

UN JEU DE CARTES STRATEGIQUE DE GMT

PACIFIC Typhoon

Le cuirassé Indiana tire une salve sur les aciéries de Kamaishi, Japon, 14 Juillet 1945.

UN JEU DE BEN KNIGHT

REGLES DU JEU

1	Dédicace	2	10	Résultat d'une bataille	12
2	Introduction	2	11	Partage du butin de guerre	13
3	Résumé des règles	3	12	Main de cartes	15
4	Cartes Bataille	5	13	Détails des cartes	16
5	Cartes Force	6	14	Version historique	20
6	Commencer la partie...	7	15	Parties plus courtes	20
7	Tour de jeu	8	16	Jeu en équipe	21
8	Victimes du destin	10	17	Notes de l'auteur	21
9	Cartes bonus et événements	11	18	Notes du développeur	23

GMT Games, LLC
P.O.Box 1308, Hanford, CA 93232 –
1308www.GMTGames.com



1 DEDICACE

Aux fans d'Atlantic Storm : Vous entendre rire autour de la table de jeu lorsque vous gagnez ou que vous perdez un tour est la meilleure récompense que l'on pouvait recevoir. Merci pour votre patience avec ce jeu qui est la suite de Storm.

Un grand merci particulièrement à Don Greenwood et aux membres du '97 AH pour leur aide et pour avoir permis la réalisation d'Atlantic Storm.

2 INTRODUCTION

Pacific Typhoon est un jeu de cartes stratégique pour 3 à 7 joueurs à partir de 10 ans. Il a de nombreuses similitudes avec le jeu de cartes Atlantic Storm.

Pacific Typhoon se déroule dans le cadre de la guerre navale et aérienne du Pacifique lors de la seconde guerre mondiale, de l'attaque surprise japonaise de Pearl Harbour le 7 décembre 1941 jusqu'à la capitulation japonaise du 2 septembre 1945.

Lorsqu'il attaque les Etats-Unis et les différentes nations du Commonwealth, le Japon fait déjà partie de l'Axe et occupe des zones de la Chine et de l'extrême Orient. Nation insulaire, le Japon a des ressources naturelles limitées et son développement repose par conséquent sur l'import et les voies navigables. Son ambition militaire dans le Pacifique dépend donc à plus forte raison du succès de sa marine, de ses navires et de son aviation.

La guerre du Pacifique fut une lutte pour le contrôle d'îles, mais le contrôle d'une île n'avait de sens que si les océans alentour permettaient de rester connecté avec le reste du monde. Le meilleur contrôle possible des océans était encore d'en contrôler l'espace aérien. Les navires ne pouvaient pas survivre longtemps lorsque l'adversaire avait le contrôle des airs. Même les sous-marins, pourtant puissants et discrets, étaient en infériorité face à l'aviation adverse. Cependant, l'aviation était moins efficace de nuit, de nombreuses batailles navales brutales eurent donc lieu la nuit.

Le Japon remporta de nombreuses victoires au début du conflit, mais les cryptanalystes alliés décodèrent les messages japonais ce qui permit aux Etats-Unis de tendre des embuscades et de stopper les avancées japonaises en juin 1942 lors de la bataille de Midway. Il faudra pourtant encore 3 années de rudes combats et 2 bombes atomiques avant que le Japon ne capitule sans condition. Les Japonais ont beaucoup souffert durant cette période, mais les nations alliées (et spécialement celles opprimées par l'occupation japonaise) ont payé un lourd tribut et subi de nombreuses pertes humaines.

Pacific Typhoon est avant tout un jeu, mais c'est aussi une leçon d'histoire sur cette guerre où de braves marins et soldats combattirent des deux côtés. Les cartes représentent de nombreux types de vaisseaux et d'avions ainsi que la plupart des théâtres d'opérations tant navales qu'aériennes dans lesquels luttèrent ces héros.



3 RESUME DES REGLES

Ce résumé décrit sommairement les règles du jeu. Consultez les sections correspondantes pour obtenir de plus amples détails sur un point spécifique.

3.1 COMMENCER LA PARTIE

- Déterminer aléatoirement un Leader ;
- Le Leader distribue les cartes Force et en donne 6 à chaque joueur. Les cartes restantes sont empilées face cachée et constituent la pioche ;
- Le leader mélange les cartes Bataille et les empile face cachée. La carte *Bataille rejouée* doit être dans la seconde partie de cette pile (voir règles) ;
- Le dialogue autour de la table est conseillé, mais vous ne pouvez pas montrer vos cartes aux autres joueurs sauf lorsque vous les jouez ou les défaussez.

3.2 TOUR DE JEU

- Chaque bataille dure un tour. Le Leader mène le 1^{er} tour, le joueur à sa gauche le 2^{ème} tour, etc.
- Le Leader du tour retourne les 2 cartes Bataille supérieures, en choisit une et défausse l'autre face visible sur la défausse Bataille.
- Le Leader du tour annonce le moment de la bataille (nuit ou jour) et le type de la bataille (Aérien, surface, sous-marin, interarmées). Voir règle.
- Chaque joueur, en sens horaire, en commençant par le Leader, doit réaliser une des actions suivantes (vous ne pouvez pas passer) :
 - Jouer au moins une carte légale, comprenant
 - Pas plus d'une carte ordinaire ;
 - N'importe quel nombre de cartes Bonus (valeur de combat +) ;
 - N'importe quel nombre de cartes Evénement (sans valeur de combat).
 OU défausser une carte au lieu de jouer ;
 OU défausser votre main de cartes au lieu de jouer.
- Chaque joueur décide pour quel camp il combat, aucun joueur ne peut jouer à la fois des cartes alliées et japonaises.
- Les cartes événement *Typhoon*, *Brouillard*, *Gremlins* et *Jour ou Nuit* peuvent être jouées par les 2 camps, voir règles.
- Toutes les cartes jouées doivent respecter l'année de la bataille.
- Toutes les cartes jouées doivent respecter le moment de la bataille. Les cartes Jour ne peuvent être jouées de nuit et vice versa. Les cartes Crépuscule peuvent être jouées de jour ou de nuit.
- Si vous jouez une carte Destin après sa victime (les victimes sont repérables grâce au symbole ) , vous détruisez la victime immédiatement (que vous gardez en butin) à moins que la victime ne soit une carte Bataille (marquée d'un symbole ) et dans ce cas la valeur de combat de la carte Destin est doublée lors de la bataille.
- Une carte Bonus doit correspondre au type de sa carte parent (avion, navire ou sous-marin) ou être jouée seule.

- Si vous jouez une carte événement Amiral, vous pouvez changer le type de la bataille à Interarmées OU jouer une seconde carte ordinaire.
- Un coup illégal doit être repris (vous reprenez la carte en mains) avant que le joueur suivant ait joué, sinon, le coup illégal est défaussé.

