Fire in the Sky

The Great Pacific War
1941-1945

REGLES DU JEU

Version 1.1
29/11/2005

Traduction : Laurent Grimbert

Cette traduction a été réalisée par **Laurent Grimbert**, assisté pour les relectures de **Jean-Bernard Hentz et Frédéric Velasco**. Un grand merci à eux.

ATTENTION : le choix a été fait de laisser en anglais certains termes car ils revenaient de manière récurrente dans la règle et leur traduction n'aurait rien apporté à la compréhension du système de jeu. Elle pouvait même être source de confusion avec les informations visibles sur les pions ou la carte qui eux ne sont évidemment pas traduits... Généralement la traduction du terme est présente lors de la première apparition du mot mais ensuite le terme ou abréviation anglais a été le plus souvent conservé seul.

Ce choix de rédaction ne gênera pas les wargameurs aguerris, habitués de longue date au "franglais" du wargame. Il est de toute manière difficile et surtout plus long de traduire en français châtié et littéraire une règle de wargame. J'ai préféré privilégier la simplicité afin de retrouver rapidement une information sur la carte (nom de certaines cases par exemple) plutôt que d'obliger le lecteur à retraduire en anglais la traduction française, ce qui aurait été un comble...

Toutefois, pour que les lecteurs moins familiers ne soient pas trop déroutés, tous les termes anglais (texte figurant sur les marqueurs ou imprimé sur la carte) conservés tels quels ou en abrégé apparaissent en **bleu** au fil du texte afin de permettre leur identification rapide. Petit à petit leur présence ne devrait plus constituer une gêne dans la lecture de la règle (du moins je l'espère...).

Cette traduction inclue les erratas (texte en **rouge**).

Si vous constatez des fautes d'aurtografe, des traductions douteuses, des contre-sens, des améliorations à apporter... merci de m'en faire part à grimbou@free.fr.

Bonne lecture et bons jeux !!

Fire in the Sky

1. Introduction
2. Matériel de jeu
3. Préparation du jeu
4. Séquence de jeu
5. Phase de Transport
6. Phase de guerre économique
7 . Phase de Renforts
8. Phase de déploiement
9. Phase de Mouvement opérationnel
10. Phase de Réaction
11. Phase Aérienne
12. Phase de Combat
13. Résolution des Dommages
14. Phase de Retour aux Bases
15. Phase de fin de tour
16. Points de Victoire
17. Règles spéciales
18. Règles optionnelles
19. Campagne courte
20. Campagne longue
21. Renforts
    Exemple de partie
    Notes de jeu
    Notes du concepteur

1. Introduction

Fire in the Sky est un jeu stratégique pour deux joueurs couvrant la guerre du Pacifique entre l'Empire Japonais et les Alliés, de décembre 1941 jusqu'au bombardement atomique de Hiroshima et Nagazaki en août 1945.

Les hexagones (hexs) représentent environ 900km et les tours durent 3 mois, à l'exception du tour de décembre 1941. De part l'échelle du jeu, la taille des unités est assez abstraite. Les unités navales représentent des groupes de plusieurs navires : généralement une paire pour les portes-avions et les cuirassés et des flottilles pour les autres types de navires. La taille des unités terrestres varie entre plusieurs milliers et plusieurs dizaines de milliers de soldats. Les unités aériennes représentent la puissance aérienne d'un pays dans sa globalité et sont donc très abstraites.

Ces règles correspondent à la version 1.1. Les changements par rapport à la version fournie dans la boîte de jeu sont indiqués en rouge.

Il est vivement recommandé d'utiliser la règle optionnelle 18.3.2 dans vos parties même si vous n'utilisez pas d'autres règles optionnelles.

2. Matériel de jeu

La boîte de *Fire in the Sky* contient les éléments suivants :
- un manuel de règles
- une carte
- trois planches de pions prédécoupés
- une aide de jeu tactique (Battle Board)
- deux aides de jeu (1 bleue, 1 rose)
- 10 dés à 6 faces (5 blancs et 5 rouges)

2.1 Les pions

Fire in the Sky comprend deux types de pions : les unités et les marqueurs. Les unités correspondent aux forces aériennes, terrestres et navales qui participèrent au conflit. Les marqueurs sont toutes les autres pièces.

Le nombre de pions fournis dans la boîte est volontairement limité. Par exemple, si une unité particulière doit arriver en renfort à un moment donné et qu'aucune unité de ce type n'est disponible alors son entrée en jeu est annulée.

