennes.

Tous les appareils qui ne peuvent rester en l'air pour un autre tour doivent regagner les bases (10.64 ; 10.7). Ceci termine le tour et le jeu continue avec la Phase Météo du tour suivant.

5.0 Opérations Navales

Les pions Task force représentent des groupes de navire et sont utilisés pour effectuer les déplacements sur la Carte Opérationnelle. Les pions navires individuels ne sont jamais placés sur la Carte Opérationnelle. Tant que les instructions du scénario ne disent pas le contraire, les joueurs peuvent constituer autant de flottes qu'il y a de pions Task Force fournis dans le jeu.

TYPES DE NAVIRES

Navires de guerre

Les grosses unités

- BB Cuirassé
- BC Croiseur
- CA Croiseur Lourd
- AC Croiseur Blindé
- CD Navire de Défense Côtière
- CV Porte-avions de Flotte
- CVE Porte-avions d'Escorte
- CVL Porte-avions Léger
- CVS Porte-hydravions

Navires Légers

- CL Croiseur Léger
- DD Contre-torpilleur
- DE Contre-torpilleur d'Escorte

(comprends les navires torpilleurs, corvettes, frégates, sloops, autres escorteurs)

Transporteurs

Gros Transporteurs (1 navire sur le pion)

- AK Navire Cargo Blindé
- AM Navire Marchand Blindé
- AO Pétrolier
- AP Transporteur Blindé
- TR Transporteur

Petits Transporteurs (2 navires sur le pion)

- AP Transporteur Blindé
- APD Transporteur Contre-torpilleur
- TR Transporteur

5.1 Sélection des Missions.

Au début de chaque scénario, les joueurs divisent leurs navires en flottes et assignent une mission à chaque flotte.

Types de Mission :

- **Bombardement.** Seuls les navires assignés à cette mission peuvent effectuer des bombardements terrestres (9.1). Limité aux navires de guerre et aux pétroliers.

- **Transport.** Seuls les navires ayant une mission de transport peuvent charger et décharger une cargaison (9.5). Aucune limitation sur les types de navire.

- **Interception.** Les joueurs doivent programmer leurs déplacements un tour en avance pour chaque flotte assignée à une mission d'interception. Limité aux navires de guerres et aux pétroliers. Au début de la partie, programmer les déplacements de ces flottes pour les premier et le second tours.

- **Escorte.** Une flotte assignée à une mission d'escorte accompagne une autre flotte. Placez le pion de la flotte qui escorte sur la case Task Force de la flotte qui est escortée. Les deux flottes sont traitées comme une seule en cas de contact (5.7 ; 16.3) et de Recherche Aérienne (11.0 ; 13.2). Si la flotte qui est escortée va sur la Carte Tactique, la flotte d'escorte l'accompagne. Limité aux navires de guerre et pétroliers.

5.2 Enregistrement des déplacements.

Afin de représenter l'inertie de temps entre le rapport des positions de navires ennemis et la réaction à ceux-ci, de même que les problèmes de contrôle et de planification pour diriger des navires et des avions à travers des larges étendues de mer, les ordres des flottes doivent être écrits sur des feuilles de journaux. Dans l'emplacement réservé à chaque tour sur la feuille de journal, le joueur inscrit les zones de mer qu'il ou elle souhaite faire parcourir à sa flotte pendant ce tour. Les flottes ne sont pas obligées de se déplacer ; elles peuvent rester dans la même zone de mer si le joueur propriétaire le désire.

5.21 Déplacement Pré-programmé.

Programmer tous les mouvements et actions des flottes assignées au transport, bombardement ou dont la mission est annulée, jusqu'à la fin du scénario ou jusqu'au moment où la flotte effectue six tours dans un port allié (5.4).

5.22 Vitesse.

Chaque navire dans le jeu à une vitesse estimée (parfois appelée « mouvement »). Une flotte peut se déplacer d'un nombre de zones de mer équivalent à la vitesse du navire le plus lent de la flotte. Par exemple, une flotte constituée de navires de vitesse 3 et 4 pourrait entrer dans une, deux ou trois

zones de mer à chaque tour. Sur la feuille de carnet de bord, inscrivez la désignation de la première zone de mer à pénétrer, un caractère séparateur (/), la seconde zone de mer à pénétrer et ainsi de suite. Une flotte dont le navire le plus lent possède une vitesse de 2+ peut se déplacer d'un maximum de deux zones de mer durant les tours impairs et de trois zones pendant les tours pairs.

Exemple : le joueur Allié désire que la flotte 4 navigue de Espiritu Santo vers Florida Island. Puisque la flotte 4 est composée de l'*Enterprise* et de l'*Hornet*, qui ont tous deux une capacité de mouvement de « 3 », il écrit « T32/S31/R31 » dans la section du tour un, « R30/R29/R28 » dans la section du tour deux et ainsi de suite.

5.23 Tracés Retardés.

Les missions de bombardement, transport et interrompues peuvent être retardées à cause des mauvaises conditions météo (9.83), de la jonction à d'autres flottes (5.51), d'un contact avec des flottes ennemies (5.26 ; 5.74) ou d'autres situations. Quand l'une de ces situations se produit re-tracez immédiatement les déplacements de la flotte afin de représenter la perte de temps. Les joueurs ne peuvent pas inclure une nouvelle route, destination ou mission. Au lieu de réécrire le tracé en entier, les joueurs peuvent choisir simplement de noter le nombre de tour pendant lequel la flotte a été retardée et rayer chaque déplacement quand il est effectué.

5.24 Missions d'Escorte.

Le déplacement des flottes d'escorte est inscrit comme « Escorte », avec la flotte qu'elle escorte.

5.25 Missions d'Interception.

Les résultat météo (9.83) peuvent demander aux flottes ayant une mission d'interception de réduire immédiatement leur vitesse. Annuler autant de zones de mouvement tracés de la fin tour que nécessaire. Pendant la Phase d'Ordres suivante, tracer les déplacement de chaque flotte comme si la météo s'était améliorée (et réduisez-la encore si besoin).

5.26 Effets de la Recherche Aérienne.

Si une recherche aérienne (11.0) signale des navires ennemis à moins de 12 zones d'un porte-avions, le joueur propriétaire peut re-tracer les déplacements du tour suivant de la flotte contenant le porte-avions. Au final, un porte-avions (les hydravions (11.6) n'ont aucun effet) dans la flotte doit avoir un avion qui a contribué à la recherche qui a localisé les navires ennemis.

5.27 Effets de Combat.

Immédiatement après la conclusion d'un combat de surface (6.0), d'une frappe navale (13.3) ou d'une attaque sous-marine (16.5), les

joueurs peuvent ré-écrire les ordres du tour suivant de chaque flotte engagée possédant une mission d'interception.

5.28 Poursuite. Les flottes qui ont des missions d'interception qui s'engage dans un combat de surface (6.0) peuvent essayer de poursuivre les navires survivants de la flotte ennemie avec lesquels ils se sont battus pendant le tour précédent. Après le combat, inscrivez « P » dans la case appropriée sur la feuille de journal à côté du tracé du prochain tour. Pendant la Phase d'Ordres du tour suivant, le joueur propriétaire lance un dé et ajoute les modificateurs (voir la Table de Poursuite pour la liste des modificateurs). Si le résultat est 5 ou plus et si la flotte poursuivante est capable de se déplacer d'autant de zones que les déplacements de l'autre flotte, placez la flotte poursuivante dans la même zone que la flotte ennemie et ré-inscrivez les ordres de déplacement afin de refléter ceci. Le contact se produit immédiatement dans la nouvelle zone de mer. Si la poursuite n'est pas couronnée de succès, la flotte poursuivante suit ses ordres tracés. Si les deux joueurs ont programmé leurs flottes pour poursuivre l'ennemi, les deux flottes restent dans la même zone et le contact est automatique.

5.3 Annulation d'une Mission.

Au cours de la Phase d'Ordres un joueur peut modifier la mission d'une flotte en « abandon ». Effacez le mouvement tracé de la flotte et remplacez le par un nouveau tracé de mouvement qui mène à un port allié par la route la plus courte et à la vitesse maximale possible (sans tomber à cours de fuel).

5.31 Missions Spéciales. Aucune opération spéciale ne peut être effectuée une fois que la mission d'une flotte est abandon. Si une flotte d'escorte est annulée, la flotte qui était escortée peut continuer sa mission. Si la flotte qui était escortée abandonne sa mission, la flotte avec la mission d'escorte annule également sa mission.

5.32 Mission de Départ. Une flotte ne peut commencer un scénario avec une mission Abandon, à moins que cela ne soit spécifiquement indiqué par les instructions du scénario.

5.33 Effets des Combats. Après la conclusion d'une attaque sous-marine (16.5), frappe navale (13.3) ou combat de surface (6.0), un joueur peut annuler la mission de la flotte qui a été attaquée. Un joueur peut aussi annuler la mission de n'importe quelle flotte pendant la Phase d'Ordres.

5.4 Nouvelle Mission.

Une flotte qui a passé six tours consécutifs dans un port allié peut obtenir une nouvelle mission. Pendant la Phase

d'Ordres du sixième tour, assignez une mission à la flotte et tracez les mouvements de la flotte de façon adéquate.

5.5 Organisation de Flotte.

5.51 Grouper des Flottes. Pendant la Phase d'Ordres les joueurs peuvent regrouper les flottes avec des missions d'Interception en une flotte si elles entrent dans la même zone. Inscrivez « Regroupement » sur la Feuille de Bord des deux flottes. Une flotte peut se regrouper à n'importe quel point pendant son déplacement. Dans le tour durant lequel une flotte se regroupe, les deux flottes sont limitées à une vitesse qui est limitée à la vitesse réduite de un du navire le plus lent de la flotte regroupée. Pendant la Phase de Mouvement Naval, retirez un des pions de flotte et utilisez les ordres de déplacement déjà tracés du pion de la flotte encore en jeu. Les flottes avec des missions différentes de l'Interception peuvent se regrouper si elles ont le même type de mission et sont programmées pour le faire.

Une flotte avec n'importe quel type de mission peut se regrouper avec une flotte avec une mission d'abandon s'ils entrent dans la même zone. Utilisez la mission et les ordres de déplacement programmés pour la flotte qui a la mission abandon. Ceci décale la programmation de la flotte regroupée (5.51) d'un tour.

5.52 Division de Flottes. Pendant la Phase d'Ordres, les joueurs qui ont des pions de flotte supplémentaires disponibles peuvent diviser les flottes ayant des missions d'Interception en flottes plus petites avec la même mission. Inscrivez « Division » sur le Journal de Bord dans la programmation de ce tour. Une flotte peut se diviser à n'importe quel point de son déplacement. Dans le tour durant lequel une flotte se divise, les flottes sont limitées à une vitesse qui est inférieur de un à la vitesse du navire le plus lent des flottes regroupées.

Pendant la Phase de Mouvement Naval, placez le pion de flotte additionnel sur la Carte Opérationnelle dans la zone de mer où la flotte originelle s'est divisée et réorganisez les navires sur la Carte Task Force.

5.6 Mouvement Naval.

Pendant la Phase de Mouvement Naval, chaque joueur déplace ses flottes sur la Carte Opérationnelle sur les lieux spécifiés par le Journal de Bord. Puisque l'on considère que cela se fait simultanément, les joueurs peuvent déplacer leurs flottes dans n'importe quel ordre de leur choix.

Si une flotte se déplace hors de la Carte Opérationnelle, les navires de cette flotte sont enlevés du jeu et ne peuvent pas ré-

entrer dans la partie tant que les instructions du scénario ne disent pas le contraire.

5.7 Contact.

Quand une flotte entre dans une zone de mer qui a un certain moment pendant le tour de jeu a contenu une flotte ennemie, il y a une possibilité pour qu'un contact puisse avoir lieu. Quand un contact se produit, le combat de surface (6.0) doit être résolu.

5.71 Procédure. Le joueur de l'Axe lance un dé (s'il y a plus d'un contact potentiel pendant un tour, les joueurs alternent le lancé du dé). Ajouter le Modificateur Météo (voir le Tableau Contact) et tout autre Modificateur Additionnel (5.76) pour les deux flottes. Le contact a lieu sur un résultat de 3 ou plus pendant un tour Diurne et sur un résultat de 5 ou plus pendant un tour Nocturne. Un résultat non modifié de 6 entraîne toujours un contact quelques soient les modificateurs, et est toujours une Attaque Surprise (5.78).

5.72 Contact Limité. Le contact entre les deux flottes n'est testé qu'une seule fois par un tour.

5.73 Contacts Multiples. Une flotte ne peut avoir qu'un seul contact par tour (et par conséquence n'être impliqué que dans un combat de surface), bien qu'elle puisse avoir un contact avec plus d'une flotte ennemie dans la même zone. Si elle croise plus tard le chemin d'une autre flotte ennemie dans une zone différente pendant le même tour, aucun test de contact n'est effectué. Les joueurs doivent alterner le choix pour tester les contacts potentiels entre flottes, le joueur de l'Axe choisissant en premier.

Exemple : La flotte de l'Axe TF 1 passe au travers des zones G20 et G21 ; lesquelles ont aussi été traversées par les flottes Alliées TF 5 et 6. L'Axe TF 1 est aussi passé par G22, qui a été traversé par l'Allié TF 7. Le joueur de l'Axe choisi de tester la zone G21 pour l'Axe TF 1 et l'Allié TF 5. Le contact a lieu. Maintenant le joueur Allié peut tester le contact entre l'Allié TF 6 et l'Axe TF 1 dans la zone G21 afin d'essayer de consolider ses forces dans la bataille, mais peut ne pas tester de contact avec l'Axe TF 1 avec n'importe quelle TF Alliées dans n'importe quelle zone autre que G21.

5.74 Contact en Mouvement. Si une flotte n'est pas dans la zone dans laquelle a eu lieu un contact, déplacez-la dans la zone de contact et ajustez le déplacement programmé (5.2) si nécessaire. Si un des navires de la flotte fait feu sur un navire ennemi, la flotte termine son déplacement opérationnel dans la zone du contact. Si aucun navire de la flotte fait

feu sur un navire ennemi, la flotte se déplace comme prévu.

5.75 Contact Immoblie. Le contact peut avoir lieu entre deux flottes qui restent dans la même zone de mer sans se déplacer.

5.76 Modificateurs Additionnels. Modifiez le résultat du jet de dé du contact en fonction des conditions météo actuelles comme indiqué sur la Table Contact. Avant que le joueur de l'Axe ne lance le dé, chacun des joueurs peut déclarer lequel, s'il y en a, des Modificateurs Additionnels de Contact qui sont listés s'appliquent. Un joueur n'est jamais obligé de révéler cette information, mais doit le faire pour que le modificateur soit appliqué. Les joueurs révèlent simultanément les modificateurs applicables (les deux joueurs les écrivent avant de les révéler).