3.3 FIN DE TOUR

- Pour chaque joueur, on détermine la valeur de combat de son jeu. On ne compte que les valeurs du type de la bataille déclarée.
- On lance un dé pour chaque « ? » pour déterminer la valeur de combat des cartes. Un ?1 est une valeur de dé plus 1, un ?2 est une valeur de dé plus 2, etc.
- Le symbole du soleil ☀ compte pour 1 point de combat supplémentaire pour les batailles de jour.
- Le symbole de la lune 🌙 pour 1 point de combat supplémentaire pour les batailles de nuit.
- On totalise la valeur de combat pour le type actuel de bataille pour les alliés et pour les japonais. Le camp qui a le plus grand score l'emporte.
- Le joueur qui a joué la plus grande valeur de combat du camp vainqueur partage le butin. S'il y a égalité entre joueurs du même camp, le joueur qui a joué sa (ses) carte(s) partage en premier le butin.
- Si le total de combat des alliés et des japonais est le même, placer les cartes engagées sous la carte Bataille, compléter les mains des joueurs et continuer le combat lors d'un tour suivant avec la même bataille, avec le joueur suivant qui désigne le type de la bataille, etc.
- S'il n'y a pas de carte avec une valeur de combat supérieure à 0 pour le type de bataille désignée, défausser la carte Bataille (pas de vainqueur) et les cartes Force en jeu.
- Le vainqueur de la bataille prend la carte Bataille et les cartes des ennemis. Il partage les cartes Butin avec tous les joueurs de son camp ayant joué au moins une valeur de combat de 1.
- Les cartes du camp vainqueur et les cartes marquées 🔄 sont placées face visible sur la pile de défausse.
- Placez vos cartes reçues en butin devant vous, avec les cartes Force face cachée et les cartes Bataille face visible. De cette façon tous les joueurs peuvent voir les ressources et les PV des joueurs.
- Les joueurs complètent leur main à 6 cartes. On reçoit une carte supplémentaire par ressource ou pour 2 demi-ressources des cartes Bataille remportées (butin), on ne peut toutefois pas avoir plus de 9 cartes.
- Si la pioche est épuisée, on mélange à nouveau la défausse et on utilise ces cartes pour reconstituer la pioche.
- Le joueur suivant devient Leader et commence un nouveau tour de jeu.

3.4 FIN DE PARTIE

- Si plusieurs joueurs sont à égalité, le joueur qui a le plus de cartes Bataille l'emporte.
- Si l'égalité subsiste, le joueur qui a la carte Bataille avec le numéro le plus faible l'emporte.

7 TOUR DE JEU

Une partie se déroule en tours (appelés batailles). Chaque joueur joue une fois par tour en sens horaire, en commençant par le Leader. Les joueurs commencent un tour en menant le tour.

7.1. TOUR DU LEADER

Le Leader mène le premier tour. À la fin de ce tour, le joueur à sa gauche mène le second tour. À la fin de ce tour, le joueur suivant à sa gauche poursuit et joue le rôle du Leader, et ainsi de suite en sens horaire. Cela est valable pour toute la partie.

7.2. LE LEADER CHOISIT UNE BATAILLE

Le joueur qui mène le tour pioche 2 cartes de la pioche Bataille et les pose face visible. Il en choisit une pour la bataille et défausse l'autre face cachée sur la défausse des cartes Bataille. Sautez cette étape si la bataille se poursuit depuis le tour précédent (voir résultat d'une bataille, égalité lors d'une bataille). Le Leader du tour doit annoncer l'année de la carte Bataille qu'il a choisit (elle est indiquée sur les cartes et elle limite les cartes Force qui peuvent être jouées).

Bataille rejouée : Si le Leader choisit cette carte comme carte Bataille, il l'échange avec une carte Bataille du butin d'un adversaire. Il peut alors annoncer l'année de la carte ou choisir une année différente pour cette bataille, mais l'année qu'il choisit ne peut pas précéder l'année indiquée sur la carte.

7.3. LE LEADER CHOISIT LE MOMENT DE LA BATAILLE

Le Leader choisit *Jour* ou *Nuit* et l'annonce aux joueurs. Le moment de la bataille limite les cartes Force qui peuvent être jouées. Les cartes Force avec un arrière plan jour ne peuvent être jouées qu'avec une bataille de jour, les cartes Force avec un arrière plan nuit ne peuvent être jouées que la nuit. Une carte Force avec un arrière plan gris (Crépuscule) peut être jouée de jour ou de nuit. On ne peut jamais choisir le crépuscule comme moment de bataille.

7.4. LE LEADER CHOISIT LE TYPE DE BATAILLE

Après avoir choisi le moment de la bataille, le Leader choisit le type de bataille parmi les 4 types suivants :

- **Aérien**
- **Surface**
- **Sous-marin**
- **Interarmées**

Le type de bataille détermine les valeurs de combat qui s'appliquent pour le résultat de la bataille. Une valeur de combat qui ne correspond pas au type de bataille vaut 0 durant une bataille. Si la bataille est de type interarmées, les 3 valeurs de combat s'appliquent. Le Leader doit toujours annoncer le type de bataille et son moment, même s'il défausse la carte au lieu de la jouer.

7.5. ON DOIT JOUER OU DEFAUSSER

Une fois l'année, le moment et le type de la bataille choisis, en commençant par le Leader du tour et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur peut réaliser une de ces 3 actions :

- Jouer au moins une carte convenable face visible de sa main. Cela comprend :
 - Une carte ordinaire (= n'importe quelle carte qui n'est ni une carte Bonus ni une carte Événement). Vous ne pouvez pas jouer plus d'une carte ordinaire à moins que vous n'utilisiez le pouvoir de l'Amiral.
 - N'importe quel nombre de cartes Bonus jouables (une carte Bonus a un signe + sur ses valeurs de combat). La/les cartes Bonus doi(ven)t être jouée(s) avec une carte ordinaire (sa carte parent) ou être jouable sans carte parent.
 - N'importe quel nombre de cartes Événement jouables conformément à leurs restrictions (une carte Événement n'a pas de valeur de combat)
- Ou défausser une carte de sa main au lieu de jouer ;
- Ou défausser toutes ses cartes de sa main au lieu de jouer.

7.6. ON NE PEUT JOUER QU'UN SEUL CAMP

Un joueur a généralement en main un panachage de carte Force des alliés et des Japonais. Chaque joueur est libre de choisir le camp avec lequel il combat, mais il ne peut jamais jouer des cartes des 2 camps conjointement. Par exemple, si on joue une carte Alliés ordinaire, on ne peut pas jouer une carte Bonus ou Événement Japonais. En ce qui concerne les alliés, la nationalité exacte des troupes n'a pas d'importance, on peut donc jouer une carte Bonus US avec une carte parent australienne.

7.7. NE PAS PASSER

On ne peut pas passer son tour. Vous n'êtes pas obligé de jouer une carte durant votre tour même si vous avez une carte qui convient pour la bataille. Mais si vous ne jouez pas de carte, vous devez choisir parmi les 2 options de défausse.

7.8. ACTION ILLEGALE

Si vous réalisez une action illégale et que vous vous en apercevez avant qu'un joueur ait joué ou se soit défaussé, vous devez reprendre votre action et rejouer votre tour. Si vous ne vous en apercevez pas à temps, votre action est défaussée sans effet pour la bataille. Il y a plusieurs manières de jouer des coups illégaux, notamment :

- Vous jouez une carte alliés avec une carte japonaise.
- L'année d'une carte Force n'est pas correcte.
- Le moment d'une carte Force est contraire à moment de la bataille.
- Le type d'une carte Bonus ne correspond pas à celui de son parent (la carte Bonus et illégale).
- La restriction de la carte imprimée sur la carte ne permet pas que soit jouée cette carte.