Ceci est particulièrement important pour les unités aériennes dans la mesure ou une quantité limitée de pions est fournie alors que des renforts aériens sont régulièrement planifiés.

Les seules pièces de jeu dont le nombre ne soit pas limité sont les marqueurs. Les joueurs sont libres d'en fabriquer autant qu'ils le veulent en plus de ceux fournis dans la boîte.

2.1.1 Les unités

Quatre nationalités sont présentes dans *Fire in the Sky*, chacune avec sa propre couleur.

• Japon :	rouge
• Etats-unis / Anzac :	vert (armée de terre)
	bleu (Marines et US Navy)
• Angleterre / Inde :	Marron (armée anglaise)
	gris (Royal Navy)
• Pays-Bas :	orange

2.1.1.1 Unités navales

Face **Déploiement**

Face **Opérationnelle**

Les unités navales sont de deux types : les portes-avions (CV et CVL) et les autres unités.

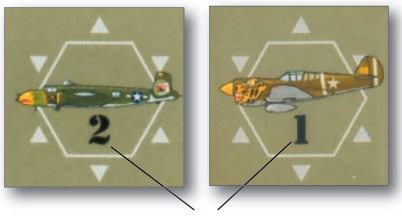
Les unités navales ont deux faces : une face **opérationnelle** - avec une silhouette de navire - utilisée quand l'unité est rattachée à une Task Force (escadre) et une face de **déploiement** - avec un aigle (Etats-unis), un lion (anglais et hollandais) ou une fleur (japon) - utilisée quand les navires sont à l'ancre dans un port.

Le rôle des unités navales est d'attaquer les unités navales ennemies et de fournir un soutien aux combats terrestres.

Les abréviations conventionnelles pour les navires sont les suivantes :

CV - (porte-avions)	CVL - porte avions léger
BB - (cuirassé)	BBV - hybride cuirassé /porte-avions
CB - (grand croiseur)	CA - croiseur lourd
CL -(croiseur léger)	CLAA - croiseur anti-aérien
DD - (destroyer)	

2.1.1.2 Unités aériennes



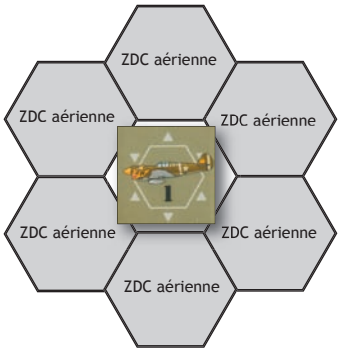
Pas aériens
et classe de transport

Chaque unité aérienne a deux faces : le recto de l'unité avec deux pas aériens et le verso qui ne comporte qu'un seul pas. Le nombre de pas détermine à la fois la valeur de combat de l'unité et sa classe de transport. Les unités aériennes peuvent être morcelées ou combinées à volonté, dans la limite des pions disponibles.

Le rôle des unités aériennes est de contrôler l'espace aérien dans et autour d'un hex, d'attaquer les aérodromes et les navires ennemis et de fournir un soutien aux combats terrestres.

Les unités aériennes qui sont éliminées sont retirées de la carte mais restent disponibles pour être réutilisées en renforts ou pour fournir des pions pour la réduction ou la combinaison d'unités.

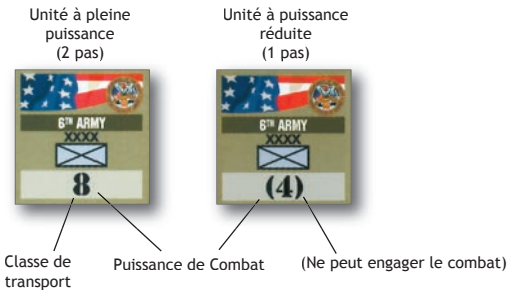
Note : les pions des Etats-Unis comprennent deux unités aériennes à 1 pas, de couleur bleue, qui représentent les unités aériennes rattachées aux Corps des Marines (au lieu de vert pour les unités de l'armée de l'air). Il n'y a aucune différence d'utilisation entre ces pions de couleurs différentes. Mais alors pourquoi sont-ils différents ? Lorsque vous connaîtrez plus de Marines, vous le comprendrez...