5.77 Contact Automatique. Un contact se produit toujours entre toutes les flottes qui restent dans un port et toutes les flottes opposées qui entrent dans la zone de port et qui veulent combattre. Le contact a lieu automatiquement également lorsque toutes les flottes d'une zone de mer ont des ordres de bombardement ou de déchargement sur la zone et que des flottes ennemies entrent dans cette zone et veulent combattre.

5.78 Attaque Surprise. Quand un contact de flotte est testé, une attaque surprise se produit sur un résultat non modifié de « 6 ». Pendant le premier tour de combat, le joueur qui n'a pas l'initiative (6.2) ne peut déplacer aucun de ses navires lors de l'impulsion 2. Sur les impulsions quatre et cinq, le joueur qui a l'initiative résout les tirs d'artillerie et de torpille et tous les dommages sont pris en compte avant que le joueur qui n'a pas l'initiative ne résolve son combat à l'artillerie et torpille. Si par manque de chance il y a plusieurs attaques surprises pour la même bataille, seul le premier résultat attaque surprise est pris en compte.

6.0 Combat de Surface

Si des flottes ont un contact, le combat est résolu sur la Carte Tactique.

6.1 Séquence de Jeu Tactique.

La séquence suivante est utilisée pour conduire la phase de combat :

A. Les joueurs déterminent quel camp a l'initiative. Elle sera utilisée pour la mise en place et le premier tour de combat (séquence de 22 impulsions).

B. Le joueur qui n'a pas l'initiative met en place ses navires.

C. Le joueur qui a l'initiative met en place ses navires.

D. Les joueurs se déplacent et réalisent les combats comme décrit par la Séquence d'Impulsion.

6.2 Détermination de l'Initiative.

Le joueur Allié lance un dé et ajoute les modificateurs de la Table d'Initiative qui s'appliquent. Le joueur de l'Axe obtient l'initiative sur un résultat de 3 ou moins ; le joueur Allié obtient l'initiative sur un résultat de 4 ou plus. Si le combat se poursuit plus d'un tour (22 impulsions), lancez à nouveau pour l'initiative au début du tour suivant.

6.3 Mise en place.

6.31 Limitations d'Empilement. Jusqu'à 12 navires peuvent occuper le même hex. Chacune des grosses unités navales et grands transporteurs comptent double. Au moins quatre navires doivent être placés dans un hex sauf si il y a moins de quatre navires dans la flotte, auquel cas ils doivent tous être placés dans un hex. Pas plus de 4 grosses unités navales et/ou gros transporteurs peuvent être placés dans un seul hex. Les pions de navires multiples comptent comme un seul navire.

6.32 Direction d'Entrée. Les joueurs doivent déterminer les directions du compas depuis lesquelles les flottes sont entrées dans la zone de mer où à lieu le contact. Il y a six directions sur le compas : Nord-Est (NE), Est (E), Sud-Est (SE), Sud-Ouest (SW), Ouest (W) et Nord-Ouest (NW). Une flotte qui ne s'est pas déplacée pendant le tour peut entrer sur la Carte Tactique depuis n'importe quelle direction du moment que les autres règles ne sont pas enfreintes. Tous les navires dans un port (9.22) utilisent la direction de compas la plus opposée aux directions desquelles les flottes ennemies sont entrées dans la zone.

Exemple : une flotte de l'Axe entre dans la zone de mer L22 depuis L21, par conséquent, elle entre sur la Carte Tactique depuis le Nord-Ouest (NW). Une flotte Alliée entre depuis la zone de mer L23, par conséquent elle entre sur la Carte Tactique depuis l'Est (E).

6.33 Placement. Mettez en place chaque flotte dans les trois hexes bleus foncés qui correspondent à la direction du compas par laquelle la flotte est entrée dans la zone de mer et/ou dans les trois hexes bleus clairs qui sont adjacents aux trois hexes bleus foncés. Le joueur qui n'a pas l'initiative met en place sa flotte en premier, suivi du joueur qui a l'initiative. Quand tous les hexes bleus foncés sont occupés et qu'il reste des navires à placer, placez-les sur les hexes bleus clairs adjacents aux hexes bleus foncés (complétez un côté en premier et l'autre ensuite). Les navires qui déchargent une cargaison sont disposés à l'intérieur des deux hexes au bord de la carte tactique qui correspondent à la terre et ne peuvent pas se déplacer pendant les

22 premières impulsions. Seuls les navires transportant une cargaison sont soumis à cette restriction, les autres dans la même flotte peuvent se déplacer.

6.34 Entrée Adjacente. Des flottes ennemies ne peuvent entrer sur la Carte Tactique depuis la même direction de compas ou depuis des directions adjacentes. Il doit toujours y avoir un groupe d'hexes de mise en place vide entre deux flottes ennemies. Décalez le point d'entrée du joueur qui a l'initiative de deux directions de compas. Par exemple, si les deux flottes entrent dans la zone de mer depuis l'Est, le joueur qui a l'initiative doit entrer depuis le NW ou le SW.

6.35 Task Forces Multiples. Si deux task forces du même camp entrent depuis la même direction de compas, une se met en place sur les hexes bleus foncés et les hexes bleus clairs adjacents d'un côté des hexes bleus foncés, et la deuxième sur les hexes bleus clairs adjacents de l'autre côté des hexes bleus foncés. C'est de cette façon qu'une task force avec une mission d'escorte et la task force escortée doivent être mises en place. Si trois task forces du même camp entrent depuis la même direction de compas, une doit être disposée sur les hexes bleus foncés, la seconde sur les hexes bleus clairs adjacents d'un côté, et la troisième sur les hexes bleus clairs adjacents de l'autre côté. Les task forces ne doivent jamais être mélangées. Si plus de trois task forces entrent depuis la même direction de compas, une ou plus doivent emprunter une direction de compas adjacente.

S'il y a plus d'une task force impliquée pour chaque camp, mettez en place la task force la plus grande du joueur qui n'a pas l'initiative sur la direction depuis laquelle elle est entrée. Ensuite mettez en place la task force la plus grande du joueur qui a l'initiative. Ensuite disposez la plus grande task force suivante du joueur qui n'a pas l'initiative et ainsi de suite. Comptez les navires d'une task force avec mission d'escorte et la task force escortée comme une seule task force, étant donné qu'elles seront mises en place sur la même direction de compas.

Exemple : lors d'un événement rare, quatre task forces alliées et une task force de l'Axe ont toutes faites contact et sont engagées dans un combat. Le joueur de l'Axe obtient l'initiative. Le joueur Allié met en place sa plus grande task force, une mission d'escorte qui entre depuis l'Est, sur C1, D1, et Z1. Il met également en place la task force qui est escortée, une mission de transport, sur C12, D18, et Z24. La task force d'interception de l'Axe entre également depuis l'Est. Il

doit la décaler vers le NW ou le SW ; il décide de la décaler au NW. La plus grande task force Alliée suivante, une task force d'interception, entre depuis l'Ouest ; le joueur la décale au SW. La plus petite task force Alliée, une autre task force d'interception, entre depuis le NW ; le joueur peut la décaler au SW ou à l'Est ; il décide de la décaler à l'Est ; il la met en place en C12, décale la mission de transport en C1, D1 et Z1 et décale la task force d'escorte en C2, D2 et Z2.

6.36 Grandes Task Forces. Si un joueur a trop de navires à placer dans les neuf hexes de mise en place, disposez les navires restants dans un ensemble d'hexes de mise en place adjacent. Si besoin, déplacez les task forces ennemies pour préserver un ensemble d'hexes de mise en place vide entre une task force amie et une task force ennemie.

6.37 Distances d'Observation. La distance maximum d'observation par temps clair est de six hexes pendant le jour et de trois la nuit. Les conditions météo peuvent modifier cela ; référez-vous à la Table Distance d'Observation. Quand vous déterminez les distances, comptez l'hex occupé par le navire ennemi, mais pas l'hex occupé par le navire ami.

6.38 Décaler les Task Forces. Après que tous les navires aient été placés, le joueur qui a l'initiative déplace tous les navires de chacune des ses task forces du même nombre d'hexes directement du côté de ou depuis la plus proche task force ennemie, de façon à ce que le navire le plus proche soit à la même distance des navires ennemis par rapport à la portée d'observation maximale. Si la distance de portée maximale est de 5 ou 6 hexes, le joueur qui n'a pas l'initiative doit décaler chacune des ses task forces d'un hex à l'opposé du centre de la carte avant que le joueur qui a l'initiative ne décale ses task forces. Quand vous décalez les task forces, aucun navire ne peut être placé de manière à entrer sur un hex qui requière un test d'échouage (notez que cela peut demander le déplacement des task forces des deux joueurs).

Ces décalages peuvent déplacer certains navires en dehors de la carte. Les joueurs doivent ramener ces navires sur la carte, depuis la même direction de compas, dès qu'ils le peuvent.

6.4 Combat et Mouvement Tactiques.

Tous les navires d'un joueur qui débute une bataille dans un même hex forment un groupe. Empilez tous les navires dans du même groupe ensemble.

6.41 Mouvement. Le mouvement est effectué à la vitesse du navire le plus lent du groupe. Quand un groupe est autorisé à se déplacer, il peut rester dans son hex

courant ou se déplacer d'un hex dans n'importe quelle direction.

6.42 Empilement. Un groupe peut entrer dans un hex contenant un autre groupe aussi longtemps que les limites d'empilement (6.31) sont respectées. Des navires peuvent entrer dans un hex occupé par des navires ennemis aussi longtemps que les limites d'empilement sont respectées pour chaque camp (jusqu'à 24 navires au total).

6.43 Groupes Dynamiques. Un groupe peut se diviser en groupes distincts lors de n'importe quelle impulsion pendant laquelle le groupe peut normalement se déplacer. Au lieu de se déplacer dans un autre hex, le groupe est divisé.

Deux groupes dans le même hex peuvent se combiner en un seul groupe lors de n'importe quelle impulsion pendant laquelle un des groupes peut normalement se déplacer. Au lieu de se déplacer, les groupes sont combinés (empilés ensemble).

6.44 Séquence d'Impulsion. Chaque étape ci-dessous est appelée « impulsion ». Les mouvements et combats sont effectués dans l'ordre suivant :

1. Déterminez quel est le joueur qui a l'initiative (6.2) (deuxième et rounds suivants uniquement).
2. Le joueur qui n'a pas l'initiative déplace tous ses groupes ayant une vitesse de 4, 3 ou 2.
3. Le joueur qui a l'initiative déplace tous ses groupes ayant une vitesse de 4, 3 ou 2.
4. Les deux joueurs effectuent les tirs d'artillerie.
5. Les deux joueurs effectuent les tirs de torpille.
6. Le joueur qui n'a pas l'initiative déplace tous ses groupes ayant une vitesse de 4, 3 ou 1.
7. Le joueur qui a l'initiative déplace tous ses groupes ayant une vitesse de 4, 3 ou 1.
8. Les deux joueurs effectuent les tirs d'artillerie.
9. Les deux joueurs effectuent les tirs de torpille.
10. Le joueur qui n'a pas l'initiative déplace tous ses groupes ayant une vitesse de 4 ou 2, plus tous les navires remorqués ou qui remorquent (8.43)
11. Le joueur qui a l'initiative déplace tous ses groupes ayant une vitesse de 4 ou 2, plus tous les navires remorqués ou qui remorquent (8.43)
12. Les deux joueurs effectuent les tirs d'artillerie.
13. Les deux joueurs effectuent les tirs de torpille.

14. Le joueur qui n'a pas l'initiative déplace tous ses groupes ayant une vitesse de 4, 3 ou 1.

15. Le joueur qui a l'initiative déplace tous ses groupes ayant une vitesse de 4, 3 ou 1.

16. Les deux joueurs effectuent les tirs d'artillerie.

17. Les deux joueurs effectuent les tirs de torpille.

18. Le joueur qui n'a pas l'initiative déplace tous ses groupes ayant une vitesse de 4, 3 ou 2.

19. Le joueur qui a l'initiative déplace tous ses groupes ayant une vitesse de 4, 3 ou 2.

20. Les deux joueurs effectuent les tirs d'artillerie.

21. Les deux joueurs effectuent les tirs de torpille.

22. Tentative de Réparations d'Urgence (8.3). Vérifier si la Phase Tactique est terminée (6.48).

6.45 Pénalité de Perte de Vitesse. Les navires qui ont perdu un niveau de vitesse pour quelque raison que ce soit, et par conséquent le groupe entier, ne peuvent se déplacer (ceci inclus la combinaison ou la division de groupe) pendant la prochaine impulsion de mouvement (exception : voir 8.1). Placez un pion Speed Loss (perte de vitesse) sur le navire.

6.46 Sortie de Carte. Les groupes qui quittent la Carte Tactique quand ils sont hors de portée visuelle de navires ennemis sont enlevés du combat si leur vitesse est égale ou supérieure à celle de tous les groupes ennemis sur la carte. Ils ne peuvent ré-entrer sur la carte pendant ce combat et retournent sur la Task Force Card.

Les groupes qui quittent la Carte Tactique et qui sont à portée visuelle de navires ennemis ou qui le font alors qu'ils ne sont pas à portée visuelle mais plus lent qu'au moins un groupe ennemi, ne quittent pas le combat. Déplacez tous les navires du bord de la carte d'un nombre d'hexes adéquats de façon à garder tous les navires dans l'aire de jeu et avec les mêmes positions relatives entre eux. Si ce n'est pas possible sans décaler d'autres groupes de navires hors de la carte, alors renvoyer les navires qui ont quitté la carte sur la Task Force Card. Si l'hex au centre est une île (9.72), décalez le marqueur île au besoin. Notez que les navires ne peuvent pas pénétrer sur des hexes de terre et ne peuvent pas quitter par un bord de carte bloqué par de la terre (9.71).

Si certains navires d'une task force sortent de la carte et que d'autres restent sur la carte à la fin de la bataille, disposez les en task forces séparées.

6.47 Désengagement. A la fin de l'impulsion 22 de chaque round de combat, vérifiez si le combat est terminé. Si aucun joueur ne souhaite se désengager, le combat continue. Si les deux joueurs souhaitent désengager, le combat est terminé et les navires survivants sont repositionnés sur la feuille de task force. Si seulement un joueur souhaite désengager, chacun lance un dé. Le joueur qui possède alors l'initiative ajoute un à son résultat. Le joueur avec le plus grand résultat ajusté détermine si le combat continue. En cas d'égalité, relancez jusqu'à ce qu'un joueur l'emporte.

6.48 Conclusion d'un Combat. Si à la fin de l'impulsion 22 des navires des deux camps sont restés sur la carte tactique, ne sont pas désengagés et peuvent se localiser mutuellement, commencez à nouveau la séquence avec l'impulsion 1 (détermination de l'initiative).

Le combat de surface se termine dès que tous les navires d'un camp ont quitté la Carte Tactique (6.46), se sont désengagés (6.47), ont été coulés ou après que quatre tours de combat (88 impulsions) aient été effectués. Le combat de surface autorise aux joueurs à reprogrammer leurs mouvements (5.27).