Vous pouvez jouer une carte qui a une valeur de combat 0 pour le type de bataille concerné.

8 VICTIMES DU DESTIN

Une carte Force qui mentionne une autre carte est une carte Destin. Le destin joue contre la carte mentionnée (sa victime). Cela respecte les événements historiques réels. Par exemple, le sous marin japonais I-26 coula le USS Juneau le 13 novembre 1942. Dans le jeu, la carte I-26 est donc appelée à couler la carte Juneau. Une carte Destin peut toutefois elle-même être la victime d'une autre carte Destin.



8.1 ANNONCER LES CARTES DESTIN

Une carte Destin affecte seulement sa victime si vous jouez la carte Destin après la victime dans le tour actuel (et pas dans un tour précédent). Si vous jouez une carte Destin et que sa victime est jouée plus tard dans le tour, la victime ne craint pas sa destinée. Vous devez déclarer la victime lorsque vous jouez votre carte Destin. Si vous ne le faites pas avant que le résultat de la bataille ne soit déterminé, la destinée ne s'applique pas.

Une carte Destin cible sa victime même si la carte Destin a une valeur de combat égale à 0 dans le type de bataille actuel. Par exemple, si le Leader déclare une bataille aérienne et joue la carte *Juneau*, si un joueur joue la carte *I-26* après lui, il coule immédiatement le *Juneau* même si le *I-26* a une valeur de combat aérien de 0.

8.2 TYPES DE VICTIMES

Une victime peut être de 3 types : une carte Force valant de 0 à 6 points, une carte Force recyclable ou une carte Bataille valant de 0 à 8 points. La manière dont la carte Destin agit sur chacun de ces types de cartes varie sensiblement :

- Cartes Force ♣ : Vous détruisez immédiatement la victime. Retirez-la de la bataille et placez-la carte face cachée devant vous, elle constitue votre butin ;
- Cartes Force recyclables ♣ : Elles sont repérables grâce au symbole ♻️ à la place des points de victoire (coin inférieur droit). Vous défaussez immédiatement la victime. Retirez-la de la bataille et placez-la sur la défausse face visible ;
- Cartes Bataille ⚔️ : Vous doublez la valeur de combat de votre carte Destin dans cette bataille (en doublant un " ? ", vous doublez le résultat du dé, on n'utilise pas 2 dés dans ce cas). On ne double pas la valeur de combat d'une carte Bonus liée à une carte Destin parent, et on ne double pas la valeur de combat d'une carte parent si la carte Bonus liée est une carte Destin.

8.3 CARTE VICTIME PARENT

Si la victime est parent à une carte Bonus, on défausse la carte Bonus (elle n'est pas détruite). Par exemple, le Leader joue *Maya* avec la *Long Lance* et la carte Bonus *Patrouille sur l'Océan* (*Maya* est parent de ces cartes Bonus). Le second joueur joue *Dace* et annonce 'Destin' contre *Maya*. *Maya* devient le butin du second joueur tandis que *Long Lance* et *Patrouille sur l'Océan* sont défaussées.

9 CARTES BONUS ET EVENEMENT

9.1. CARTES BONUS

Les cartes Bonus ont un symbole + à côté de leurs valeurs de combat. Ajoutez leur valeur de combat aux valeurs de combat des cartes ordinaires que vous jouez. Les cartes Bonus kamikazes ont un symbole * à la place du +. Remplacez les valeurs de combat des cartes ordinaires avec les valeurs des cartes kamikazes. La plupart des cartes ne peuvent être jouées qu'avec une carte ordinaire. Cette carte ordinaire est la carte parent de la carte Bonus. La carte Bonus est dite liée à la carte parent. *Shinyo Flotilla*, *Ha-10*, *Okha* et *PT 109* peuvent être jouées sans parent, mais si elles sont jouées avec une carte ordinaire, elles doivent correspondre au type de la carte ordinaire. On ne peut jamais lier une carte Bonus avec une carte ordinaire jouée par un autre joueur.

9.2. TYPES DE PARENT

Il y a 3 types de cartes Parent basés sur la forme des cadres des images :

- **Aérien** (comprenant les porte-avions) : Pare brise
- **Navire** : Large rectangle
- **Sous-marin** : Cercle

Une carte Bonus doit correspondre au type de sa carte parent. Par exemple, la carte *Turkey Shoot* doit être attachée à une carte parent alliés de type aérien. Les cartes *Patrouille sur l'Océan* et *Guetteurs* peuvent être liées à n'importe quel type, elles ne sont pas restreintes à un type particulier. Une carte Bonus peut ne pas être liée à une autre carte Bonus ou à une carte Événement, mais 2 cartes bonus ou plus peuvent être liées au même parent.

9.3. CARTES EVENEMENT

Les cartes Événement sont reconnaissables car elles n'ont pas de valeurs de combat (la carte *Gremlins* a même des valeurs négatives). Vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes Événement durant votre tour soit toutes seules ou avec votre carte ordinaire et/ou carte Bonus. Les cartes Événement jouées doivent être du même camp que les autres cartes jouées, mais on ne tient pas compte des différentes nationalités des cartes alliés. *Typhoon*, *Jour ou Nuit*, *Brouillard* et *Gremlins* sont jouables par les 2 camps.

Chaque carte Événement a un effet mentionné dessus. L'effet remplace les règles normales de jeu. Voir la section 'Détail des cartes' pour plus de détails sur chaque carte Événement.



9.4. RECYCLAGE

La plupart des cartes Événement et Bonus ont un symbole ♻ à la place de la valeur de points de victoire. Ce symbole signifie « recyclage ». Une telle carte est défaussée à la fin d'un tour où elle est jouée, peu importe le résultat de la bataille.

10 RESULTAT D'UNE BATAILLE

Une bataille prend fin après que le dernier joueur a joué son tour (carte jouée ou défaussée). On lance alors un dé pour chaque « ? » pour le type de bataille concerné : ?1 signifie + 1 au dé, ?2 signifie +2 au dé, etc... Un symbole soleil ☀ pour le type de bataille concerné compte comme un point de combat supplémentaire pour les batailles de jour (signifiant ainsi que 0 ☀ vaut 1 le jour et 0 la nuit...). Un symbole lune 🌙 pour le type de bataille concerné compte de même 1 pour les combats de nuit, ainsi 2 🌙 signifie 3 la nuit et 2 le jour).

On totalise les valeurs de combat des cartes jouées pour chaque camp (Alliés contre Japonais) mais seulement les valeurs de combat pour le type de bataille déclarée par le Leader. Si c'est une bataille de type interarmées, on compte toutes les valeurs de combat. Il y a 3 résultats possibles : aucun combat, égalité ou victoire d'un camp.

10.1 AUCUN COMBAT

S'il n'y a aucune carte Force en jeu à la fin du tour, ou si les seules cartes Force participant ont une valeur de combat de 0 ou n'ont pas de valeur de combat (cartes Evénement), le résultat de la bataille est « aucun combat ». Défaussez alors les cartes Bataille sur la défausse correspondante et les cartes Force en jeu (y compris les cartes engagées lors d'un tour précédent) sur la défausse des cartes Force.