Zone de contrôle Aérienne (ZDCA)

Zone de contrôle aérienne (ZDCA) : toute unité aérienne dans une base amie exerce une zone de contrôle aérienne (abrégée en ZDCA) dans son propre hexagone et dans les six hexagones qui l'entourent. Les unités aériennes qui utilisent le mouvement opérationnel n'exercent **PAS** de ZDCA (9.2.2). Les ZDCA peuvent gêner les mouvements maritimes ennemis et couper ses lignes de ravitaillement.

2.1.1.3 Les unités terrestres



Chaque unité terrestre possède deux pas (à l'exception de l'unité hollandaise ABDA, voir 17.4). Le recto représente l'unité à pleine puissance (deux pas) et le verso l'unité à puissance réduite (1 pas).

Le rôle des unités terrestres est d'attaquer les unités terrestres ennemies. Ce sont aussi les seules unités capables de prendre le contrôle d'une base ennemie.

La classe de transport d'une unité terrestre est égale à sa valeur de combat, que l'unité soit sur sa face réduite ou pas. Ainsi une unité terrestre réduite, ayant 8 en valeur de combat initiale, n'a plus qu'une valeur de combat de 4 mais sa classe de transport est toujours de 8.

La valeur de combat entre parenthèses d'une unité réduite signifie qu'elle ne peut plus engager de combat d'elle même (12.3.4.5)

2.1.2 Marqueurs

Les marqueurs sont utilisés sur la carte et sur les différentes pistes de jeu pour indiquer des décomptes ou des valeurs temporaires et servir de pense-bêtes. Leur utilisation est expliquée dans la section appropriée des règles.

2.1.2.1 Les marqueurs de décompte généraux

Les marqueurs ci-dessous sont placés sur la piste de décompte général (General Record Track) afin que les joueurs puissent tenir à jour l'augmentation ou la diminution de certaines variables du jeu. Aucune valeur ne peut descendre en dessous de 0, à l'exception des Points de Victoire.

Les fractions sont prises en compte et indiquées en faisant tourner les marqueurs sur la piste de décompte. Un quart de tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, correspond à une valeur de 1/4, un demi-tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, correspond à une valeur de 0,5 et trois quart de tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, correspond à une valeur de 3/4. Les fractions restantes sont perdues lorsque la phase en cours est achevée.

E*XEMPLE : une valeur de points de fuel de 18 1/4 est indiquée en plaçant le marqueur OIL PTS sur la case 18 et en le faisant tourner de 90 degrés (1/4 de tour) dans le sens des aiguilles d'une montre.*

• **Marqueurs de Marine Marchande et de Points de transports**

Marine Marchande — Points de Transport

La valeur de Marine Marchande représente la capacité de transport du Japon. Le marqueur de Marine Marchande (Merchantmen pool) est placé dans la case 30 de la piste de décompte générale au début du jeu. Cette valeur diminuera durant la partie en fonction de l'activité sous-marine alliée et des pertes au combat. Notez bien que la valeur de Marine Marchande et les points de transports restants sont deux choses différentes. Chaque tour, le marqueur de Points de Transport japonais est placé sur la même valeur que le marqueur de Marine Marchande.

Au début de chaque tour, le marqueur de Points de Transports US est placé sur la valeur indiquée par les prévisions de renforts alliés ou par la Piste de Décompte Général. Le marqueur de Points de Transport anglais est toujours placé sur la case 6 et cette valeur ne changera jamais durant toute la partie. Les points de transport ne peuvent être utilisés que par les unités de la même nationalité (les points de transports anglais ne peuvent pas être utilisés par les unités américaines et vice-versa). Les Hollandais ne reçoivent aucun point de transport et ne peuvent donc pas utiliser le déploiement maritime (voir 8.2) ou le mouvement opérationnel (pour l'unité terrestre ABDA, voir 9.2).

Les marqueurs des points de transports sont placés sur les valeurs indiquées ci-dessus même s'il reste des points de transport d'un tour précédent. Les points de transport non utilisés pendant un tour sont donc perdus.

Les points de transport peuvent être utilisés pour déplacer des unités ou des marqueurs de remplacements. Le joueur japonais - et lui seul - peut également utiliser des points de transport pour transporter du fuel depuis l'Asie du Sud-est vers le Japon ou pour transférer des destroyers (DD) de ou vers la case Escorte de convois (Convoy Escort).