Après que la bataille se soit terminée, les task forces amies avec des missions identiques et qui n'ont pas quitté la carte tactique, peuvent échanger des navires (c'est le seul moment où c'est autorisé). Si le combat n'a pas nécessité de tirs canons ou torpilles dans aucun des deux camps, chaque task force continue son mouvement programmé. Si des tirs canons ou de torpilles ont été effectués, les task forces qui ont tiré ou sur lesquelles on a tiré restent dans la zone de mer où a eu lieu le contact.

6.49 Batailles Très Longues. Si le combat de surface dure après quatre cycles de séquence d'impulsion, la bataille est suspendue à la fin de la quatrième séquence. La bataille en surface continue au tour suivant et toutes les task forces qui entrent dans la zone de mer où le combat a lieu peuvent effectuer un contact en suivant la procédure de contact habituelle (5.7).

6.5 Combat d'artillerie naval.

Pendant les combats au canon, un navire peut attaquer n'importe quels navires ennemis qui sont localisés (6.37) ET à portée de tir (6.51). La nuit ou selon certaines conditions météo un navire ennemi peut être à portée de tir mais non localisé. Une fois que le joueur qui a l'initiative a réalisé ses tirs d'artillerie, son adversaire répète la procédure. Les résultats des tirs d'artillerie prennent effet

simultanément excepté dans le cas d'une attaque surprise (5.78). Tous les dégâts (7.0) occasionnés pendant la procédure de tir d'artillerie du joueur effectuant ses tirs n'affectent pas les navires de l'autre joueur avant le début de l'impulsion « combat à la torpille » suivante.

6.51 Portée. Pour déterminer la portée, comptez toujours l'hex occupé par la cible, mais pas l'hex occupé par le navire qui fait feu.

- Les canons principaux peuvent tirer sur des cibles jusqu'à six hexes de distance.

- Les canons secondaires peuvent tirer sur des cibles jusqu'à quatre hexes de distance.

- Les canons tertiaires peuvent tirer sur des cibles jusqu'à deux hexes de distance.

6.52 Désignation de la Cible. Le joueur ayant l'initiative annonce en premier lequel de ses navires va attaquer quel navire ennemi. Tous les navires ennemis n'ont pas besoin d'être attaqués ; tous les navires d'un joueur peuvent attaquer un ennemi, bien qu'ils ne peuvent attaquer qu'une seule fois par phase de tir. Un navire unique ne peut séparer un type de tir pour attaquer plusieurs navires, mais peut tirer sur plusieurs cibles avec des valeurs de tir différentes (par exemple, canons principaux sur une cible et tertiaires sur une autre).

6.53 Tir Bloqué. La ligne de visée ne peut pas être tracée à travers des hexes contenant des navires amis.

6.54 Réductions des Facteurs d'Artillerie. Certaines circonstances peuvent modifier les facteurs d'artillerie d'un navire. Modifiez toujours chaque type de canon de chaque navire. Les effets sont cumulatifs.

- Les navires d'une task force avec une mission de bombardement ont leur artillerie divisée de moitié à la première impulsion lors de laquelle ils tirent sur un navire ennemi.

- Quand plusieurs navires tirent sur le même navire ennemi, divisez de moitié les facteurs d'artillerie de tous les navires après le premier (arrondissez toutes les fractions au chiffre supérieur).

Exemple : le *Washington* et le *South Dakota* ont coulé le *Kirishima* et font feu maintenant sur le contre-torpilleur japonais *Naganami* qui termine à une portée de 2. Les 13 primaires et 6 tertiaires restants du *Washington* tirent à pleine puissance. Les 9 primaires restantes du *South Dakota* sont divisés de moitié et arrondi à 5 pour tirer sur la même cible. Son tertiaire de 1 restant est divisé et arrondi à 1 pour tirer sur la même cible.

6.55 Coups au But. Lancez un dé pour chaque facteur d'artillerie primaire,

ensuite un pour chaque facteur d'artillerie secondaire et ensuite un pour chaque facteur d'artillerie tertiaire. Appliquez tous les modificateurs (voir la *Gunnery Modifier Table*). Un coup au but est marqué sur un résultat de 6 ou plus. Lancez deux dés pour chaque coup marqué et consultez les effets sur la *Gunnery Damage Table*.

Exemple : aucun modificateur ne s'applique dans cet exemple. Le joueur Allié lance 7 dés pour l'artillerie principale du *Washington*, et obtient 2, 2, 3, 3, 5, 5 et 6. Le *Washington* marque 1 coup au but avec son artillerie principale. Il lance 6 dés pour l'artillerie tertiaire du *Washington* et obtient 1, 1, 3, 4, 5 et 6. Le *Washington* marque 1 coup au but avec son artillerie tertiaire.

6.56 Groupes Multiples. Si plus d'un seul groupe appartenant au même joueur occupent le même hex, le joueur propriétaire lance un dé pour chaque groupe. Le groupe avec le résultat le plus élevé peut tirer. En cas d'égalité, tous les groupes avec le plus grand résultat peuvent utiliser leurs armes.

6.57 Restrictions d'Artillerie. Aucun canon tertiaire ne peut tirer pendant un grain (squall). Aucun canon secondaire ou tertiaire ne peut tirer pendant un orage (storm). Aucun canon ne peut tirer pendant une tempête (gale). Les navires immobilisés en mer (7.72) ou remorqués (8.4) ne peuvent utiliser aucune arme.

6.6 Combat à la Torpille.

Lors de la phase de tir de torpille, les navires possédant des torpilles peuvent les lancer sur des navires ennemis localisés (6.37) et qui sont à zéro, un ou deux hexes de distance. Les phases de tir d'artillerie et de tir de torpille sont résolues séparément ; ainsi un navire qui a eu son dispositif lance-torpilles détruit par un bombardement ne peut tirer de torpille lors de la phase de combat torpille consécutive.

6.61 Restrictions d'Utilisation des Torpilles. Pendant un orage ou une tempête, aucune attaque à la torpille ne peut être faite (incluant celles faites par les sous-marins). Les navires immobilisés (7.72), qui remorquent ou qui sont remorqués (8.4) ne peuvent lancer des torpilles. Les torpilles peuvent être lancées contre des navires ennemis dans un hex contenant des navires amis seulement si le navire qui tire occupe également le même hex.

6.62 Désignation de la Cible. Le joueur ayant l'initiative annonce en premier lequel de ses navires va attaquer quel navire ennemi. Tous les navires ennemis n'ont pas besoin d'être attaqués ; tous les navires d'un joueur peuvent attaquer un ennemi, pourtant ils ne peuvent attaquer

Ship	Name & VP	Primaries	Secondaries	Tertiaries	AA	Torp.	Speed	Hull	Fuel
BB40	New Mexico 91	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	--	■ ■ ■ ■	□ □	2		■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
		Blindage Epais		Blindage Léger	Aucun Blindage			Combustible Pétrole (Cercle plein - Charbon)	

qu'une seule fois par phase de tir à la torpille. Un navire unique peut utiliser tous ses facteurs de torpille en une seule fois et sur une seule cible. Il ne peut « séparer » ses torpilles pour attaquer des cibles multiples ou pour les tirer lors de plusieurs phase de tir de torpille.

6.63 Coups au But. Lancez un nombre de dé égal au facteur de torpille du navire qui tire et appliquez les modificateurs nécessaires (voir la table Ship-Launched Torpedo Table). Un coup au but est marqué sur chaque résultat de 6 ou plus. Lancez deux dés pour chaque coup au but et consultez la table Torpedo Damage Table pour voir les effets.

Exemple : le contre-torpilleur Italien *Pigafetta* attaque à la torpille le *South Dakota* à une portée d'un hex. Le joueur de l'Axe lance 2 dés, avec un résultat de 5 et 6. Un point est ajouté à chaque résultat pour avoir tiré à une portée de 1. Deux coups au but sont marqués. Le joueur de l'axe lance ensuite deux dés pour chaque coup au but effectué par le *Pigafetta*, avec un résultat de « 8 » et de « 12 ». Le « 8 » donne 3 dans la coque et 2 coups secondaires. Le « 12 » donne 5 supplémentaires dans la coque et la perte de toute la vitesse. Le *South Dakota* devient immobilisé.

6.64 Groupes Multiples. Si plus d'un groupe appartenant au même joueur occupent le même hex, le joueur propriétaire lance un dé pour chaque groupe. Le groupe avec le plus grand résultat peut tirer. En cas d'égalité, tous les groupes ayant le plus grand résultat peuvent lancer leurs torpilles.

6.65 Limites des Torpilles. Un navire peut effectuer une seule attaque de torpille pendant le jeu à moins qu'il ne recharge (9.32) et réarme (15.6). Une fois qu'un navire a utilisé ses facteurs de torpille, cochez (/) le nombre de torpilles du navire sur la Data Sheet. Un navire avec plus d'un facteur de torpille ne peut pas « en mettre de côté » pour l'utiliser plus tard.

7.0 Dégâts sur les Navires

La Data Sheet contient des cases pour chaque partie du navire qui peut être endommagée. Quand il y a des dommages, les cases sont rayées de gauche à droite. Une fois que toutes les cases d'une section sont rayées, cette section est détruite. Une fois que toutes les cases de la coque sont rayées, le navire est coulé.

7.1 Blindage.

Les parties grises de l'état du navire sur la Data Sheet sont protégées par un blindage. Il y a deux types de blindage : lourd (cases grises) et léger (rayures en diagonales dans les cases). Les cases non grises et sans rayures ne sont pas protégées par un blindage.

7.2 Pénétration.

Les coups obtenus par des torpilles ou l'artillerie principale vont endommager (pénétrer) tous les types de blindage. Les coups obtenus par l'artillerie secondaire pénètrent les blindages légers mais pas les lourds. Les coups obtenus par l'artillerie tertiaire affectent uniquement les parties non protégées par un blindage. Si une artillerie secondaire ou tertiaire obtient un impact sur la partie protégée d'un navire ennemie qu'il ne peut pénétrer alors le coup est ignoré.

Exemple : le *Boise* tire ses secondaires sur le *Yamato*, obtient un 6 aux dés et marque un touché. Le joueur Allié lance alors deux dés pour un résultat de « 4 ». En consultant la Gunnery Damage Table, les joueurs trouvent que cela correspond à un coup dans la coque. Puisqu'un blindage lourd protège la coque du *Yamato*, le coup rebondit et le résultat est ignoré.

7.3 Tirs Plongeurs.

Les coups obtenus par des canons principaux à une portée de six hexes ou par des bombes larguées depuis un avion (mais pas des torpilles) détruisent une case coque secondaire sur un résultat de « 10 » sur la Gunnery Damage Table. Ceci ne s'applique pas aux navires dont toutes les cases de la coque sur la Data Sheet sont entourées par un rectangle ; de tels navires sont protégés par un blindage lourdement renforcé. Les dégâts de tirs plongeurs doivent être appliqués à un seul navire ; ils ne peuvent endommager d'autre navire d'un pion représentant plusieurs navires (9.6).

7.4 Dégât Critique.

Quand un impact à l'artillerie produit un résultat « dégât critique », lancez deux dés et consultez la Critical Damage Table (sur la Carte Tactique). Les impacts obtenus par les canons tertiaires ne causent pas de dégâts critiques. Un blindage qui évite normalement les dégâts provoqués par l'artillerie utilisée, offre une protection contre les dégâts critiques à moins que les résultats n'indiquent le contraire.

7.5 Remplacement de Dégâts.

7.51 Absence du Type d'Artillerie. Si un navire qui n'a jamais eu d'armement principal reçoit un coup principal, le coup est marqué sur l'armement secondaire. De même, si le navire n'est pas équipé d'armement secondaire, le coup est considéré comme un coup sur l'armement tertiaire. Si le navire ne dispose pas d'armement tertiaire, le coup se transforme en coup sur l'armement antiaérien (AA). Si le navire ne dispose pas d'antiaérien, le coup porte sur la coque. Ainsi, un coup principal sur un navire sans armement devient un coup à la coque.

7.52 Artillerie Détruite. Si un navire qui possède un armement principal et qu'il a perdu tous ses canons principaux, un coup supplémentaire sur ses canons principaux devient un coup sur la coque. De même, les coups sur les canons secondaires deviennent des coups sur la coque après que tout l'armement secondaire est été détruit (un navire qui n'a pas de canons principaux et dont tous les secondaires sont détruits va subir des coups sur sa coque pour tous les coups principaux et secondaires). Les coups sur les canons tertiaires deviennent antiaériens (AA) si tous les tertiaires sont détruits et deviennent des coups sur la coque lorsque tous les canons antiaériens sont détruits (un navire qui n'a ni canons principaux, ni secondaires et dont tous les canons tertiaires sont détruits, subit sur ses canons AA pour tous les coups principaux, secondaires et tertiaires). Une fois qu'un navire a perdu tous ses canons, tous les coups sur n'importe quel type de canon deviennent des coups sur la coque. Le type de canon utilisé doit pouvoir pénétrer l'armure de la coque du navire pour que le dégât puisse être infligé (7.2).

7.53 Coups sur les Torpilles. Si un navire sans facteur de torpilles reçoit un coup Torpille, le coup est ignoré. Un coup Torpille sur un navire disposant de torpilles, détruit tous ses facteurs de torpille, incluant les recharges, même si le navire possède plus d'un facteur de torpille.

7.6 Dégâts Supplémentaires.

Les coups venant de canons principaux ou de bombes larguées depuis un avion (sauf torpilles) peuvent causer des dégâts supplémentaires. Quand une case protégée par une armure légère ou sans armure subit des dégâts, lancez un dé supplémentaire pour chaque coup (pas pour chaque case détruite). Sur un

résultat de 4 à 6, une case supplémentaire du même type est détruite.

7.61 Remplacement de Dégâts. Si toutes les cases du type requis sont détruites, suivez la procédure de Remplacement de Dégâts (7.5) pour assigner les dégâts en excès.

7.62 Limites. Les dégâts supplémentaires ne s'appliquent pas aux dégâts critiques (7.4), ni en supplément des tirs plongeants (7.3). Les dégâts supplémentaires doivent être appliqués au même navire ; ils ne peuvent endommager un autre navire d'un pion à plusieurs navires (9.6).

7.7 Dégâts sur la Flottaison et le Mouvement.

7.71 Perte de Vitesse. Un navire qui perd plus de la moitié de ses cases coque perd un niveau de vitesse (de 4 à 3, 3+ à 2+, 3 à 2, 2 à 1, 2+ à 1+, 1 et 1+ à 0).

7.72 Immobilisation. Si un navire est réduit à une vitesse de 0 il est déclaré « immobilisé » et ne peut se déplacer à moins d'être remorqué (8.4). Un joueur peut décider de couler volontairement (saborder) un quelconque de ses navires à n'importe quel moment. Un navire immobilisé ne peut utiliser ses canons ni ses torpilles.