Exemple : Le Leader a pioché la carte Mer de Corail (Jour + Surface). Il joue la carte Repulse. Le joueur suivant joue Betty et annonce Destin, coulant le Repulse immédiatement. Le 3^{ème} joueur se défausse au lieu de jouer. Le dernier joueur joue Wildcat et annonce Destin contre Betty, le détruisant. Bien qu'il y ait eu des combats sous la forme de cartes Destin et de cartes Victime, la seule carte restant en jeu est la carte Wildcat dont la valeur de combat de surface vaut 0 : le résultat de la bataille est donc aucun combat. Les cartes Mer de Corail et Wildcat sont donc défaussées.

10.2 EGALITE

Lorsque le total des valeurs de combat des Japonais et des Alliés est identique il y a égalité. Les cartes Force sont engagées et la bataille se poursuit de la façon suivante :

Placez les cartes Force engagées (comprenant les cartes recyclables) sous les cartes Bataille et jouez un nouveau tour pour la même carte Bataille. Les joueurs complètent leur main et le nouveau Leader déclare le moment et le type de la bataille du nouveau tour. Il peut reprendre le même moment et le même type mais peut aussi changer les 2 ou l'un des deux. Les joueurs peuvent changer de camp. Les cartes Force engagées sous les cartes Bataille ne comptent pas pour le résultat de ce nouveau tour et ne peuvent pas être victimes de cartes jouées ce nouveau tour. De même, les effets de *Typhoon*, *Jour ou Nuit* ou *Tokyo Rose* ne s'étendent pas dans le nouveau tour. Une bataille peut être étendue sur plus d'un tour tant que le résultat du combat se termine sur une égalité entre les Alliés et les Japonais.

Si le tour se termine sur une égalité, mais que *Little Boy* a permis de prendre la carte Bataille, les cartes Force engagées sont défaussées comme si le résultat était aucun combat.

10.3 VICTOIRE D'UN CAMP

Le camp avec le plus grand total de points de combat gagne la bataille. Les cartes du camp perdant sont détruites (sauf celles qui peuvent être recyclées) et les cartes du camp vainqueur sont défaussées. Le joueur du camp vainqueur ayant joué la plus forte valeur de combat est le vainqueur de cette bataille. Il partage le « butin » de la bataille. Si 2 ou plusieurs joueurs du camp vainqueur sont à égalité, alors celui qui a joué sa/ses carte(s) avant les autres gagne et partage le butin.

EXEMPLE DE BATAILLE ABOUTISSANT A LA VICTOIRE :

Dans une partie à 4 joueurs, le Leader choisit Kolombangara de nuit et en surface. Il joue alors Cryptanalystes qui lui permet de jouer en dernier en tant qu'Allié. Le joueur suivant joue Henley (valeur de combat de 1) et le 3^{ème} joueur défausse sa main. Le 4^{ème} joueur joue ABDA Force d'attaque (valeur de combat : ?). Le Leader qui a reporté son tour de jeu en jouant Cryptanalystes joue alors Santa Fe et Guetteurs pour un total d'une valeur de combat de 3 (2 + 1). Le 4^{ème} joueur lance le dé pour déterminer la valeur de combat de la carte ABDA Force d'attaque et obtient 3. Le camp des alliés l'emporte avec 7 contre 0 même s'il n'y a pas de combat apparent dans la mesure où personne n'a joué de carte du camp Japonais. Le 4^{ème} joueur partage le butin puisqu'il a joué ABDA Force d'attaque avant que le Leader ne joue. Ces 2 joueurs ont joué une carte de valeur de combat de 3, mais seul le premier l'emporte. Le 4^{ème} joueur partage le butin qui consiste uniquement en la carte Kolombangara.

11 PARTAGE DU BUTIN DE GUERRE

Un joueur gagne des points de victoire en collectant des butins lors des batailles. En collecter le plus possible est la seule manière de l'emporter...

11.1 BUTIN DE GUERRE

Le butin de guerre est constitué de la carte Bataille elle-même ainsi que de toutes les cartes Forces du camp battu à l'exception des cartes Force recyclables. Toutes les cartes engagées appartenant au camp battu sont une part du butin. Chaque carte permet de remporter un nombre de points de victoire indiqué sur la carte. Une carte Bataille permet de remporter de 0 à 8 points et une carte Force de 0 à 6 points.

Toutes les cartes Force du camp vainqueur et toutes les cartes Force recyclables du camp battu sont défaussées. Elles ne font pas partie du butin.

11.2 PARTAGE DU BUTIN

Le vainqueur de la bataille doit partager les cartes constituant le butin entre tous les joueurs, lui compris, du camp vainqueur et ayant joué une valeur de combat de 1 ou plus à la fin du tour. Si un joueur fait partie du camp vainqueur mais avec une valeur de combat de 0, ou que sa carte jouée a été victime ou défaussée par la carte *Typhoon* ou retirée pour une autre raison, le joueur ne reçoit pas de butin.

Chaque joueur du camp vainqueur doit recevoir une carte en butin avant qu'un autre joueur en ait reçu 2 (et chacun des joueurs doit avoir reçu une seconde carte en butin avant qu'un d'eux n'en reçoive une troisième, etc.). Le vainqueur qui fait le partage n'est pas obligé de faire un partage des points de victoire équitable, il doit juste partager les cartes équitablement. Ainsi il gardera généralement les cartes de plus forte valeur et donnera les cartes de plus faible valeur aux autres joueurs.

Un joueur ne doit jamais obligatoirement tenir ses promesses faites aux autres joueurs lors du partage du butin. Avoir promis un extraordinaire butin à d'autres joueurs contre leur soutien à votre camp pour la bataille ne signifie pas que vous devez tenir parole lorsque vous faites le partage.

Si *Catalina* ou *Amagiri* sont utilisées pour récupérer une carte faisant partie d'un butin, cela se fait avant le partage (voir section concernant ces 2 cartes).

11.3 LE BUTIN DES JOUEURS

Lorsqu'un joueur reçoit un butin, il place ses cartes devant lui sur la table. Les cartes Ressource (cartes Bataille et *Rosie la Riveteuse*) reçues en butin doivent être placées face visible pour être visibles de tous les joueurs (on voit ainsi les points de victoire). Les autres cartes faisant partie du butin sont posées face cachée. Un joueur ne peut jamais noter ou inspecter les butins que les autres joueurs ont devant eux.

11.4 BUTIN SUPPLEMENTAIRE

Si un joueur joue une carte Destin pour détruire une victime, la victime est placée devant le joueur mais ne compte pas pour le partage à la fin de la bataille. Si un joueur joue *Rosie la Riveteuse* et que les Alliés gagnent, cette carte ne compte pas dans sa part de partage. De même, si un joueur joue *Little Boy* et remporte la carte Bataille, elle ne compte pas dans sa part de partage.

11.5 FIN DE LA PARTIE

Une partie se termine après 20 batailles c'est-à-dire lorsqu'il n'y a plus de cartes Bataille à choisir. A ce moment, on compte les points de victoire des cartes Butin que chaque joueur a gagné. Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a la carte de plus forte valeur l'emporte. Si l'égalité subsiste l'emporte le joueur ayant la carte Bataille avec le numéro le plus faible.