• **Marqueur Points de Fuel** (OIL PTS)
Le marqueur OIL PTS est utilisé afin d'indiquer le nombre de points de fuel restants pour le joueur japonais. Ces points sont dépensés pour déplacer les navires japonais durant les phases de Mouvement Opérationnel et de Réaction ainsi que pour attaquer les sous-marins alliés durant la phase de Guerre Economique. Le joueur japonais doit dépenser des points de transports pour obtenir des points de fuel de l'Asie du Sud-Est (voir 5.1).
Les Alliés, qui ne souffrirent pas de pénurie de fuel durant la guerre, n'utilisent pas de point de fuel.
Si le total des points de fuel dépasse 30, le marqueur est retourné sur sa face +30.

• **Marqueur Points de Sous-Marins** (SUB PTS)
Les marqueurs SUB PTS sont utilisés pour indiquer le nombre de points de sous-marins disponibles pour les joueurs Alliés et Japonais. Chaque jet de dé d'attaque d'un sous-marin coûte un point de sous-marin (voir 6.2 et 12.2.1). Durant la phase de renforts, le marqueur SUB PTS du joueur en phase est placé sur la valeur indiquée par ses prévisions de renforts ou par la Piste de Décompte Général (voir 7.2) et cela même s'il subsiste des points de sous-marins non utilisés (les points de sous-marins non utilisés pendant un tour sont donc perdus).

• **Marqueur Points de Victoire** (VICTORY POINTS)
Le marqueur Points de victoire est utilisé pour indiquer le total courant de points de victoire (voir 16.0)

2.1.2.2 Marqueurs Points Aériens (AIR PTS)
Les marqueurs AIR PTS sont utilisés sur la piste de décompte des points aériens figurant sur l'aide de jeu tactique afin d'indiquer le nombre de points aériens disponibles pour chaque joueur durant une bataille (voir 12.3.2)
Si le total des points aériens dépasse 20, le marqueur est retourné sur sa face +20.

2.1.2.3 Marqueur Tour de Jeu (GAME TURN)
Le marqueur Tour de jeu est disposé sur la piste de décompte des tours (Turn record track) afin d'indiquer le tour en cours.

2.2 La CARTE

La carte illustre la vaste zone ou se déroula la guerre du Pacifique. Une grille d'hexagones (abrégés en hex) se superpose à la représentation du terrain afin de mesurer le déplacement des pièces de jeu. Les demi-hexs en haut et en bas de la carte sont jouables et considérés comme des hexs à part entières. Les zones de la carte où il n'y a pas d'hexs (exemple : Australie) ne font pas partie de l'aire de jeu. Plusieurs cases de rangement (holding boxes) figurent également sur la carte. Leur emploi sera expliqué dans les sections appropriées de ces règles.

2.2.1 Hexagones de mer

Pour ce qui est des règles de mouvement, tous les hexs dessinés sur la carte sont considérés comme étant des hexs de mer, à l'exception de l'hex *Gangetic Plain* en Inde. Les hexs de mer sont utilisés pour le mouvement maritime durant les phases de Déploiement (8.0), de Mouvement Opérationnel (9.0) et de Réaction (10.0). A l'exception des unités aériennes et des unités terrestres utilisant la règle du Déploiement d'un seul hex (8.3), tous les mouvements à *Fire in the Sky* sont considérés comme étant des mouvements maritimes.

2.2.1.2 Côtés d'hexs infranchissables
Les unités qui utilisent le mouvement maritime ne peuvent pas franchir certains côtés d'hexagones, représentés sur la carte par un trait épais de couleur marron (Exemple : Inde, Malaisie, Nouvelle-Guinée).

Cas particulier de la péninsule de Malaisie
L'hex de Malaisie est coupé en deux par la péninsule. Pour les mouvements maritimes, cet hex est traité comme s'il s'agissait de deux hexs de mer séparés par un côté d'hex infranchissable (un trait épais de couleur marron). Par conséquent, les unités navales dans le demi-hex occidental ne peuvent pas aller directement dans le demi-hex oriental et vice-versa. De même une Task Force ennemie dans le demi-hex oriental n'autorise pas un mouvement de Réaction dans le demi-hex oriental et vice versa.