7.73 Voies d'Eau. Un navire qui a perdu plus de 75% de ses cases de coque est en danger de submersion. A la fin de chaque Phase de Déplacement Naval, le joueur propriétaire lance deux dés pour chacun de ses navires dans cette situation et qui n'est pas dans un port. Sur un résultat de 12 ou supérieur, la navire subit un coup supplémentaire à la coque. Ajoutez un point au résultat du dé si le navire s'est déplacé de deux zones de mer ou deux points si le navire a parcouru trois zones de mer. Ajoutez également les modificateurs suivants en fonction des conditions météo : +1 grain, +2 orage, +3 tempête.

7.8 Porte-Avions.

Le tableau d'enregistrement des coups sur les porte-avions (CV, CVE, CVL sauf CVS) contient des cases « flight deck » qui sont utilisées pour représenter les dégâts qui affectent la capacité du navire à lancer ou accueillir des avions. Quand un coup est porté sur les canons principaux ou secondaires d'un porte-avions, cochez une case « deck » en complément des dégâts habituels (généralement dégâts sur les canons tertiaires suivi des AA puisque les porte-avions possèdent rarement des canons primaires ou secondaires).

8.0 Navires Endommagés

Les navires endommagés manœuvrent avec des capacités réduites et quelques considérations spéciales.

8.1 Navires Ebréchés.

Un joueur peut séparer un navire de son groupe si celui-ci a perdu la moitié de ses plus gros canons ou la moitié de ses cases de coque, ou encore s'il a subi une réduction de vitesse. Ceci peut être effectué au début de l'impulsion de mouvement de ce joueur, que le navire ébréché ou tout autre navire dans l'hex se déplace ou non. Si cela est fait dans l'impulsion de mouvement qui suit la perte de vitesse, seul le pion du navire ébréché et pas le groupe entier, subit la pénalité de perte de vitesse.

8.2 Fonctionnement des Porte-Avions.

Les cases « flight deck » des porte-avions contiennent des numéros qui correspondent au nombre de pas d'avions qui peuvent opérer sur le porte-avions. Au fur et à mesure que les cases « deck » sont détruites (rayées), la capacité du porte-avions (10.21) est réduite au nombre le plus grand de cases de vol non rayées. En marquant des dégâts, rayez toujours la case « flight-deck » contenant le plus grand chiffre.

Exemple : le porte-avions Italien *Aquila* subit deux coups principaux pendant une attaque aérienne Britannique. Il possède quatre cases « flight deck », lues 9-6-2-0. Le joueur de l'Axe raye les cases « 9 » et « 6 ». L'*Aquila* peut désormais utiliser seulement deux pas d'avions jusqu'à ce que son pont d'envol ne soit réparé.

8.22 Autres Dégâts. Si un porte-avions est immobilisé (7.72), remorqué ou est remorqué (8.4), les avions ne peuvent décoller ou atterrir (10.63).

8.23 Restitution d'Avions. Les avions ne pouvant pas décoller d'un porte-avions sont retirés quand le navire entre dans un port. Ils sont placés sur un autre porte-avions présent dans le port, ou sur un aérodrome et/ou sur une base d'hydravions dans l'hex s'ils sont autorisés à opérer depuis une telle base (10.24). Tous les appareils dans les cases « Hangar » ou « Ready » d'un porte-avions qui est coulé sont éliminés et retirés de la partie.

8.24 Destruction d'Avions. Si un avion est dans une case « Ready » d'un porte-avion, jetez les dés sur la Critical Damage Table (au lieu de la Gunnery Damage Table) pour chaque coup porté par un canon principal, canon secondaire ou une bombe (sauf torpille).

8.25 Porte-hydravions. Les porte-hydravions (CVS) n'ont pas de cases « flight deck ». Un porte-hydravions qui a perdu la moitié ou plus de ses cases de coque ne peut plus utiliser ses appareils.

8.3 Réparations d'Urgence.

8.31 Réparations de la Propulsion. Un joueur peut tenter de restaurer le mouvement (et ainsi les capacités canon et torpille) d'un navire frappé d'immobilisation suite aux dégâts d'une bataille (et pas à cause d'une panne de fuel). A l'impulsion 22 de chaque round de combat, et une fois par Phase d'Opérations Spéciales pour les navires avec Missions Annulées qui n'ont pas été impliqués dans un combat durant le tour, le joueur jette un dé pour chaque navire incapable de bouger. Sur un résultat de 6, le navire peut se déplacer à une vitesse de 1. Sur un résultat de 1 ou 2, les dégâts sont trop importants pour que les réparations soient possibles et aucune autre tentative ne peut être faite. Un navire endommagé encore capable de bouger ne peut pas être réparé (les réparations ne peuvent entraîner une vitesse supérieure à 1).

8.32 Réparations du Pont d'Envol. Chaque tour pendant lequel un porte-avions n'est pas attaqué, le joueur propriétaire peut tenter de réparer le pont d'envol. Jetez un dé et ajoutez un au résultat pour les porte-avions Américains après juillet 1942 et deux pour les portes-avions Américains après juillet 1943. Sur un résultat de 5 ou 6, une case « flight deck » est réparée. Sur un résultat de 1, plus aucune autre tentative ne peut être effectuée.

8.4 Remorquage.

8.41 Remorquage. Un navire immobilisé suite aux dégâts d'un combat (qui a perdu tous ses facteurs de mouvement, 7.72) ou suite à une panne de fuel (15.2) peut être remorqué par un autre navire ami du même type que lui ou plus grand. Les cuirassés et les croiseurs lourds peuvent remorquer tous les types de navires. Les croiseurs et les navires de protection côtière peuvent remorquer les croiseurs (AC, CA et CL), les porte-avions d'escorte (CVE), les navires de protection côtière, les porte-avions d'hydravions (CVS), les contre-torpilleurs, les contre-torpilleurs d'escorte, les torpilleurs et tous les cargos. Les contre-torpilleurs peuvent remorquer les autres contre-torpilleurs, les contre-torpilleurs d'escorte, les torpilleurs et les petits cargos. Chaque navire ne peut remorquer qu'un seul navire à la fois. Les porte-avions ne peuvent pas remorquer.

8.42 Vitesse de Manœuvre. Le navire endommagé et le navire remorqueur ne peuvent se déplacer que d'une zone de mer à chaque tour de jeu pair.

8.43 Vitesse de Combat. Lors d'un combat naval, les navires remorqués ou remorqueurs peuvent se déplacer uniquement lors des impulsions 10 ou 11.

8.44 Pions Multi-navires. Un navire peut être remorqué par un navire de son propre pion multi-navires ou par un autre navire.

8.45 Organisation. Le navire remorqué et le navire remorqueur peuvent être formés en nouvelle task force si un pion task force est disponible. Cette task force se voit attribuer une mission d'abandon. Une autre task force avec mission d'escorte peut également être créée afin de protéger les navires remorqué et remorqueur. Les task forces ne subissent pas la réduction de vitesse due à la séparation (5.52).

8.46 Interrompre un Remorquage. Un navire peut interrompre un remorquage à n'importe quel moment. Le navire remorqué ne peut plus se déplacer, mais le navire remorqueur peut se déplacer normalement. Les navires qui subissent une attaque aérienne (13.3) peuvent rompre le remorquage immédiatement, ainsi seuls les navires immobilisés subissent le modificateur de jeté de dé.

9.0 Règles Spéciales

9.1 Bombardement Côtier.

Certains scénarios demandent à un ou aux deux joueurs de bombarder certaines zones côtières. Pour bombarder, les navires doivent avoir une mission de bombardement et doivent rester dans la zone ciblée pendant un tour complet (inscrivez « bombarder » (shell) sur la log sheet). Les navires ne peuvent pas bombarder pendant le tour au cours duquel ils se sont déplacés ou ont été engagés dans un combat naval (si le joueur propriétaire veut faire bombarder de tels navires, modifier la programmation de déplacement (5.23) pour reporter le bombardement jusqu'au prochain tour).

9.11 Procédure. Pendant la Phase d'Opérations Spéciales, le joueur qui bombarde annonce quelle zone est attaquée et le nombre (mais pas l'identité ou le type) des navires qui sont engagés. Le bombardement n'a pas lieu si les conditions météo empêchent l'utilisation des canons du navires pour le bombardement (6.57). Tous les navires de la task force doivent bombarder la même cible.

9.12 Bombardement d'Aérodromes. Les navires peuvent bombarder les avions présents dans les cases Hangar et Ready de l'aérodrome ou de la base d'hydravions. Jetez un dé pour chaque facteur d'artillerie disponible. Un coup au but est marqué sur un résultat de 5 ou 6 pour un facteur d'artillerie principal et sur un résultat de 6 pour un facteur d'artillerie secondaire. Pour chaque

facteur d'artillerie tertiaire, et sur un résultat de 6, jetez le dé une seconde fois. Un coup au but est marqué si le deuxième résultat est de 5 ou 6. Chaque troisième coup au but détruit un pas d'avion. Les joueurs alternent l'élimination de pas en commençant par le joueur propriétaire des avions. Tous les quatre coups au but sur un aérodrome au cours du même bombardement, réduisez la puissance de l'aérodrome de un (les aérodromes endommagés peuvent être reconstruits ; voir 13.53).

9.13 Munitions. Les navires d'une task force avec mission de bombardement qui n'ont pas encore effectué leur bombardement ont leur artillerie divisée de moitié lors de la première impulsion au cours de laquelle ils tirent sur un navire ennemi. Les navires avec mission de bombardement qui utilisent une de leurs armes en combat ne peuvent bombarder tant qu'ils n'ont pas reprogrammé leur mission pour retourner dans un port ami et passé trois tours à recharger leur munitions de bombardement, après quoi ils peuvent être assignés à une mission de bombardement. Les navires ne peuvent bombarder qu'une seule fois avant de retourner dans un port ami et passer trois tours pour recharger leur munitions de bombardement, et seulement après ils peuvent bombarder à nouveau.

9.2 Ports.

Une task force peut entrer dans un port ami (défini par les instructions du scénario) de la même façon que lorsqu'elle entre dans une zone de mer. Inscrivez « Port » sur la Log Sheet pendant la Phase d'Ordre et annoncez pendant la Phase de Mouvement Naval que la task force est dans le port.

9.21 Ports Majeurs et Mineurs. Les task forces peuvent entrer dans la zone de mer de n'importe quel port. Elles peuvent attaquer les navires ennemis présents dans un port mineur, mais ne peuvent pas entrer dans un port majeur qu'elles ne sont pas autorisées à utiliser (ports ennemis ou neutres).

9.22 Combat dans les Ports. Les navires dans un port mineur peuvent être attaqués par des navires ou des sous-marins ennemis. Le contact se produit automatiquement si le joueur attaquant souhaite effectuer une bataille. Le joueur possédant les navires dans le port n'a jamais l'initiative tactique (6.2) et ne peut pas déplacer ses navires pendant le combat naval. Les navires attaquants ne peuvent entrer dans les hexes occupés par les navires dans le port ni des hexes adjacents à ceux-ci. Les torpilles ne peuvent pas être tirées sur les navires

dans le port (exception : sous-marins, 16.36)

9.23 Déplacements dans les Ports. Les task forces dans un port doivent en premier entrer dans la zone de mer dans laquelle le port est situé avant de pouvoir entrer dans une zone de mer adjacente. Inscrivez le numéro de la zone de mer sur la Log Sheet et annoncez lors de la Phase de Mouvement Naval que cette task force est dans la zone de mer et pas dans le port.

9.24 Blocus. Si une task force avec une mission d'interception entre ou occupe une zone de mer qui contient un port, le joueur propriétaire peut faire un blocus sur le port. Inscrivez « Blocus » sur la Log Sheet pendant la Phase d'Ordre et annoncez le blocus pendant la Phase de Mouvement Naval. Le joueur qui effectue le blocus gagne un modificateur de +2 à chaque contact de task force qui essaye d'entrer ou de sortir du port. Quand le joueur qui fait le blocus déplace la task force en dehors de la position du blocus, inscrivez « Fin de Blocus » et annoncez la fin du blocus.

9.3 Règles Spéciales sur les Torpilles.

9.31 Torpilles Long Lance. Les navires Japonais équipés d'une valeur de torpilles long lance de 2 ou plus peuvent tirer sur une cible à une portée de 3 ou 4 hexes. Quand vous tirez depuis une distance de 3 hexes, divisez de moitié le nombre total de facteur de torpille. Quand vous tirez depuis une distance de 4 hexes, divisez par quatre le nombre total de facteur de torpille. Après avoir obtenu un coup au but avec un facteur de torpille long lance depuis n'importe quelle distance, ajoutez deux au jet de dé de dégâts (n'ajoutez pas 2 si le résultat est « 2 »).

Quand vous tirez à une portée de 3 ou 4 hexes, jetez le nombre total de coup au but et appliquez les aléatoirement aux navires présents dans l'hex (placez les navires dans un récipient opaque ; le joueur propriétaire en tire un pour chaque coup au but. Quand un navire est tiré, remettez-le dans le récipient pour le prochain coup au but, même si les dégâts provoqués par la torpille entraîne le naufrage du navire).

9.32 Rechargement de Torpilles. Les navires Japonais avec des torpilles long lance transportaient un jeu de recharge et l'équipage pouvait recharger rapidement. Quand un tel navire lance ses torpilles, placez un slash (/) à travers le numéro de la torpille et marquez le round et l'impulsion pendant lesquels les torpilles ont été lancées. La recharge peut être tirée à n'importe quel moment ou après la même impulsion du round de combat suivant, aussi longtemps que le dispositif de torpille n'a pas été détruit. Placez un

« X » sur le « LL » après que les recharges aient été utilisées.

9.33 Torpilles Japonaises. Les autres torpilles Japonaises (avions, sous-marins et navires sans torpilles long lance) étaient aussi des armes efficaces. Ajoutez un point au jet de dé de dégât de torpille quand vous déterminez les résultats des coups au but de ces torpilles (ne pas ajouter 1 si le résultat est « 2 »).

9.34 Réductions. Divisez par quatre le facteur de torpille de chaque navire Américain des scénarios qui ont lieu avant septembre 1943.

9.4 Leaders.

Certains scénarios incluent des commandants de task forces énergiques et doués, pourvus de capacités spéciales.

9.41 Vaisseau Amiral. Si un leader est disponible, inscrivez son nom sur la Data Sheet juste après le navire sur lequel il commence le jeu. C'est son vaisseau amiral. Ne pas révéler ceci à l'adversaire. Le leader ne peut changer de navire durant la partie et il est enlevé du jeu quand le vaisseau amiral est coulé (même un amiral survivant est considéré inefficace, à cause des pertes parmi son équipage, la perte des équipements de communication et la confusion générale).