EXEMPLE DE PARTAGE

Dans une partie à 4 joueurs, le Leader a choisi Midway de jour et aérien. Le leader joue Enterprise. Le 2^{ème} joueur joue Hiryu. Le 3^{ème} joueur joue Akagi. Akagi jouée après Enterprise n'est pas victime de l'Enterprise. Le 4^{ème} joueur joue Dauntless qui élimine immédiatement Hiryu. C'est la fin du tour, et le premier et troisième joueur lancent un dé pour déterminer la valeur de combat de leur carte : le 1^{er} obtient 3, et comme l'Enterprise est de valeur 1?, il contribue pour 4 au combat. Le 3^{ème} joueur obtient 2 pour la valeur de combat? d'Akagi. Le 4^{ème} joueur a une valeur de 1 pour les Alliés, ainsi les Alliés l'emporte 5 contre 2, tandis que le vainqueur de la bataille est le premier joueur. Il y a 2 cartes en butin que le premier joueur doit partager avec le 4^{ème} joueur : il garde Midway et donne Akagi.



12 MAIN DE CARTES

À la fin de chaque tour, après les résultats d'une bataille et avant le début d'un nouveau tour, chaque joueur pioche des cartes pour compléter sa main de cartes.

12.1 INCIDENCE DES RESSOURCES SUR LE NOMBRE DE CARTES

Un joueur ne peut conserver que 6 cartes en principe, mais les ressources reçues en butin peuvent augmenter le nombre de cartes qu'un joueur peut garder en main, avec un maximum de 9 cartes. Pour chaque carte ressource **R** on peut conserver une carte supplémentaire. Pour chaque paire de cartes demi-ressource **■** on augmente sa capacité de 1 carte, et les cartes sans ressource **■** ne permettent pas de garder des cartes supplémentaires en main.

12.2 CARTES EN EXCES

Si le nombre de cartes en main d'un joueur est égal ou supérieur à sa limite, il ne doit pas piocher de nouvelles cartes à la fin du tour, mais le joueur ne doit pas pour autant se défausser des cartes en excès. Il peut arriver qu'après la perte d'une carte Ressource, par exemple suite à la mise en jeu de la carte *Bataille rejouée*, un joueur ait plus de cartes en main que permis. Ce n'est pas grave, il suffit juste qu'il continue de jouer normalement. À un moment, le nombre de ses cartes en main sera inférieur à sa capacité et il piochera alors de nouvelles cartes.

12.3 NOUVELLE PIOCHE

Lorsque la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse et placez les cartes face cachée pour reconstituer la pioche.

13 DETAILS DES CARTES

13.1 YAMAMOTO ET HALSEY

Ce sont des cartes Amiral Événement. Vous pouvez jouer une carte Amiral seule ou en addition d'autres cartes. Lorsque vous jouez un Amiral, vous devez faire une des 2 choses :

- Changer le type de bataille à Interarmées. Cela concerne tous les joueurs de ce tour. Vous ne pouvez pas changer (par exemple) de aérien à sous-marin, mais toujours à Interarmées. Si la carte Amiral est défaussée avant la fin de la bataille à cause de la carte *Typhoon*, le type de bataille reste Interarmées.
- OU vous pouvez jouer 2 cartes ordinaires au lieu d'une. Vous pouvez lier des cartes Bonus à une ou 2 de ces cartes ordinaires.



13.2 TORA, TORA, TORA ! ET CRYPTANALYSTES



L'effet de surprise a été un facteur majeur dans le succès Japonais à Pearl Harbour. Le décodage des codes des américains contribua à la victoire alliée à Midway, à l'embuscade de Yamamoto et aux autres victoires durant la guerre.

Jouer une de ces cartes Événement durant votre tour normal vous permet de jouer dernier dans le tour, mais vous devez jouer ce camp ou vous défausser. Comme d'habitude, jouer en dernier vous permet de connaître le jeu des autres joueurs (sauf éventuellement avec des cartes cachées sous *Brouillard*), peut être pour jouer une carte Destin ou jouer une carte Victime en sécurité, mais vous ne gagnerez pas en cas d'égalité.

Si vous jouez *Cryptanalystes* et que quelqu'un joue *Tokyo Rose* contre vous avant votre jeu final vous ne pouvez pas jouer de cartes Alliés (à cause de *Tokyo Rose*) ni Japonaises (à cause de *Cryptanalystes*) donc vous devrez vous défausser de *Cryptanalystes*.

Tora, Tora, Tora ! et *Cryptanalystes* sont les cartes Destin l'une de l'autre, si l'une apparaît après l'autre, la première est défaussée et ce joueur perd son tour.



13.3 SHANGRI-LA ET BATAILLE DECISIVE

Lorsque les journalistes demandèrent à Roosevelt d'où les bombardiers de Doolittle avaient décollé, il répondit Shangri-La se référant à la cache du récent roman et mis en scène au cinéma : *The Lost Horizon*. L'Etat Major japonais a souvent élaboré des plans pour frapper et anéantir la flotte US en concentrant ses forces.

Si vous jouez l'une de ces 2 cartes Événement, elle doit être votre première carte jouée. Ces 2 cartes permettent de vous défausser de n'importe quel nombre de cartes de votre main et de compléter à nouveau votre main avant de finir votre tour, mais vous ne pouvez jouer que ce camp. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas jouer ce camp, vous devez défausser la carte *Shangri-La* ou la carte *Bataille Décisive* à la fin de votre tour.



Lorsque vous complétez votre main après avoir joué une de ces cartes ne comptez pas ces cartes pour la taille de votre main. Par exemple, si vous jouez *Shangri-La* et ne défaussez aucune autre carte, vous pouvez encore défausser une carte de remplacement pour *Shangri-La* avant de continuer votre tour. Le Leader doit piocher une carte Bataille et déclarer le type et le moment de la bataille avant de jouer un de ces 2 cartes.

13.4 ROSIE LA RIVETEUSE

Vous pouvez jouer cette carte Événement seule ou avec une carte Alliés. Cette carte illustre la puissance industrielle des Etats Unis. Si les alliés emportent la bataille (ce tour ou plus tard en cas d'égalité) *Rosie* est gardée face visible comme un butin par le joueur qui l'a joué. Si les alliés perdent ou s'il n'y a pas de combat, *Rosie* est défaussée. *Rosie* ne compte pas comme une carte Butin partagée entre les vainqueurs de la bataille.



13.5 LITTLE BOY



La première bombe atomique, « Little Boy », a été larguée sur Hiroshima le 6 août 1945, la seconde bombe, « Fat Man », a été larguée 3 jours plus tard sur Nagasaki. Les américains utilisèrent ces bombes pour accélérer la fin de la guerre et pour éviter de devoir envahir le Japon.

Vous devez garder *Little Boy* comme un Butin sans tenir compte du résultat de la bataille (mais vous perdez 3 points de victoire pour avoir lancé une arme atomique). Le résultat de la bataille est résolu normalement mais si vous faites 1-5 au dé à la fin du tour, vous obtenez la carte Bataille en butin gratuitement, même si les Japonais l'emportent. *Little Boy* ne compte pas pour le partage du butin si les alliés gagnent ! Si vous gagnez la carte Bataille et que le résultat de la bataille est une égalité, la carte Bataille ne continue pas le tour et les autres cartes sont défaussées au lieu d'être engagées.

13.6 TOKYO ROSE

Aucun des animateurs radio anglophones n'a réellement utilisé le terme Tokyo Rose sur Radio Tokyo mais ce terme a été amplement utilisé par la presse alliée. Iva Toguri a été reconnue coupable après la guerre pour ses émissions mais fut pardonnée par la suite.