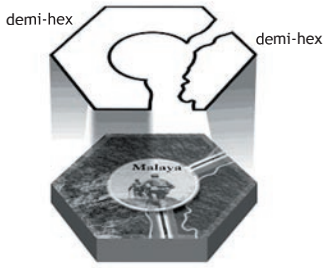
Si une bataille a lieu dans cet hex entre deux task force situées dans le même demi-hex, alors les règles normales s'appliquent. Des task Forces ennemies qui ne se trouvent pas dans le même demi-hex peuvent réagir **de manière limitée durant une bataille concernant l'hex de Malaisie**, particulièrement dans les phases de combat aérien et de combat terrestres. Les règles normales s'appliquent à quelques exceptions :

• durant le segment de détermination de cible de la phase de combat aérien, les points aériens ne peuvent choisir que la base comme cible et pas les task forces ennemies (12.3.2.2).

• chaque joueur doit toujours placer au moins une unité navale dans la case de Contrôle Maritime (Sea Control Box) de l'aide de jeu tactique pour obtenir le contrôle maritime du demi-hex où il se trouve (et donc être capable de fournir un appui terrestre avec ses navires ou donner la possibilité à ses unités terrestres de réaliser un débarquement amphibie), mais aucun combat naval ne peut avoir lieu (12.3.2.2).

• le contrôle maritime d'un demi-hex ne coupe pas automatiquement le ravitaillement des unités terrestres ennemies situées dans l'hex de Malaisie.

Une fois la bataille terminée, les unités navales survivantes doivent être replacées dans le demi-hex où elles se trouvaient avant d'être disposées sur l'aide de jeu tactique.



Cas particulier de l'hex de Malaisie

Note du concepteur : je vous vois venir... Vous vous demandez "Que se passe-t'il s'il y a des unités amies dans chacun des demi-hexs et une unité ennemie dans seulement un "? Pour être clair, je ne vais pas gaspiller deux pages de règles pour détailler une situation qui n'arrivera probablement jamais et dont je n'ai jamais entendu parler dans tous les comptes-rendus de partie que j'ai pu lire... Si cela arrive dans votre partie, la première des choses à faire est d'assommer le joueur qui a fait cela avec le premier instrument contondant qui se trouve à votre portée... Ensuite, utilisez les règles ci-dessus pour démêler la situation (ne vous inquiétez pas, dans l'état où il se trouvera, il acceptera sans rechigner tout ce que vous lui direz...). Si cela ne marche toujours pas, envoyez-moi un e-mail et je tâcherai de résoudre votre problème.

2.2.2 Hexagones terrestres

Les hexs contenant un carré ou un cercle avec un nom sont des hexagones terrestres. Quand elles utilisent la règle du "Déploiement d'un seul hex", les unités terrestres ne peuvent entrer que dans un hex terrestre : s'il n'y a pas de carré ou de cercle dans un hex alors les unités terrestres ne peuvent pas y entrer.

Un carré représente une base (2.2.3).

Un cercle indique un hex où les unités terrestres peuvent entrer mais qui ne peut pas être utilisé comme base par les unités aériennes ou navales. Ces hexs n'ont aucune valeur en points de Victoire.

Les traits de liaison blanc (cf Malaisie, Nouvelle-Guinée, Inde) autorisent les unités terrestres à se déplacer entre les deux hexs terrestres reliés en utilisant la règle du "Déploiement d'un seul hex". S'il n'y a pas de trait de liaison blanc, les unités terrestres ne peuvent pas utiliser cette règle pour se déplacer d'un hex à l'autre.

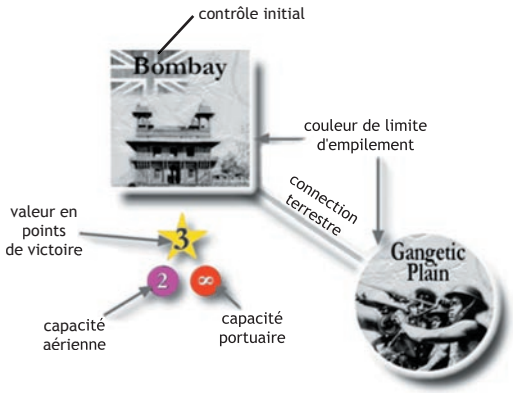
2.2.2.1 Empilement

Chaque hex terrestre a une limite d'empilement pour les unités terrestres qui est symbolisée par la couleur de bordure du carré ou du cercle. Les bordures de couleur **rouge** ou **blanche** signalent les hexs pouvant contenir jusqu'a **8** facteurs de transport alors que les bordures **vertes** (correspondant aux atolls) signalent les hexs ne pouvant en contenir que **4**. Quand les deux joueurs ont des unités dans le même hexagone, la limite d'empilement s'applique séparément pour chacun d'entre eux.