9.42 Contact. Au moment de déterminer un contact, ajouter ou soustraire un point du jet de dé pour la présence d'un leader. A la détermination de l'initiative dans un combat de surface (6.2) soustraire un point du jet de dé si un leader de l'Axe est présent et ajouter un point au jet de dé si un leader Allié est présent.

9.5 Cargaison.

Certains scénarios demandent aux cargos, ou à certains navires de guerre qui agissent en tant que cargo, de charger ou décharger une cargaison. Tous les cargos, ou navires de guerre assimilés, commencent le scénario déjà chargés à moins que les instructions du scénario ne statuent autrement. Les navires sont chargés ou déchargés pendant la Phase d'Opérations Spéciales.

9.51 Capacités de Transport. Chaque gros cargo (un symbole de navire par pion) possède de capacité de transport de trois. Chaque petit cargo possède une capacité de transport de deux. Les APDs possèdent une capacité de transport de un. De nombreux scénarios récompensent avec un nombre de points de victoire pour le déchargement d'une cargaison dans un lieu spécifique.

9.52 Vaisseau de Guerre Transporteur. Certains scénarios autorisent le joueur à utiliser des vaisseaux de guerre pour transporter une cargaison. Trois contre-torpilleurs cumulés équivalent à une capacité de transport de un (tous les fractions sont ignorées); un croiseur

(AC, CA, CL) possède une capacité de transport de un. Un porte-hydravions a une capacité de transport de deux.

9.53 Chargement et Déchargement. Le chargement et le déchargement dans un port ami dure trois tours (inscrivez « chargement » ou « déchargement » sur la Log Sheet). Les APD, DD et CVS peuvent décharger en un seul tour de jeu.

9.54 Débarquement d'Assaut. Les cargos peuvent décharger dans une zone côtière qui ne contient pas de port ami. Ceci est appelé « débarquement d'assaut ». Les débarquement d'assaut durent autant de tours que la capacité de transport du cargo multipliée par 6. Les vaisseaux de guerre ne peuvent effectuer de débarquement d'assaut à moins que les instructions du scénario ne statuent autrement. Les APD, DD et CVS peuvent décharger en un seul tour de jeu.

9.55 Restrictions. Les navires qui se sont déplacés ou ont tiré ne peuvent charger ou décharger pendant le même tour. Tout chargement ou déchargement programmé doit être reporté au tour suivant (5.23).

9.56 Météo. Les chargement et déchargement ne peuvent s'effectuer dans un lieu pendant une tempête.

9.6 Pions Multi-Navires.

Certains pions représentent plus d'un petit cargo ou vaisseau de guerre.

9.61 Combat. Au moment de la mise en place pour un combat de surface, un pion multi-navire est traité comme un seul « petit » navire. Ses navires peuvent tirer sur des cibles séparées si le joueur propriétaire le désire. Les navires d'un pion multi-navire sont traités comme une seule cible. Si le pion est touché par des tirs au canon, bombes ou torpilles ennemis, le joueur propriétaire distribue les dégâts entre les navires du pion comme il le souhaite, mais doit appliquer les dégâts causés par les tirs plongeants (7.3) ou les excès de dégâts (7.6) au même navire avant d'appliquer des coups supplémentaires à d'autres navires.

9.62 Localisations. Quand un pion multi-navire en vue d'un navire ennemi sur la Carte Tactique ou quand sa task force est attaquée par une frappe aérienne ou un sous-marin, le propriétaire doit divulguer le nombre de navires que représente son pion.

9.63 Vitesse. Tous les navires d'un pion multi-navire se déplacent à la vitesse du navire le plus lent représenté par le pion. Ainsi, si un navire est immobilisé, aucun navire du pion ne peut se déplacer jusqu'à ce que le navire atteint ne soit coulé, détaché (9.64) ou remorqué. Les joueurs peuvent volontairement couler (saborder) un tel navire à n'importe quel moment.

9.64 Séparation. Pendant la Phase d'Ordres, un joueur peut diviser les navires d'un pion multi-navires si un autre pion du même type est disponible.

Exemple : Un des navires d'un pion de torpilleur Italien *Spica-class* est endommagé et sa vitesse descend à 2. Le pion représente trois navires, deux d'entre eux intacts. Le joueur de l'Axe place un autre pion *Spica-class* en jeu, assignant le navire endommagé à celui-ci.

9.7 Terre.

De nombreuses zones contiennent de la terre sous forme d'îles ou de zones côtières et qui peuvent affecter le déplacement sur la carte tactique.

9.71 Bords de Mer. Si sur la Carte Opérationnelle le bord d'une zone de mer est entièrement recouvert de terre, un navire ne peut sortir de la Carte Tactique à travers l'hex à bord bleu foncé correspondant, ni à travers les deux hexes bleus clairs de chaque côté de celui-ci.

Exemple : sur la carte de SOPAC, le bord ouest de la zone de mer E12 sur la Carte Opérationnelle est bloqué par de la terre. Les navires ne peuvent quitter la Carte Tactique depuis les hexes Z11-Z15. Tous les bords de la zone de mer L24 sont bloqués par de la terre excepté à l'ouest et au sud-ouest. Les navires ne peuvent quitter la carte depuis les hexes Z1-Z7 ou Z15-Z24.

9.72 Îles. Si une île est présente dans la zone de mer attaquée, placez un marqueur d'île dans l'hex central (A1) et traitez cet hex comme un hex de terre. Les navires ne peuvent pénétrer l'hex de terre.

9.73 Echouage. Si un navire entre dans un hex adjacent à la terre (une île ou un bord de carte bloqué par la terre) il peut s'échouer. Jetez deux dés pour chaque navire; ajoutez un point pour un navire principal ou un gros cargo. Sur un résultat de 11 ou plus, le navire s'échoue et ne peut plus bouger.

9.74 Remise à Flot. Les joueurs peuvent essayer de remettre à flot les navires échoués. Pendant l'impulsion 22, le joueur propriétaire jette un dé pour chaque navire échoué. Sur un résultat de 6 ou plus, le navire est dégagé. Une fois dégagé, le joueur propriétaire jette le dé à nouveau. Ajouter un point au résultat si le navire ne possède pas de blindage de coque. Divisez de moitié le résultat (arrondissez les fractions au chiffre supérieur) pour obtenir le nombre de cases de coque détruites, mais pas plus du nombre de cases de coque restant moins un (minimum de 1).

9.75 Bombardement. Les navires ne peuvent tirer à travers les hexes de terre. Quand il déclare sa cible (6.52), le joueur

qui tire trace une ligne depuis le centre de l'hex du navire qui tire jusqu'au centre de l'hex du navire ciblé. Si la ligne traverse l'hex de terre, et pas simplement le pion d'île ou qu'elle coure le long du bord de l'hex, le navire ne peut tirer sur cette cible et doit se voir assigner une autre cible.

9.8 Météo

Les instructions du scénario indique les conditions météo initiales pour chaque scénario.

9.81 Phase Météo. Pendant la phase météo, le joueur de l'Axe jette un dé pour voir si les conditions météo changent. Chaque livre de scénarios du jeu indiquent les résultats liés au changement de temps. Les joueurs doivent noter les conditions météo actuelles à la gauche du chiffre de tour de jeu sur leur Log Sheet.

9.82 Conditions Météo. Il y a six conditions météo : 1) Clair, 2) Nuageux, 3) Pluvieux, 4) Grain, 5) Orageux et 6) Tempête.

9.83 Effets sur les Combats et Mouvements. Aucune arme tertiaire ne peut être utilisée pendant un grain. Aucune arme tertiaire et secondaire ne peut être utilisée pendant un orage. Aucune arme ne peut être utilisée pendant une tempête. Une cargaison ne peut être chargée ou déchargée pendant une tempête. La vitesse maximale pendant un grain et de 3, pendant un orage : 2 et 1 pendant une tempête.

Règles Avancées

Les sections de règles de 10.0 à 14.0 sont nécessaires pour les scénarios qui contiennent des avions. Les joueurs peuvent utiliser toutes, certaines ou aucunes de ces règles comme ils le souhaitent afin d'avoir une expérience du jeu plus complète.

10.0. Opérations aériennes

Chaque pion d'avion représente environ 12 appareils. Un pion à pleine puissance a deux pas de pertes (recto et verso). Un pion réduit (retourné) possède un pas de perte. Deux pions réduits du même type d'avion peuvent se combiner pour former 1 pion à pleine puissance mais 1 pion à pleine puissance ne peut se séparer en 2 pions réduits.

10.1 Types d'avions.

- **Chasseur (Fighter)** : Chaque avion possédant un facteur de combat air-air encerclé.
- **Bombardier en piqué (Dive-bomber)** : Chaque avion possédant un triangle sur le pion.
- **Bombardier torpilleur (Torpedo bomber)** : Chaque avion possédant un

cercle foncé autour de son facteur d'attaque navale.

- **Bombardier (Level Bomber)**: Chaque avion avec un facteur d'attaque cerclé mais pas de symbole de bombardier en piqué ou de torpilleur.

10.2 Stationnement des avions (Basing). Tant qu'elles ne sont pas en mission, les unités aériennes doivent être placées sur une base: aérodrome, porte-avions ou base d'hydravions. Placez l'avion sur la case base correspondante sur l'Air Base Card.

10.21 Capacité. Chaque aérodrome, porte-avions ou base d'hydravions possède une capacité maximale d'avions détaillée sur l'Air Base Card. Ce nombre correspond au nombre maximal de pas d'avions qui peut être stationné sur la base. Quand la base atteint cette capacité maximale, plus aucun avion ne peut atterrir sur cette base. Les avions en mission de CAP, de recherche ou de lutte ASW ne comptent pas dans le calcul de la capacité. Si la base dépasse la capacité permise, le joueur doit éliminer les avions en trop ou les lancer dans une mission de transfert avant de faire atterrir une unité ou lancer n'importe quelle autre mission.

10.22 Air Base Card. Chaque base sur la carte possède une représentation correspondante sur l'Air Base Card. Chaque représentation possède 2 cases pour les avions au sol (Hangar et Prêt (Ready)) et 3 cases pour les avions en patrouille (CAP (Combat Air Patrol), Recherche (Air Search) et Lutte anti-sous-marine (ASW Patrol)).

10.23 Secret. Les joueurs ne peuvent consulter les Air Base Card de leur adversaire.

10.24 Limites. Il est indiqué sur chaque pion d'avion, en haut, au centre, quel type de base celui-ci doit utiliser. C pour porte-avions (Carrier), L pour aérodrome terrestre (Land) et S pour base d'hydravions (Seaplane). Les avions de porte-avions peuvent décoller et atterrir sur des porte-avions et des aérodromes. Les avions basés à terre ne peuvent atterrir et décoller que sur des aérodromes. Les hydravions peuvent atterrir et décoller d'un aérodrome, d'une zone côtière contenant un porte-hydravions, dans un port ami ou dans une base d'hydravions.

10.3 Disponibilité (Readiness).

Pendant la Phase de disponibilité aérienne (Air Readiness Phase) Déplacer tous vos avions de la case Hangar vers la case Prêt correspondante. Tous les avions commencent un scénario dans la case Prêt.

10.4 Assignations.

Pendant la phase de patrouille aérienne, les avions peuvent être assignés à une opération de patrouille. Le joueur place les avions en missions de patrouille de combat aérien (Combat Air Patrol) dans la case de CAP de la Base. Ces unités ne peuvent être désignées pour des missions.(10.5) mais sont les seuls avions qui peuvent intercepter les missions ennemies. Le joueur place les avions qui sont assignés aux opérations de recherche (Search) dans la case Air Search Box de la base. Le joueur place les avions en opérations de lutte Anti-sous-marine dans la case ASW Patrol de la base. Chaque avion avec un facteur de combat aérien (Air-to-Air) peut être placé dans une case CAP. Les avions de tous types sauf chasseur peuvent être placé dans les cases ASW.

10.5 Missions aériennes.

Durant la phase de planification des raids aériens (Air Strike Plot Phase), des missions sont assignées aux avions. Le joueur place ses pions d'avions sur les cases de vol de l'Air Base Card.

10.51 Vols (Flights). Les groupes d'unités aériennes assignés à la même mission sont appelés "vols" (Flights). Une fois assignés à un vol, tous les avions y restent jusqu'à leur retour à la base. Le pion de vol est placé sur la carte opérationnelle, les pions correspondants sont placés dans la case adéquate.

10.52 Organisation. Tous les avions engagés dans un vol doivent commencer le tour à la même base et terminer à la même base (pas nécessairement celle d'où le vol a décollé). Quand un vol atterri, le joueur place les unités aériennes dans la case hangar de la base correspondante.

10.53 Avions torpilleurs. Les torpilleurs engagés dans une mission de raid naval ne peuvent être associés avec d'autres types d'avions dans le même vol. Un vol de torpilleurs peut cependant être accompagné par un vol d'escorte.

10.54 Assignation des missions. A chaque vol est assignée une mission. Seuls les avions présents dans les cases prêt (Ready) de leur base peuvent recevoir une mission. Le joueur ne révèle pas la mission d'un vol avant qu'il ait atteint sa cible. Chaque joueur indique chaque mission sur le Log Sheet, mais contrairement aux Task Forces, les missions aériennes ne sont pas planifiées.

Missions

- **Chasse libre (Sweep)**

Une mission de chasse libre peut seulement être assignée à un vol composé uniquement de chasseurs. Un vol en mission de chasse libre ne peut pas attaquer des cibles ennemies au sol ou

des bateaux mais peut attaquer des avions ennemis en CAP ou ASW.

- *Escorte*

Une mission d'escorte peut seulement être assignée à un vol composé uniquement de chasseurs. Le joueur place le pion vol escorte dans la case de vol d'un autre vol assigné à une mission de raid naval ou terrestre. Le vol d'escorte se déplace avec le vol escorté et son pion n'est donc pas placé sur la carte.

- *Raid naval*

Un vol en mission de raid naval peut attaquer une Task Force. Si l'hex d'objectif contient plusieurs Task Forces, le joueur attaquant doit spécifier quelle Task Force est attaquée avant que les bateaux ne soient révélés. Dans le cas d'un raid naval, tous les bateaux dans un port sont considérés comme ne formant qu'une seule Task Force. Un vol en mission de raid naval ne peut attaquer des cibles terrestres.

- *Raid terrestre*

Un vol en mission de raid terrestre peut attaquer une base aérienne dans le but de réduire sa capacité et détruire des appareils stationnés. Dans certains jeux de la série, les avions assignés à une mission de raid terrestre peuvent également endommager d'autres installations. Un vol assigné à une mission de raid terrestre ne peut attaquer de cibles navales.

- *Transfert*

Un vol en mission de transfert se déplace d'une base alliée à une autre dans la limite de l'autonomie des avions. Il ne peut effectuer de recherche ou lancer des attaques mais peut être intercepté. Les avions en mission de transfert possèdent une autonomie supplémentaire représentant 1/4 de l'autonomie normale.