Cette carte Événement peut être jouée seule ou avec une carte japonaise. Choisissez 2 joueurs qui vont jouer après vous ce tour : ils ne peuvent pas jouer de cartes alliés. Si *Tokyo Rose* est défaussée par *Typhoon* avant qu'un ou deux de ces joueurs ne joue son tour la restriction s'applique encore.

13.7 TYPHOON

Cette carte n'est pas jouable avant 1944 car la plupart des batailles avant cette date n'ont pas été concernées par de tels troubles météorologiques.

Cette carte Événement peut être jouée seule ou avec un des 2 camps. Elle cesse dès qu'elle est en vigueur ou à la fin du tour actuel, selon ce qui se produit en premier. Elle échoue et est transmise au joueur qui joue *Cryptanalystes* ou *Tora Tora Tora* !, il doit alors lancer un dé, et si elle échoue encore et que le joueur reçoit à nouveau la carte à la fin du tour, il doit lancer les dés à nouveau. Cette carte n'est pas jouée le tour suivant en cas de combat à égalité. Un joueur qui perd son tour à cause de *Typhoon* n'a pas à lancer le dé pour *Jour ou Nuit* si *Typhoon* lui est donnée – il doit la donner au joueur suivant.



13.8 JOUR OU NUIT

Cette carte Événement peut être jouée seule ou avec un des 2 camps. Elle cesse dès qu'elle est en vigueur ou à la fin du tour actuel, selon ce qui se produit en premier. Si elle est transmise à un joueur et que son lancer de dé échoue, mais qu'il a joué *Cryptanalystes* ou *Tora Tora Tora* !, et qu'il échoue encore et reçoit à nouveau la carte *Jour ou Nuit*, il doit encore lancer le dé. Si le moment de la bataille change il est possible que certaines cartes ne correspondent plus et doivent être défaussées. On ne défusse jamais la carte Bataille même si le moment indiqué sur cette carte ne correspond pas. Le moment modifié reste même si une carte *Typhoon* est jouée plus tard dans le tour pour défausser la carte *Jour ou Nuit*. Si un joueur perd son tour pour une raison ou une autre, il ne lance pas de dé mais transmet la carte au joueur suivant.



13.9 BROUILLARD

Cette carte Événement peut être jouée avec les 2 camps. Seule une carte ordinaire et/ou des cartes Bonus peuvent être jouées sous la carte *Brouillard*. Vous pouvez jouer des cartes supplémentaires valides dans votre même tour, mais elles ne sont jamais cachées par la carte *Brouillard*. Par exemple, vous pouvez jouer *Akagi* face cachée sous la carte *Brouillard* et jouer également *Yamamoto* et *Val* face visible.



Les cartes cachées par la carte *Brouillard* sont révélées après que tous les autres joueurs ont fini de jouer. Le camp que vous jouez est donc dévoilé à la fin du tour. Révéler votre jeu en dernier est différent de jouer après les autres joueurs. Votre ordre de jeu dans le tour n'est pas modifié : l'ordre est le même que si vous n'aviez pas jouée cette carte. De cette manière, vous bénéficiez en cas d'égalité d'un avantage sur les joueurs qui ont joué après vous. De même, *Brouillard* ne permet pas d'éviter le destin :

- Si vous jouez une carte victime sous une carte *Brouillard*, et que sa carte Destin est jouée après votre jeu, et que cette carte Destin est encore en jeu lorsque vous révéléz votre victime, votre carte victime doit subir son destin.
- Cependant, si la carte Destin est jouée après votre carte victime, mais que cette carte destin est elle-même « victime » ou défaussée pour une raison ou une autre avant de révéler votre carte victime à la fin du tour, alors votre carte victime ne subit pas son destin.
- Si vous jouez une carte Destin sous *Brouillard*, et que sa victime est jouée avant votre tour, alors vous ne faites pas subir le destin de votre victime jusqu'à ce que vous

révéliez votre carte Destin à la fin du tour. Ainsi, si la victime est défaussée pour une raison ou une autre, vous perdez l'opportunité de lui faire subir son destin.

- Si la victime de votre carte Destin est jouée après vous, elle est en sécurité car vous jouez avant.

13.10 CATALINA ET AMAGIRI

Les hydravions PBY Catalina secoururent d'innombrables aviateurs de la mer leur permettant de reprendre les combats. L'Amagiri remorqua des vaisseaux endommagés vers des ports à 2 occasions durant la campagne des Salomons, les sauvant d'une perte assurée.



Contrairement aux cartes Événement vous pouvez utiliser l'une de ces 2 cartes pour sa valeur de combat ou pour sa capacité, mais vous ne pouvez pas utiliser sa capacité si la carte est déjà déployée dans la bataille pour sa valeur de combat. La carte doit être dans votre main lorsque vous utilisez sa capacité. Vous la défaussez ensuite ainsi que vous défaussez la carte « sauvée » ce qui prive quelqu'un de ce butin et la préserve de la destruction. Le sauvetage doit se produire lorsque la victime est annoncée (dans le cas d'une carte Destin) ou avant que le butin ne soit partagé (dans le cas d'une bataille). S'il y a plus d'une carte en butin correspondant au critère dans la bataille, le joueur utilisant *Catalina* ou *Amagiri* choisit celle qu'il sauve. Vous pouvez utiliser ces cartes pour leurs capacités même si vous jouez ou avez déjà joué avec l'autre camp dans la bataille.

13.11 GREMLINS

Les Gremlins sont des créatures légendaires que les Alliés rendirent responsables de défaillances mécaniques lors du conflit. Ils ont été célèbres grâce au livre pour enfants de Roald Dahl publié en 1943 mais aussi grâce à des dessins animés de Warner Bros. produits la même année.



Cette carte Événement peut être jouée seule ou avec les 2 camps. Jouez-la contre un autre joueur qu'il ait déjà joué ou non ce tour et quel que soit son camp. Cela réduit les valeurs de combat de son jeu, mais jamais en dessous de 0 pour chacun des trois types de bataille. Par exemple, dans un combat interarmées où quelqu'un a joué un croiseur de valeur 1 (air) 2 en surface et 0 en sous-marin (3 au total), si la carte *Gremlins* est jouée contre lui, il se retrouve à 0, 1, 0 (1 au total). Le -1 de sa valeur de sous-marin n'a pas d'incidence.

13.12 Noms de code alliés pour les avions

Les avions alliés et japonais sont dans le jeu nommés selon leur nom de code des alliés au lieu de leur nom officiel. Par exemple, Hellcat au lieu de F6F. Les alliés utilisaient des noms masculins pour les chasseurs et les hydravions de reconnaissance, et des noms féminins pour les avions bombardiers et les autres avions de reconnaissance. Le nom de code pour le Zero-Sen (Type 00, chasseur de la marine) était Zeke, mais les alliés utilisèrent plus simplement le terme Zéro.