10.6 Mouvement aérien

Contrairement aux flottes, le joueur ne doit pas planifier le mouvement de ses vols. Durant la phase de bombardement naval, les joueurs alternent leurs vols, le joueur de l'axe jouant en premier.

10.61 Procédure. Les vols se déplacent de zone à zone, tant navales que terrestres, d'un nombre de zones égal à l'autonomie la plus faible des avions du vol. Le joueur trace la route de vol sur la carte. Les missions de bombardement peuvent conduire leur attaque n'importe où sur cette route. Le joueur résout complètement un vol avant de passer au suivant. Les vols de CAP peuvent tenter d'intercepter les missions de bombardement à leur portée (10.8).

10.62 Sécurité des porte-avions. Les joueurs ne sont pas obligés de révéler la position d'un porte-avions qui lance des vols de bombardement. Toutes les règles

d'autonomie et d'endurance s'appliquent depuis le porte-avions mais le joueur peut directement déplacer ses vols dans les cases de cible (Les CAP peuvent donc intercepter dans la case de cible).

10.63 Décollage et atterrissage (Take-off and Landing). Chaque fois qu'un pion d'avion décolle (il est placé dans une case vol, CAP, Search ou ASW) ou atterri (Hangar), le joueur lance 1 dé et applique les modificateurs adéquats (Take-off and Landing Table) Sur un résultat de -1 ou moins pour les hydravions ou les avions décollant ou se posant sur porte-avions, -2 pour les avions décollant ou se posant sur un aérodrome, 1 pas de perte est retiré sur le pion.

10.64 Endurance. Chaque pion avion possède une valeur d'endurance. Un vol peut rester en vol un nombre de tours égal à l'endurance du pion ayant l'endurance la plus faible (y compris les pions d'avions d'une escorte éventuelle).

10.65 Autonomie. Chaque pion d'avion possède une valeur d'autonomie. L'autonomie représente le nombre maximal de zones qu'un avion peut traverser en 1 tour. Les avions ne peuvent voler vers des destinations qui se trouvent au-delà de leur portée. Cependant, ils peuvent voler vers des destinations qui sont trop éloignées pour un retour à la base.

10.66 Vols multiples. Des avions de bases différentes ne peuvent participer au même vol. Si une Task Force contient plusieurs porte-avions, les avions de ceux-ci peuvent former un vol. Si plus d'un vol attaque la même cible, le joueur attaquant choisi dans quel ordre les attaques sont résolues.

10.67 Porte-avions. Les porte-avions (CV, CVE, CVL) ne peuvent lancer de vol pendant un tour où ils se sont déplacés de 3 zones ou plus. Les avions en recherche, CAP et ASW ne sont pas affectés par la vitesse. Les porte-avions engagés en combats de surface peuvent lancer 4 pas d'avions au maximum chaque tour que leur flotte est engagée en combat (incluant chaque CAP, recherche, ASW supplémentaire). Les avions peuvent atterrir normalement. Un porte-hydravions ne peut lancer d'opération avec aucun hydravion s'il se déplace le même tour.

10.68 Formation des vols. Le joueur doit réduire l'autonomie de tous les avions d'un vol de 21 si celui-ci contient plus de 6 pas d'avions originaires d'un aérodrome ou d'un porte-avions. Ceci n'affecte pas les missions de CAP, ASW et recherche.

10.7 Retour

Durant la phase de retour (Air Returning Phase), les pions qui se posent sur un aérodrome sont placés dans la case

hangar de la base. A chaque aérodrome, le joueur peut placer 2 pions d'avions qui viennent d'atterrir dans la case "prêt" de la base. (en évitant la case hangar, ainsi ils peuvent voler aussi en mission le prochain tour). Sur chaque CV qui n'a pas reçu de dégât à la coque, le joueur place 1 pion avion dans la Case Prêt.

10.8 Combat Air Patrol

Quand un vol ennemi menant un bombardement entre dans une zone à moins de 2 zones d'une base d'avions en CAP, les avions en CAP peuvent tenter d'intercepter le vol. Le joueur possédant le CAP désigne la zone dans laquelle l'interception a lieu. Le joueur de la CAP lance 1 dé, soustrait 1 pour chaque zone parcouru par la CAP entre sa base et la zone d'interception. Le joueur soustrait 1 si la météo est "pluie" (Rain) ou pire. Sur un résultat de 3 ou +, la tentative d'interception est réussie et une bataille aérienne s'ensuit.

10.81 Groupes multiples de CAP. Le joueur résout toutes les interceptions de CAP possibles avant de résoudre les combats aériens. Toutes les unités qui interceptent sont considérées comme des groupes individuels dans la zone. Les interceptions d'unités provenant de la même base sont résolues par 1 lancé de dé; les unités interceptant dans la même zone mais provenant de bases de zones différentes sont résolues par autant de lancers de dé qu'il y a d'unités.

10.82 Endurance. Les avions en CAP peuvent rester sur la case CAP pour l'ensemble des tours diurnes où ils ont été assignés en mission de CAP. Le joueur peut faire atterrir ses avions à n'importe quel tour, mais il n'y est pas tenu avant l'Air Return Phase du dernier tour diurne.

10.83 Limitations. Les avions en CAP peuvent tenter autant d'interceptions que le joueur le souhaite dans la zone de la base, mais ils ne peuvent lancer qu'une seule tentative d'interception par tour dans une autre zone. Les avions en CAP d'une même base ne peuvent lancer qu'une seule tentative d'interception par tour pour un vol ennemi. Les avions ne peuvent participer à des CAP pendant les tours de nuit.

10.84 Chasse libre (Sweep). Les avions en mission de chasse libre peuvent intercepter les avions ennemis en CAP dans leur zone de CAP. Le joueur en mission de chasse libre lance 1 dé et soustrait 1 si la météo est "pluie" (Rain) ou pire. Sur un résultat de 3 ou +, la tentative d'interception est réussie et une bataille aérienne s'ensuit.

10.9 Patrouille ASW.

Pendant la phase de patrouille aérienne, le joueur peut placer des avions dans la case patrouille ASW. Ces unités ne

peuvent pas faire d'autres missions durant le tour.

10.91 Endurance. Les avions en ASW peuvent rester sur la case ASW pour l'ensemble des tours diurnes où ils ont été assignés en mission de ASW. Le joueur peut faire atterrir ses avions à n'importe quel tour, mais il n'y est pas tenu avant l'Air Return Phase du dernier tour diurne.

10.92 Chasseur-tueur.

Pendant la phase de recherche aérienne, les avions en mission anti-sous marine peuvent rechercher les sous marins ennemis. Le joueur en mission déclare une recherche anti-sous marine. Il indique à partir de quelle base aérienne s'effectue la recherche et la distance maximum où se fait la recherche. Il lance un dé sur la table de recherche aérienne en ajoutant les modificateurs adéquat. Les facteurs d'hydravion comptent double. Sur un résultat de 6 ou plus, la recherche localise un sous marin.

Si une flottille de sous marins ennemi se trouve à porté d'une mission de recherche anti-sous marine, le joueur doit indiquer la position de la flottille à une zone prés.

Si une flottille de sous marin est localisée, le joueur en mission anti-sous marine lance un dé une seconde fois. Sur un résultat de 6, un sous marin de la flottille est éliminé.

10.93 Chasse libre.

Un avion en mission de chasse libre peut intercepter des avions ennemis en mission anti-sous marine dans la zone de la base aérienne ennemi. Le joueur avec la mission de chasse lance un dé. Sur un résultat de 6, un pion d'avion en mission ASW (au choix du propriétaire) et un pion d'avion en mission de chasse (au choix du propriétaire) engage un combat aérien.

10.94 Nuit. Les avions ne peuvent réaliser de patrouilles ASW pendant la nuit.

11.0 Recherche aérienne

Pendant la phase de recherche aérienne, les avions dans la case de recherche d'une base (Search Box) peuvent tenter de repérer des Task forces ennemies. Les avions de recherche peuvent tenter de repérer les Task forces dans la limite de la moitié de leur autonomie.

11.1 Procédure.

Chaque joueur (Axe en 1er) additionne le nombre de pas de pertes de tous les avions en patrouille de recherche ayant l'autonomie nécessaire pour atteindre une cible ennemie. Le joueur indique la Task force qu'il souhaite repérer, lance 1 dé et applique les modificateurs applicables (Air Search Modifier table). Sur un

résultat de 3 et +, la Task force ennemie est repérée.

11.2 Résultats de la recherche.

Quand une Task force est repérée, son pion est retourné pour que son chiffre soit visible. Il reste visible jusqu'au tour où la Task force n'est plus repérée par un vol de recherche ou engagée dans un combat de surface. Le joueur propriétaire de la Task force lance 2 dés et consulte la Search Result Table et donne la composition de la Task force comme indiqué sur la table. Il ne doit pas révéler le résultat du lancé de dés à son adversaire. Les renseignements sont de 4 types: Porte-avions (CV/CVE/CVL), Navires Principaux (BB/BC/CA/AC/CD), Navires de Guerre Légers et Cargos.

Exemple : une task force Soviétique composée d'un croiseur, de trois croiseurs légers, de cinq contre-torpilleurs (destroyer) et de deux cargos est repérée par des avions de recherche Roumains. Le joueur Allié (Soviétique) lance deux dés pour un résultat de 9. Le rapport de recherche obtenu est de 3 navires principaux, 11 navires légers et 6 cargos. Notez que tout résultat à l'exception de 3 oblige à donner une composition, même si elle peut être incomplète ou numériquement fausse.

11.3 Interception.

Si un avion tente une recherche dans une zone à portée de CAP, les chasseurs en CAP peuvent essayer de l'intercepter. L'interception n'est pas possible par temps de rafales (Squall), Orage ou Tempête. Le joueur en CAP lance 1 dé. Sur un résultat de 5 ou 6 s'il s'agit de la zone où la CAP est basée ou de 6 s'il s'agit d'une case dans la portée de la CAP (Maximum 2 zones), l'interception est réussie. En cas de réussite, le joueur relance le dé. Sur un résultat de 5 ou 6, l'avion de recherche est abattu avant d'avoir fait un rapport et la recherche échoue (aucun pas d'avion n'est perdu). Exception : voir 11.6

11.4 Escorte de chasseurs.

Des chasseurs peuvent être assignés à des missions de reconnaissance mais une mission d'escorte ne peut protéger un vol de reconnaissance.

11.5 Nuit.

Aucune mission de reconnaissance ne peut être menée de nuit.

11.6 Hydravions de croiseurs.

En plus des avions représentés par des pions, chaque fois que 3 croiseurs ou cuirassiers (ignorez les fractions) possèdent un icône d'hydravion, le joueur peut additionner 1 pas de recherche dans une portée de 6 hexagones. Les hydravions de croiseurs ne peuvent se défendre par eux-mêmes en cas

d'interception et sont détruits s'ils sont interceptés et touchés. Les hydravions ne peuvent être utilisés si le croiseur porteur à parcouru 3 zones ou plus le même tour. Les bateaux possédant un 3 à côté de l'icône d'hydravion possède 1 pas complet pour une recherche. Les hydravions détruits sont indiqués sur le tableau des dégâts (le joueur propriétaire choisit quel navire perd ses hydravions). Les hydravions sont également détruits dès que le croiseur entre en contact avec l'ennemi et est placé sur la carte tactique.

11.7 Endurance.

Les avions en recherche peuvent rester sur la case Search pour l'ensemble des tours diurnes où ils ont été assignés en mission de recherche. Le joueur peut faire atterrir ses avions à n'importe quel tour, mais il n'y est pas tenu avant l'Air Return Phase du dernier tour diurne.

12.0 Combat aérien

Un combat aérien se produit quand des avions en CAP interceptent avec succès un vol ennemi, ou quand une mission de chasse libre intercepte une CAP ou une mission ASW.

12.1 Procédure.

Le joueur qui opère la mission de bombardement place tous les avions du vol et les avions d'escorte sur la table. Le combat est mené comme suit:

- Le combat entre l'escorte et la CAP est résolu en premier. Le joueur CAP annonce d'abord quels avions parmi les siens vont attaquer les avions ennemis qu'il leur désigne. Chaque avion de la CAP doit se voir assigner un avion de l'escorte avant qu'un second avion ne s'attaque à un même avion de l'escorte. Pas plus de 3 avions de la CAP ne peuvent attaquer un avion d'escorte.
- Si le joueur CAP à plus d'avions que le joueur escorte, et qu'au moins un chasseur a été assigné à chaque avion de l'escorte, le joueur CAP peut assigner ses avions supplémentaires aux avions du vol de bombardement.
- Quand les cibles de la CAP sont assignées, le joueur CAP lance 1 dé pour chaque facteur de combat air-air, applique les modificateurs (Air-to-air Modifiers table). Un coup au but est porté pour chaque résultat de 6 au dé.
- Le joueur qui bombarde désigne ses chasseurs pour attaquer les chasseurs de la CAP suivant la même procédure.
- Chaque coup au but réduit le pion avion d'un pas de perte. Les dégâts aux avions sont infligés simultanément. Un avion de bombardement détruit par un avion de la CAP a le temps de riposter avant de quitter la partie. Les avions possédant un facteur air-air encadré ne

peuvent tirer que sur les avions qui les attaquent.

- Une fois que les combats entre la CAP et l'escorte sont résolus, les avions de la CAP qui n'ont pas été touchés par l'escorte peuvent attaquer les avions de bombardement. Les avions de la CAP peuvent être répartis sur les avions du bombardement de n'importe quelle manière et sans restriction (le joueur en CAP n'est pas obligé d'allouer un chasseur par bombardier avant de désigner un second chasseur pour frapper un bombardier).

- Une fois que tous les combats sont résolus entre la CAP et les bombardiers, ceux-ci peuvent attaquer leur cible (13.0).
- Cette procédure est également à utiliser lorsqu'une CAP intercepte une mission de chasse libre ou de transfert.

12.2 Tir défensif.

Un avion possédant un facteur air-to-air encerclé peut seulement tirer sur des avions qui l'attaquent pendant la même bataille aérienne.

Exemple : un vol de l'Axe composé de trois bombardiers SM.79 est attaqué par une CAP Britannique. Le joueur Allié possède deux chasseurs Spitfire et les assigne tous deux à l'attaque d'un SM.79. Puisque le facteur de combat aérien du SM.79 est entouré d'une case, le joueur de l'Axe peut attaquer un Spitfire avec le SM.79 qui a été attaqué, mais les deux autres SM.79 ne peuvent pas tirer.

12.3 Avions endommagés.

Chaque coup au but réduit le pion avion d'un pas de perte. La plupart des pions d'avions possèdent 2 pas de perte. Un côté de l'avion présente le pion à pleine puissance, l'autre, sa face réduite. Au premier coup au but, le joueur retourne le pion et au second il retire le pion de la partie. Le premier pas de perte sur un pion n'en possédant qu'un seul l'élimine.