14 VERSION HISTORIQUE

Certains joueurs préféreront jouer les batailles dans l'ordre chronologique historique. Cela requiert de trier et d'ordonner les cartes. On applique les règles de base en apportant les modifications suivantes :

- Retirez les cartes *Ile de Rennel*, *Baie d'Ormoc* et *Bataille rejouée* de la pile bataille (vous avez alors 37 cartes).
- Ordonnez la pile bataille en ordre inverse, avec *Pearl Harbour* en haut de la pile et *Iles Home* en dessous.
- Arrangez la pile Force en 5 tas en fonction des années.
- Mélangez les cartes Force de 1941 et distribuez en 3 à chaque participant. Le reste des cartes 1941 est placée face cachée : c'est la pioche.
- Le Leader retourne les 2 cartes Bataille supérieures, en sélectionne une et défausse l'autre comme dans la version de base.
- Lorsque la première carte Bataille de l'année suivante est retournée, procédez comme suit :
 - Mélangez les cartes Force de cette année avec la pioche actuelle.
 - Augmentez la taille de la main des cartes des joueurs de 1 carte, sauf en 1945.
- La taille de la main dépend de l'année :

Année	Taille de la main
1941	3 cartes + 1 par ressource du butin
1942	4 + 1 par ressource du butin sans excéder 7 cartes
1943	5 + 1 par ressource du butin sans excéder 8 cartes
1944 & 1945	6 + 1 par ressource du butin sans excéder 9 cartes

- Ne mélangez jamais la défausse avec la pioche avant que la pioche ne soit épuisée.
- La dernière bataille de la guerre est toujours *Iles Home*.

15 PARTIES PLUS COURTES

Pour raccourcir les parties, on peut appliquer les modifications suivantes pour terminer une partie après 13 batailles.

- Retirer la carte *Bataille rejouée* de la pile Bataille (vous avez 39 cartes).
- Le Leader retourne toujours les 3 cartes bataille supérieures (au lieu de 2), en choisit une et défausse les 2 autres.

Pour jouer en ordre chronologique, réalisez ces changements afin de terminer une partie après 13 batailles :

- Au lieu de retirer *Ile de Rennel*, *Baie d'Ormoc* et *Bataille rejouée* de la pile Bataille, retirer *Ile Wake*, *Cap Espérance* et *Bataille rejouée*. Vous avez alors 37 cartes.
- Suivez les autres règles de la version chronologique, à l'exception de la règle suivante : Le Leader retourne toujours les 3 cartes Bataille supérieures (au lieu de 2), en choisit une et défausse les 2 autres.

16 JEU EN EQUIPE

Je serais négligent envers Mark McLaughlin si une version par équipe du jeu n'était pas présente. Lui et de nombreux autres joueurs m'ont indiqué combien leurs groupes appréciaient jouer à Atlantic Storm avec un groupe de même nombre de joueurs (4 ou 6) répartis en 2 camps. Adoptez les règles de base avec les modifications pour jouer en équipe :

- Répartissez les joueurs en équipes égales. Les joueurs doivent être assis à table en positions alternatives de façon à ce que chaque joueur ait un ennemi de chaque côté.
- Retirez les cartes *Brouillard*, *Jour ou Nuit*, *Gremlins* et *Typhoon* de la pile Bataille.
- Arrangez les cartes Force restantes en 2 piles – une de cartes Alliés pour l'équipe des alliés et une de cartes Japonaises pour l'équipe des japonais.
- L'équipe avec le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

Vous pouvez également jouer une version chronologique ou courte en combinant leurs règles avec les règles du jeu en équipe.

17 NOTES DE L'AUTEUR

L'idée de la version Pacifique d'Atlantic Storm est née rapidement. Certains des testeurs de Storm ont exprimé leur désir de pouvoir jouer à une suite dans le Pacifique, bien avant même la sortie en 1998 de Storm. Mark MacLaughlin a été le premier à me solliciter avec un prototype fonctionnant dans le Pacifique sur la base de Storm. John Coussis a été le suivant à m'en parler (voir les notes du développeur), puis plus tard Stéphane Lauthère et Steve Cuyler avec leurs prototypes.

Quand on commence à réfléchir à des idées, on réalise qu'il y a plusieurs possibilités et directions. On peut mettre l'accent sur les sous-marins avec la lutte entre Japonais et Américains de la même façon que Storm exploite la guerre des U-Boot. On peut également mettre l'accent sur une version exploitant les batailles navales, comme celles de Midway ou du golfe de Leyte. Ou on peut réaliser une version exploitant les îles permettant alors la confrontation entre navires et avions.

La dernière approche m'a semblé la meilleure, et nous avons testé une version. Les types de bataille ont d'abord été aérien, terre et mer, et tous les fronts du Pacifique étaient inclus dans le jeu, ainsi le jeu couvrait les campagnes de Pearl Harbour à Imphal, et de la mer de Corail à la Mandchourie. Certaines batailles n'incluaient pas de navires et certaines autres excluaient des forces terrestres, mais la plupart des combats étaient axés sur les îles et s'intégraient parfaitement dans un système air-terre-mer. En outre, le Leader déclarait si la bataille se passait de jour ou de nuit. Les cartes Force étaient constituées d'un échantillon en passant des porte-avions de classe Essex aux maraudeurs de Merrill, et des parachutistes

Japonais à Yamato. La guerre du Pacifique est pleine d'histoires incroyables, et je désirais présenter une large sélection. Mais c'était un peu trop ambitieux, et j'ai du réduire, ajuster, modifier... Nous apprécions le jeu, mais il manquait l'interaction de Storm. Finalement, cette version a été mise de côté et j'ai opté pour une version navale plus proche du jeu d'origine. Cela fonctionnait mieux et John et moi avons développé méticuleusement le jeu que vous détenez maintenant.

Si vous n'avez jamais joué à Atlantic Storm ou à Pacific Typhoon, vous pouvez être troublé par la structure inhabituelle de ces jeux : dans la version standard les joueurs n'ont pas de camp et les batailles ne se produisent pas de manière ordonnée en ordre chronologique. Il y a deux raisons très simples à cela.

Premièrement, nous avons voulu recréer l'incertitude et le chaos de la guerre – vous devrez donc veiller à vos arrières à tout moment. Où se trouve l'ennemi, de quoi est-il capable ? Les renforts arriveront-ils à temps pour vous soutenir ? Qui recevra les palmes de la victoire ou les responsabilités de la défaite ? Quelle bataille va avoir lieu et aurez-vous assez de ressources pour la mener ? Cette incertitude fait de la gestion des cartes et de la prise de décision des éléments importants. La crainte et l'hésitation montent peu à peu alors que vous espérez que la bataille suivante vous soit meilleure, mais pouvez-vous vous fier aux autres joueurs ?

Deuxièmement, nous avons voulu de l'interaction autour de la table. La meilleure manière pour permettre cela était la négociation. Comme tous les joueurs sont des ennemis potentiels ou des alliés potentiels, il y a une bonne raison de négocier la situation avec ceux qui jouent après vous. Accusez quelqu'un ou déclarez que quelqu'un d'autre l'emporte. Demandez de l'aide en promettant d'apporter votre soutien futur. Cachez votre avidité derrière un soi-disant soutien. Les joueurs expérimentés peuvent commenter les batailles, en donnant les forces de combat en présence, en soulignant les enjeux et les aboutissants de la bataille. Par exemple, « il y a actuellement 7 alliés aériens contre 3 japonais, peux tu égaliser avec 4 japonais aérien ? Sinon, Roy l'emportera... »

Voilà pourquoi nous vous proposons cette version standard. Mais nous comprenons que certains joueurs désirent jouer en équipe ou selon l'ordre historique. Pour eux, nous avons inclus les variantes par équipe et historique. Jouer selon l'ordre chronologique permet également de mieux mémoriser les cartes ce qui peut être un avantage décisif lors de tournois.

Les puristes et amateurs d'histoire auront remarqué que certains navires étaient disponibles avant l'année inscrite sur les cartes. Par exemple Yamashiro est une carte 1944 + alors qu'il a été disponible en réalité au début du conflit. C'est un choix de création volontaire afin de permettre l'équilibre des 2 camps. En faisant cela, je n'ai pas voulu pour autant m'écarter de l'histoire, d'ailleurs dans le cas qui nous concerne, la participation du Yamashiro a été négligeable avant 1944.

De même, les historiens ont peut être remarqué que le jeu permettait à un navire de combattre une année donnée alors qu'historiquement il avait déjà été coulé, ou encore un navire est il coulé trop tôt... encore une fois c'est un choix de création qui permet de pouvoir jouer toutes les cartes en 1945. De plus, de nombreux navires détruits en combat avaient des navires « frères » qui ne sont pas inclus dans les cartes fournies, mais qui

avaient le même nom que les navires détruits. Par exemple, le porte-avions Lexington (CV-2) détruit en 1942 a eu un remplaçant en 1943 : le Lexington (CV-16).

Comme toujours, prenez plaisir à jouer et si jamais la chance vous abandonnait, prenez-vous en à la personne qui a mélangé les cartes !

18 NOTES DU DEVELOPPEUR

Il n'a pas fallu beaucoup de temps pour qu'Atlantic Storm ne devienne un jeu apprécié dans mon club de jeux de Chicago. Nous avons tous apprécié les mécanismes du jeu aussi bien que la richesse historique. Après quelques mois de pratique, Lou Tokarz et moi-même avons commencé à élaborer des idées pour un jeu dans le théâtre Pacifique. Nous avons pensé qu'au lieu de combats de convois, le jeu pouvait se dérouler sur les innombrables groupes d'îles du Pacifique (Hawaii, Midway, Iwo Jima, Okinawa, vous voyez un peu l'idée). Les batailles insulaires permettaient encore 3 différentes possibilités de combat (au lieu des sous-marins d'Atlantic Storm, on modifiait cependant le jeu avec des troupes terrestres) et nous n'avons vraiment pas pensé qu'il soit irraisonnable d'envoyer des unités de Marines contre des navires ou des avions. Nous n'étions pas sur le point d'avoir les cartes et les règles, mais nous avions de bonnes idées pour le jeu.

Je crois que c'est en 1999 que pour la première fois j'ai discuté de la possibilité d'une version Pacifique avec Ben Knight pour Atlantic Storm. A ma plus grande joie, Ben me dit qu'il avait déjà travaillé sur des idées et avait quelques cartes Force et Bataille. Je lui ai alors parlé des idées que nous avions avec Lou, et Ben fut emballé des idées que nous lui soumettions. L'idée la plus importante (et à mon avis la plus cool) que Ben a intégrée au jeu que vous avez en mains est la carte *Bataille rejouée*. Lorsque nous avons discuté de notre projet de combats sur des groupes d'îles, il nous est apparu qu'à plusieurs reprises les alliés prenaient aux Japonais ce qu'ils venaient d'abandonner. Pourquoi ne pas inclure ce mécanisme au jeu ? Plutôt que de réaliser une nouvelle bataille, nous avons eu l'idée de rejouer une bataille déjà gagnée. Quel concept ! Il introduit de l'incertitude au jeu car vous ignorez à quel moment la carte va être tirée (dans un premier temps, il y en avait même 3 dans la pile de 60 cartes Bataille). Cela apporte aussi la possibilité de déstabiliser le Leader ! De même, les cartes butin avec leurs points de victoire mise en sécurité devant vous sont un des aspects qui me plaît le plus dans Pacific Typhoon, et pas uniquement parce que c'est une idée de Lou et de moi-même, mais parce qu'elle ajoute une nouvelle dimension au jeu (à moins bien sûr que vos 8 cartes batailles soient prises, vous détesterez alors vraiment cette nouvelle dimension ☺).

C'est juste après le WBC de 2005 que j'ai reçu le rôle officiel de développeur de Pacific Typhoon. Soyez prudent lorsque vous demandez quelque chose ! Pendant plus de 2 ans j'ai alors travaillé à l'amélioration du jeu avec des amis testeurs de Chicago. Un des changements majeurs a été fait avec la composition des cartes Bataille nuit / jour. Au début, toutes les 40 cartes Bataille donnaient au Leader le choix du jour ou de la nuit. Cependant, après quelques temps, connaissant mieux les cartes Force avec leur force et leur faiblesse, il nous apparut que de moins en moins de batailles avaient lieu de jour tant il devint clair que laisser hors d'un combat les porte-avions était favorable à un Leader qui jouait un navire puissant. Le jeu s'éloignait de plus en plus de l'esprit de la guerre du Pacifique car les batailles de porte-avions devenaient rares. Pour corriger cet effet, nous avons décidé de produire des cartes uniquement disponibles le jour, d'autres uniquement la

nuit et d'autres encore nuit et jour. Il n'a pas fallu beaucoup de temps pour se rendre compte que le jeu « tournait » bien comme ça dans la mesure où à nouveau des combats avec avions et porte-avions furent au cœur de l'action du jeu.

Par-dessus tout, je suis très satisfait du résultat final : un jeu dans l'esprit d'Atlantic Storm, mais qui a sa propre personnalité. Beaucoup d'idées que nous avons eues il y a 8 ans ont été modifiées, mais ce que vous avez en mains est un jeu qui j'espère vous sera aussi agréable à jouer qu'il m'a été agréable (et à mes amis testeurs de Chicago et Columbus) de le développer.

CREDITS

Auteur : Ben Knight

Développement : John Coussis

Aide pour l'auteur : Mark McLaughlin, Rob Eastman, Roy Gibson, Stephane Laulhere, Louie Tokarz, Don Greenwood

Directeur artistique, couverture et boitage : Rodger B. MacGowan

Illustrations des cartes: Mark Simonitch

Mise en pages des règles : Neil Randall

Coordination à la production: Tony Curtis

Producteurs: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Testeurs: Tim Ardoin, Joe Birch, Jesse Boomer, Scott Buckwalter, Don Chappell, Steve Cole, Dan Crenshaw, David Cross, Steve Cuyler, Chris Esko, Matt Evinger, Nick Evinger, Ruth Evinger, Tim Evinger, Bruce Fischer, Chuck Frascati, Jim Gutt, Eric Haas, Jonathan Hamel, Nathan Heazlett, Dan Henry, Katie Hirsch, Keith Hunsinger, Jon Izer, Chad Jensen, Steve Katz, Charlie Kibler, Christopher Lawrence, Brendan McGuire, Patrick McGuire, Kurt Miller, Bruce Monnin, Tim Murray, Scott Nerney, Dan Plojez, Jim Pyle, Mike Rea, Betsy Reynolds, Steve Reynolds, Kevin Rohrer, Martin Sample, Greg Schmittgens, Rich Shipley, Peter Stein, Bob Suckling, Jamie Tang, Craig Taylor, Robert Waters, Paul Weintraub, Doug Whatley, Mark Yoshikawa



GMT Games , LLC
P.O. Box 1308,
Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com