Exemple : deux chasseurs Britanniques Hurricane I en CAP interceptent un vol Italien. Le vol est constitué de trois bombardiers SM.79 et d'un vol d'escorte de trois chasseurs Mc.202. Le joueur Allié assigne chaque Hurricane à l'attaque d'un Mc.202 (la seule répartition autorisée). Le joueur de l'Axe assigne ensuite le troisième Mc.202 à l'attaque du premier Hurricane. Le joueur Allié lance deux dés pour le premier Hurricane, avec un résultat de 4 et de 6. Le joueur Allié obtient un coup au but et un manqué. Le joueur de l'Axe lance quatre dés, deux dés pour chacun des deux chasseurs Mc.202. Il en résulte un 2, un 5 et deux 6. Deux coups au but sont comptés. La cible Mc.202 perd un pas ;

l'Hurricane perd deux pas (il n'en a pas de troisième à perdre) et est retiré du jeu.

12.4 Chasseurs-bombardiers.

Un chasseur impliqué dans une mission de bombardement est considéré comme ayant son potentiel air-air encadré.

12.5 Solidité des avions.

Certains avions plus grand ou mieux protégés demandent plus d'un coup au but pour être réduits (symbolisés par 2 ou 3 cibles). Ces avions doivent se voir infliger ce nombre de coups au but avant de perdre un pas de perte. (Les coups peuvent provenir d'avions différents mais d'un même combat).

12.6 Altitude.

Un avion "basse altitude" ne peut attaquer un avion "haute altitude", sauf si une CAP "haute altitude" attaque un avion "basse altitude". Les avions qui attaquent des avions ennemis avec une altitude inférieure (basse contre moyenne ou moyenne contre haute) sont pénalisés d'un -1 à leur dé d'attaque.

12.7 Chasse libre.

Quand une mission de chasse libre intercepte avec succès une CAP ou une ASW (10.84 ; 10.93), le combat est résolu de la même manière qu'une CAP contre un raid de bombardement, avec le joueur en chasse libre désignant et résolvant le premier ses combats.

13.0 Raids de bombardement

Quand un vol de bombardement atteint sa cible et que les joueurs ont résolu les CAP, le joueur lance ses attaques.

13.1 Restrictions.

- Un bombardement ne peut atteindre de cible pendant la nuit ou par météo de tempête d'orage.
- Un avion ne peut bombarder une cible que si elle se trouve dans un port ou qu'elle est repérée pendant la phase de recherche de ce tour ou du précédent.
- Un vol ne peut tenter de bombarder qu'une fois par tour.

13.2 Localisation de la cible.

Pour attaquer une cible qui ne se trouve pas dans un port, chaque vol doit d'abord tenter de la localiser. Le joueur lance 1 dé et applique tous les modificateurs de la Target Localisation Table. Sur un résultat de 3 ou +, le vol repère sa cible. Si le vol échoue dans la localisation de sa cible, l'attaque est annulée, les combats aériens n'ont pas lieu. Le vol peut continuer sa route mais ne peut plus tenter de bombardement pendant avant d'avoir regagné sa base. Si la cible est localisée, le bombardement est résolu (voir plus bas).

13.3 Bombardements naval.

13.31 Mise en place des navires. Le joueur dont la Task Force est attaquée,

dispose ses navires sur la carte tactique. Un navire principal ou deux navires légers ou transport peuvent être disposés sur chaque case. Les bateaux ne peuvent être placés sur des cases adjacentes. Les bateaux tractant et tracté sont placés sur la même case. Les pions de bateaux multiples sont traités comme les navires principaux.

13.32 Task forces trop importantes.

Dans le cas où une Task force contiendrait plus de bateaux qu'on ne peut en placer sur la carte tactique, quand tous les hexagones légitimes sont remplis, des bateaux légers peuvent être placés sur les hexagones libres.

13.33 Mise en place des avions. Le joueur qui bombarde place maintenant les avions de son vol sur les bateaux qu'il souhaite attaquer. Chaque avion ne peut attaquer qu'une seule fois, mais un bateau peut être attaqué par un nombre quelconque d'avions. Le joueur qui bombarde peut choisir d'abandonner le raid et de ne pas attaquer la Task force une fois que les bateaux sont révélés.

13.34 D.C.A. Le joueur de la Task Force résout ses tirs antiaériens. Un bateau peut tirer sur un avion avec son facteur DCA dans son hexagone. N'importe quel bateau peut tirer à demi-puissance sur un avion situé à 2 hexagones ou moins. Le joueur totalise tous les facteurs DCA tirant sur un avion de cette manière et les divise par 2. Un bateau ne peut tirer plus d'une fois avec ses facteurs AA pendant un bombardement et ne peut diviser son facteur pour tirer sur plusieurs hexagones. Le joueur lance un nombre de dés égal au nombre de facteurs DCA modifiés (AA Modifiers Table). Sur un résultat de 6, un pas de perte d'avion attaquant ne participera pas au bombardement. La moitié de ses pas est considérée comme perte définitive. Les joueurs décident en alternance quel sont les avions qui subissent des pertes. Les attaques de DCA ne touchent pas les avions à haute altitude.

13.35 Résolution du bombardement.

Quand tous les tirs de DCA sont résolus, le joueur attaquant résout ses attaques contre chaque bateau. Le joueur lance un nombre de dés égal au facteur d'attaque des avions engagés et applique les modificateurs (Naval Strike Table). Un coup au but est encaissé pour chaque résultat de 6.

13.36 Dommages. Les coups au but causés par des torpilles sont résolus sur la Torpedo Damage Table. Tous les autres sont résolus sur la Gunnery Damage Table. Les coups au but occasionnés par des bombes (pas des torpilles) sont considérés comme ceux occasionnés par de l'artillerie principale et peuvent causer

des dommages par tir plongeant (Plunging Fire Damage) (7.3.) ou des dommages supplémentaires (Excess Damage) (7.6.)

13.4 Bombardement de port.

Des avions peuvent attaquer des bateaux au port. La DCA du port attaque tous les avions du vol en plus des tirs des bateaux. Les ports principaux ont une valeur de DCA de 15 et les ports mineurs de 10.

13.5 Bombardements terrestres.

Des vols peuvent attaquer des aérodromes et des bases d'hydravions. Les aérodromes ont une valeur de DCA de 12 et les bases d'hydravions ont une valeur de DCA de 8.

Une fois que les tirs de DCA sont résolus, le joueur qui bombarde résout ses attaques contre la base. Le joueur lance un nombre de dé égal à au facteur d'attaque terrestre de ses avions et applique les modificateurs (Land Bombing Table).

13.51 Avions endommagés. Chaque fois que la base encaisse 3 coups au but, 1 pas de perte d'avion est retiré de la case "hangar" ou "prêt". Les joueurs alternent pour décider quels pas sont détruits (le joueur possédant la base commence).

13.52 Piste endommagée. En plus des avions, pour chaque 4 coups au but infligé à la base pendant le même raid, la capacité de la base est réduite de 1.

13.53 Réparation de la piste. Tous les 6 tours, chaque base endommagée récupère 1 point de capacité (mais jamais plus que sa valeur initiale).

14.0 Récupération d'avion

Quand un pion d'avion est éliminé, le joueur place le pion dans la vase renforcement (Salvage box) sur l'Airbase Card. Pendant la phase d'opérations spéciales, chaque joueur peut replacer un des deux pas de perte de chaque type de la Salvage box à la base spécifiée dans les instructions du scénario. Les avions de Type « C » peuvent être placés sur un porte-avions stationné dans un port majeur. Les autres pas sont détruits et ne peuvent revenir en jeu. Les joueurs peuvent tenir le compte des pas de perte sur la Salvage box indépendamment au cas où ils auraient besoin de pions supplémentaires.

15.0 Navires

15.1 Consommation de Fuel.

Chaque navire possède une capacité de fuel notée sur la Data Sheet. Pendant la Phase d'Ordres, chaque joueur doit contrôler la consommation de fuel de ses navires et mettre à jour l'état du fuel de chaque navire sur la Data Sheet. Cochez

1 case de fuel toutes les 24 zones de mer que pénètre un navire. Si un navire entre dans 2 zones de mer pendant le même tour, comptez chacune d'elle comme 3 zones (pour un total de 6 pour le tour). Si un navire entre dans 3 zones de mer pendant le même tour, comptez chacune d'elle comme 4 zones (pour un total de 12 pour le tour). Si un navire entre dans 4 zones de mer pendant le tour, comptez chacune d'elle comme 6 zones (pour un total de 24 pour le tour). Notez le nombre de zone à parcourir cela compte pour les prochaines cases de fuel à cocher. Un navire consomme du fuel en fonction du nombre de zones de mer qu'il traverse actuellement (5.23). Les joueurs peuvent trouver plus simple de garder la trace du fuel consommé pour le navire de chaque task force qui possède le moins de cases de fuel. Des notes supplémentaires pourront être nécessaires si la task force se divise, se regroupe ou fait le plein de de fuel certains de ses navires.

15.11 Posture Immobile. Si un navire en mer ne se déplace pas, il dépense autant de fuel que s'il se déplaçait d'une zone de mer. Les navires dans un port ou faisant le plein ne consomment pas de fuel.

15.12 Consommation de Fuel pendant le Combat. A la fin de la bataille, multipliez le nombre de rounds de combat par la vitesse à laquelle était le navire quand le combat a commencé. Inscrivez ce nombre à côté du navire ou augmentez le nombre déjà inscrit par ce nombre.

Exemple : un combat s'est effectué en 4 rounds. Le joueur va inscrire 16 pour chacun des navires présents dans la task force ayant une vitesse de 4, 12 pour chaque navire ayant une vitesse de 3, 8 pour chaque navire ayant une vitesse de 2 et 4 pour chacun des navires ayant une vitesse de 1.

15.2 Navires à, Cour de Fuel.

Une fois que toutes les cases de fuel d'un navire ont été cochées, il devient immobilisé. Il ne peut plus se déplacer mais peut être remorqué (8.4).

15.3 Faire le Plein de Fuel.

Un joueur peut récupérer six cases de fuel d'un navire pour chaque tour complet que le navire passe dans un port ami (un de ceux que les navires du joueur peuvent utiliser). Inscrivez « fuel » sur la Log Sheet pendant la Phase d'Opérations Spéciales. Certains scénarios restreignent les ports dans lesquels les navires peuvent faire le plein. N'importe quel nombre de navires peuvent faire le plein dans le même port et en même temps.

Exemple : Le *Victorious* avec une case de fuel restante pénètre à *Scapa Flow* lors du dixième tour. Au tour onze, le joueur Allié efface six cases de fuel cochées du

Victorious. Au tour douze, il en efface six de plus. Au tour treize, le *Victorious* quitte *Scapa Flow* avec treize cases de fuel disponibles.

15.4 Pétroliers.

Les navires peuvent ravitailler depuis un pétrolier. Si un pétrolier est disponible, un joueur peut récupérer trois des cases de fuel d'un navire et cocher trois de celles du pétrolier pour chaque tour complet que le navire passe dans la même zone de mer que le pétrolier sans se déplacer. Si vous ravitaillez un navire de guerre léger, récupérez 3 cases de fuel du navire, mais cochez une seule case de fuel du pétrolier. Inscrivez « Pétrole » sur la Log Sheet.

15.41 Restrictions. Un pétrolier ne peut ravitailler qu'un seul vaisseau principal ou de deux vaisseaux légers par tour. De multiples pétroliers peuvent chacun ravitailler un navire différent dans la même zone de mer pendant le même tour. Un navire ne peut pas se ravitailler depuis plusieurs pétroliers en même temps.

15.42 Chargement de Pétrolier. Un pétrolier ravitailler dans un port ami de la même façon que les autres navires, mais deux fois plus vite (douze cases par tour).

15.43 Pétroliers au Combat. Quand de l'artillerie, des bombes ou des torpilles touchent un pétrolier, le joueur propriétaire jette un dé pour chaque coup. Sur un résultat de 6, le pétrolier explose et coule.

15.44 Distribution de Fuel. Les BB, BC, CV et CVL peuvent ravitailler les vaisseaux de guerre légers. Le joueur peut récupérer trois des cases de fuel du navire léger et cocher UNE des cases de fuel du vaisseau principal pour chaque tour complet que les navires passent dans la même zone de mer sans se déplacer. Un navire de guerre qui ravitaille un autre n'est pas sujet à l'explosion.

15.45 Pétroliers Convertis. Les CVE Américains avec un symbole de pétrole sur leur pion peuvent être exploités comme des pétroliers. Ils ne sont pas sujet aux explosions.

15.5 Augmentation de Vitesse.

Certains navires possèdent un signe plus après leur chiffre de vitesse. Les joueurs peuvent déplacer ses navires d'une zone de mer supplémentaire à chaque tour de jeu pair. Un navire ayant une vitesse de 1+ sera capable de se déplacer de 2 zones de mer, un navire à vitesse de 2+ pourra bouger de 3 zones de mer et un navire à vitesse de 3+ pourra entrer dans 4 zones de mer.

15.51 Vitesse Différentielle. Un navire avec un signe plus est considéré plus rapide qu'un navire avec la même vitesse mais sans le signe plus quand on teste la

poursuite (5.28), mais pas quand on teste pour la sortie de la carte (6.46).

15.52 Perte de Vitesse. Quand un navire subit une perte de vitesse suite à un résultat de combat ou suite à la perte de plus de la moitié de ses cases de coque (7.71), le signe plus n'est pas perdu. Un navire à vitesse 3+ deviendrait un navire à vitesse 2+ et ainsi de suite.

15.6 Réarmement.

Les joueurs peuvent récupérer leurs facteurs de torpilles, recharges de torpilles et munitions de bombardement pour les navires qui ont passé trois tours dans un port. Les joueurs ne récupèrent pas les facteurs de torpilles et les recharges si les lanceurs de torpille du navire ont été détruits (seulement les torpilles qui ont été utilisées dans des batailles).

15.7 Combustible au Charbon.

Les navires alimentés au charbon (cercles ouverts sous « fuel » sur la Data Sheet du navire) ne peuvent se ravitailler auprès de pétroliers. Un joueur peut récupérer quatre des cases de fuel du navire à combustible au charbon pour chaque tour complet que ce navire passe dans un port ami. Toutes les autres règles du ravitaillement s'appliquent.

16.0 Sous-marins

16.1 Flottes de Sous-Marins.

Une flottille représente les sous-marins désignés pour patrouiller dans une certaine aire. Chaque scénario liste les Flottes de Sous-marins et les sous-marins assignés à chacune. Marquez le chiffre de la flottille à côté de chaque sous-marin sur la Data Sheet. Le nombre maximum de sous-marins dans une flottille est de 6. Une flottille de sous-marins se déplace après que tous les contacts et attaques aient été résolus.

16.2 Déploiement de Sous-marins.

Les joueurs inscrivent le chiffre de chaque flottille et une zone de mer pour chacune d'elle sur la Log Sheet. Aucun pion de sous-marin n'est disposé sur la Carte Opérationnelle. Une flottille ne peut se voir assigner une zone de mer contenant un port ennemi ou sur une zone de mer qu'une task force ennemie est autorisée à utiliser lors de la mise en place. Chaque flottille doit être disposée à au moins cinq zones de mer d'écart des autres flottes amies. Les flottes de sous-marins peuvent se déplacer d'une zone de mer à chaque tour pair. Le mouvement des flottes de sous-marins est programmé un tour avant (pendant les tours impairs). Les flottes de sous-marins se déplacent après que tous les contacts et attaques aient été résolus.

16.3 Contact de Sous-marins.

Pendant la Phase de Mouvement Naval, les joueurs testent en premier les contacts de task force (5.7), re-disposent les task forces si cela est une nécessité par suite des contacts et modifient leur programmation (5.26, 5.74). Ensuite, les joueurs peuvent annoncer s'ils le souhaitent, si une task force ennemie reste dans, est passée à travers ou à terminé son mouvement dans une zone de mer à deux zones d'une flottille. La distance doit être comptée en contournant les hexes de terre. Le joueur des sous-marins n'annonce pas dans quelle zone le contact a eu lieu et les task forces du joueur ne sont pas re-disposées par rapport à la zone du contact.

16.31 Procédure. Le joueur des sous-marins choisit une des task forces, annonce combien de sous-marins vont tenter le contact, et jette deux dés pour chaque sous-marin dans la flottille qui essaye de faire un contact avec la task force. Additionnez un au résultat si la task force n'est pas entrée dans une nouvelle zone de mer pendant ce tour. Sur un résultat de 9, le sous-marin a effectué un contact mais n'a pas de solution de tir sur la task force. Le joueur à la task force doit faire un rapport de rencontre (16.33). Sur un résultat de 10, le sous-marin a effectué le contact et peut attaquer un des contre-torpilleur, contre-torpilleur d'escorte ou torpilleur présent dans la task force. Sur un résultat de 11 ou de 10 si aucun des navires cités ci-dessus n'est présent, le sous-marin a obtenu un contact et peut attaquer tous les navires de la task force sauf les portes-avions. Sur un résultat de 12 ou plus, le sous-marin a obtenu un contact et peut attaquer tous les navires de la task force.

16.32 Option d'Attaque. Le joueur des sous-marins n'est jamais obligé d'attaquer à moins que le contact n'ait eu lieu dans un port mineur : un sous-marin doit attaquer s'il rencontre des navires ennemis dans un port mineur.

16.33 Reconnaissance de Sous-Marin. Si un sous-marin obtient un contact avec une task force, le joueur de la task force doit révéler le nombre de porte-avion, de navires principaux autres que les portes-avions, les navires légers et les transporteurs dans la task force.

16.34 Restrictions. Chaque sous marin peut tenter un contact par task force et par tour. Résolez tous les contacts tentés sur une task force avant de passer à la task force suivante. Un sous marin qui a réussi à contacter une task force ennemi, ne peut plus tenter d'autres contacts pour ce tour.

16.35 Météo. Les sous marins ne peuvent pas tenter de contact ou d'attaque si la météo est sur orage ou tempête.

16.36 Ports. Aucune tentative de contact ou d'attaque ne peut être faite contre des navires se trouvant dans un port majeur. Un contact avec un navire se trouvant dans un port mineur est automatique ; le sous marin peut tenter une attaque sur n'importe quel navire se trouvant dans un port mineur.

16.4 Guerre anti-sous marine (ASW).

Si des sous marins attaquent une task force, le joueur possédant la task force lance un dé si la task force contient au moins un porte avion avec des avions en mission ASW (obligatoirement pendant un tour diurne) ou au moins un contre torpilleur, contre torpilleur d'escorte ou un navire torpilleur. Appliquer dans ce cas les modificateurs de la table ASW (ASW modifiers table). Sur un résultat de 6, le sous marin est éliminé sans aucune perte d'un côté ou de l'autre. Sur un résultat de 7, le sous marin est coulé après avoir envoyé ses torpilles. Sur un résultat de 8 ou plus, le sous marin est coulé sans avoir pu tirer ses torpilles.

16.41 Eaux peu profondes. Les navires dans un port sont toujours considérés en eaux peu profondes. Ainsi une attaque ASW gagne les modificateurs y correspondant.

16.42 Aviation ASW. Le modificateur pour l'aviation anti-sous marine s'applique uniquement pendant les tours diurnes. Les avions dans la case ASW d'un porte avion compte double.

16.5 Attaque sous marine.

Si un sous marin survit au combat anti-sous marin, le joueur jouant les sous marins choisit le type de navire qu'il veut attaquer (en accord avec 16.31). Placez les pions navire de ce type dans un récipient opaque. Le joueur jouant les sous marins tire un pion et lance un dé en appliquant les modificateurs de la table attaque sous marine (submarine attack modifiers). Sur un résultat de 5 ou plus, le sous marin touche sa cible. Les dégâts causés par les sous marins sont résolus sur la table des torpilles (Torpedo Damage Table).

16.51 Dépense des torpilles. Chaque sous marin ne peut utiliser qu'un seul facteur de torpille par attaque. Rayez une case torpille sur la feuille de bord (data sheet) quand le facteur est dépensé.

16.52 Attaques supplémentaires. Après avoir résolu une attaque sous marine, répétez la procédure attaque ASW, attaque sous marine pour chaque sous marin attaquant la même task force et ayant un contact, avant de passer à l'attaque de la prochaine task force.

Règles Optionnelles

Pour les joueurs qui ont le courage de le faire, ils peuvent ajouter les règles suivantes pour une simulation plus complète et plus de plaisir.

17.0 Options Variées

17.1 Pénétration secondaire.

Lorsqu'un tir au canon touche une zone du navire cible qui est protégée par un blindage qu'il ne peut pas pénétrer, il existe quand même une probabilité de pénétration (et de dégâts). Le joueur qui tire lance un dé une seconde fois pour voir si des dégâts sont infligés.

- Un impact d'une arme secondaire inflige des dégâts à une distance de deux hexes ou moins sur un blindage lourd si le résultat du jet va de 4 à 6.

- Un impact d'une arme tertiaire inflige des dégâts à une distance d'un hex ou moins sur un blindage léger si le résultat du jet va de 4 à 6.

17.2 Désengagement.

La règle de désengagement (6.47) n'est pas utilisée si les deux joueurs sont d'accord pour ne pas l'appliquer avant le début du scénario.

17.3 Placement des îles.

Lancez un dé pour déterminer la localisation d'une bataille lorsqu'une île se trouve dans la zone du combat. Sur un jet de 1-2, le pion île est placé dans l'hex A1. Sur tout autre résultat, le pion île n'est pas utilisé.

17.4 Tir ami.

Les navires tirant dans un hex contenant un navire ami (même si ils sont dans le même hex) de nuit risquent de le toucher. Après les tirs aux canons mais avant la détermination des dégâts, lancez un dé pour chaque navire tirant dans un hex contenant un navire ami. Sur un résultat de 1, choisissez au hasard un navire ami et appliquez lui les dégâts destinés normalement à la cible ennemi.

17.5 Raids aériens surprise.

Si un vol est composé de 4 facteurs ou moins et que la mission de CAP (si elle existe) rate son interception, le joueur du vol peut déclarer une tentative de raid surprise. Avant de résoudre le bombardement, lancez un dé pour chacun de ces vols. Sur un résultat de 6 le vol surprend sa cible. Les canons anti-aérien (AA) sont réduits de moitié pour les frappes terrestres ; pour les bombardements navals seul le/les navire(s) attaqué(s) peut/peuvent faire feu avec les canons AA (et seulement sur les avions les attaquants).

17.6 Task Forces leurres.

Pendant la mise en place, les joueurs peuvent placer des pions task forces ne contenant aucun navire sur la carte

opérationnelle, jouant ainsi le rôle de leurre. Ces pions doivent commencer dans des zones autorisées par le scénario. Il ne peut jamais y avoir plus de task force leurre en jeu que de task force en mer (pas dans un port).

17.61 Mission leurre. Les Task forces leurres doivent toujours avoir une mission d'interception. Une task force leurre utilise les modificateurs au contact correspondant à une mission d'interception, sa vitesse (si 3 ou 4) et les mouvements enregistrés.

17.62 Création de nouveaux leurres. Les joueurs peuvent créer des leurres durant le jeu en divisant une task force ayant une mission d'interception (incluant une autre task force leurre).

17.63 Retirer les leurres. A chaque fois qu'un contact a lieu avec une task force leurre par des bâtiments ennemi, des sous-marins ou des avions, la task force leurre est immédiatement retiré de la carte. Le joueur propriétaire de la task force leurre peut choisir de l'enlever à tout moment du jeu.

18.0 Règles Optionnelles pour le Combat de Surface

18.1 Les formations.

Une formation est un groupe de navire se trouvant dans plus d'un hexagone. Toutes les règles de combat de surface où il est fait mention à un «groupe de navire» s'applique aussi à une formation à moins que la règle dise le contraire.

18.11 Mise en place. Lors de la mise en place des navires sur la carte tactique pour le combat de surface, chaque joueur peut former une formation de navires principaux (ce qui inclus les navires principaux, les navires légers et les cargos), une ou deux formations de navires légers (comprenant des navires légers et des cargos) et une formation de transport (contenant uniquement des cargos). Chaque task force peut contenir jusqu'à trois formations. Les navires d'une formation doivent être positionnés de façon à former une ligne droite sur trois hexagones ou moins. La formation est composée de tous les navires sur ces trois hexagones. Par exemple, une formation de navires principaux peut être mis en place sur les hexagones C1, D1 et Z1, une formation légère sur les hexagones C12 et D18, et une formation de transport en C2. Toutes les autres règles de mise en place restent valables. Tous les navires doivent avoir leurs proues (avant du navire : Là où se trouve les facteurs d'artillerie naval) se tournant vers le centre de la carte tactique. Les formations bougent à la vitesse du navire le plus lent. Si la mise en place est

spécifié par le scénario de bataille, les règles spéciales du scénario indique de quels navires sont formés les formations.

18.12 Mouvement d'une formation. Les navires d'une formation bougent ensemble. Ils ne peuvent entrer que dans un hexagone pointé par leurs proues.

18.13 Changement de direction. Une formation peut exécuter un changement de direction pendant une phase où elle est autorisée à bouger. Le changement de direction est effectué à l'issue du mouvement, pas au début. Si le joueur peut bouger une formation, mais préfère la laisser sur place, cette formation peut alors exécuter une rotation dans l'hexagone. Une formation peut faire un changement de direction en ligne ou en colonne (voir plus bas). Les formations de navires capitaux et de transports peuvent tourner de 60 ou 120 degrés par hexagones (rotation du pion de 2 cotés d'hexagone dans n'importe quelle direction). Une formation composée exclusivement de navires légers peut effectuer une rotation de 60, 120 ou 180 degrés (rotation de 1,2 ou 3 cotés d'hexagone dans n'importe quelle direction). Une rotation de 180 degrés dans une formation en ligne changera le navire de tête.

18.14 Rotation en ligne. Lors d'une rotation en ligne, la formation bouge tel un serpent. Le corps suit la tête et la queue suit le corps. Cela peut prendre plusieurs phases de mouvement pour que la formation fasse son changement de direction. Les navires dans l'hexagone de tête bougent d'un hexagone puis pivotent (ou pivotent sans bouger). Tous les navires dans les hexagones derrière bougent d'un hexagone en ligne droite (ou restent sur place si le navire de tête n'a pas bougé). A la phase suivante de mouvement, quand les navires bougent dans l'hexagones où le navire de tête a changé de direction, ils exécutent le même changement de direction. Le navire de tête peut avoir fait un autre changement de direction avant que tous les autres navires est fait le changement de direction précédent.

18.15 Rotation en colonne. Tous les navires de la formation doivent être en ligne droite et faire face à la même direction avant de faire une rotation en colonne. Ceci signifie que toutes les rotations en lignes doivent avoir été faites. Tous les navires de la formation exécute une rotation en colonne en même temps et sont orientés à la fin dans la même direction.

18.16 Division et combinaison des formations. Une formation peut être divisé en groupe plus petit ou combiné en formation plus grande. Un joueur divise

une formation en annonçant la séparation et en bougeant une partie de la formation dans la même direction. Un joueur combine deux formations en bougeant une formation de façon à ce que la proue du navire du tête se trouve face à l'hexagone contenant les derniers navires de l'autre formation, et en annonçant que les deux formations n'en forment plus qu'une.

18.17 Abandon de formation. Un joueur peut abandonner le mouvement en formation. Une fois abandonné, les navires ne peuvent rétablir la formation. Etre en colonne ne donne pas les avantages de la formation, mais n'est pas considéré comme un abandon de formation et permet de revenir à une formation en ligne.

18.18 Les avantages d'une formation. Les navires ayant une formation en ligne ne sont pas sujet aux tirs amis (17.5) lorsqu'il y a des tirs sur des navires ennemis se trouvant dans leur hexagone.

18.2 Ligne de tir.

Lors des tirs, tirer une ligne depuis le centre de l'hexagone du navire qui tir jusqu'au centre de l'hexagone du navire ciblé. Cela représente la ligne de tir. Si la ligne de tir passe à travers l'avant ou l'arrière d'un navire, le tir du navire passe à travers son arc de proue (avant) ou son arc de poupe (arrière). La ligne de tir entre deux navires ennemis se trouvant dans le même hexagone n'est jamais considérée comme passant à travers les arcs avant ou arrière, du navire tirant ou du navire ciblé.

18.21 Croisement du T. Ajouter un au résultat du jet de dé des canons si la ligne de tir passe à travers l'arc avant ou arrière du navire ciblé. Les navires tirant sur des cibles à travers leurs arc avant ont seulement 75% de leurs facteurs d'artillerie de disponible. Les navires tirant à travers leurs arc arrière ont seulement 50% de leurs facteurs d'artillerie de disponible.

18.22 champ de tir des torpilles. Un navire principal ne peut pas envoyer ses torpilles si la ligne de tir passe à travers l'arc avant ou arrière du navire ciblé. Un navire léger ne peut pas envoyer ses torpilles si la ligne de tir passe à travers son arc arrière.

18.23 Torpilles en enfilade. Soustrayez un au jet de dé des torpilles si la ligne de tir passe à travers l'arc avant ou arrière de la cible.

18.24 Tir amis. Si la ligne de tir passe à travers un hexagone (pas le long d'un coté d'hexagone) qui est adjacent à l'hexagone du navire tirant ou du navire ciblé et qui contient des navires amis, ou si il y a un autre groupe de navires amis dans l'hexagone du navire ciblé, le tir est

bloqué et le navire ne peut pas utiliser ses canons ou ses torpilles sur cette cible. Exception : les navires d'une formation ne bloque jamais le tir des navires de cette formation.