Exemple : 4 facteurs *de transport japonais et 4* facteurs *de transport alliés peuvent occuper le même atoll simultanément.*

Souvenez-vous que les valeurs de combat et la classe de transport d'une unité peuvent être différentes si l'unité est réduite (2.1.1.3).

Les limites d'empilement s'appliquent à la fin de chaque phase de Déploiement (8.4), au début du segment Amphibie (12.3.4.1) et à la fin de la phase de Retour aux Bases (14.3). Si la limite d'empilement est dépassée durant un de ces moments, le joueur ennemi peut immédiatement éliminer les unités en surempilement dans l'hex. Les unités éliminées sont placées sur la piste de décompte de tour et reviendront comme renforts dans la phase de renforts amie suivante.



2.2.3 Bases

Les bases sont représentées sur la carte par des carrés. La capacité aérienne d'une base correspond au nombre maximum de pas aériens qui peuvent être empilés dans cette base. La capacité portuaire d'une base est le nombre maximum de facteur de transport naval qui peuvent être empilés dans cette base.

Ces limites s'appliquent à la fin de chaque phase de Déploiement (8.4) et à la fin de la phase de Retour aux Bases (14.3).

EXEMPLE ; un maximum de 4 pas aériens et un nombre d'unités navales combinant jusqu'à 2 facteurs de transports peuvent être empilés dans une base "4-2".

La puissance anti-aérienne d'une base est égale à la moitié de sa capacité aérienne imprimée.

Les bases qui donnent plus de 1 point de victoire ont leur valeur en points de victoire indiquée dans une étoile jaune (16.0).

Au début du jeu, le contrôle d'une base est indiqué par le drapeau figurant dans le coin supérieur droit du carré. Les drapeaux japonais indiquent un contrôle japonais alors que les drapeaux américains, anglais, néo-zélandais, australiens, français et hollandais signalent un contrôle allié (les unités alliées peuvent utiliser les bases de n'importe quelle autre nationalité alliée).

Le contrôle des bases est déterminé durant la phase de Retour aux Bases (14.2).

EXCEPTION : Les bases de Bangkok, Hollandia et Lae ne sont contrôlées par aucun joueur au début du jeu. Un marqueur Base non contrôlée (Uncontrolled Base) est placé sur chacune de ces bases pour indiquer leur statut au début de la partie.

2.2.3.1 Bases Nationales

Chaque belligérant dispose d'une Base Nationale, qui est signalée par un carré de couleur rouge ou par une case hors-carte.

- Japon - **Kure** et **Yokosuka**
- Etat-Unis - case hors-carte ***Côte Ouest USA*** (West Coast USA)
- Angleterre - case hors-carte ***Ports de l'Océan indien*** (Indian Ocean Ports, 17.5)
- Pays-Bas - aucune Base Nationale (mais voir 17.4)

Chaque belligérant utilise sa ou ses Base(s) nationale(s) pour faire entrer en jeu ses renforts (7.1) et ses marqueurs de remplacements (7.4), pour retourner à ses bases (14.1) et pour tracer son ravitaillement (2.2.3.2)

Chacune des cases hors-carte Alliées est reliée à une base sur la carte. Durant la phase de Renforts, les unités Alliées peuvent se déplacer vers ces bases reliées sans dépenser de points de transports (7.5).

2.2.3.2 Lignes de ravitaillement

Le transport des points de fuel (OIL PTS, 5.1), le ravitaillement des unités terrestres (12.3.4.4) et la ligne de vie entre les Etats-Unis et l'Australie (16.0) nécessitent une ligne de ravitaillement continue allant de la Base Nationale d'un belligérant jusqu'à l'hex approprié. Le tracé de cette ligne de ravitaillement doit obéir aux règles suivantes :

1. une ligne de ravitaillement est tracée depuis n'importe quelle Base Nationale amie jusqu'à l'hex de destination en suivant une ligne continue de bases amies, chacune devant se situer à **2 hexs maximum de la précédente**. La dernière étape de la ligne de ravitaillement, de 2 hexs au maximum, doit relier la dernière base traversée et l'hex de destination, qui ne doit pas forcément contenir une base amie.

2. une ligne de ravitaillement peut traverser n'importe quel côté d'hex, même infranchissable (y compris celui de la péninsule malaise)

3. une ligne de ravitaillement ne peut PAS être tracée à travers un hex situé dans une zone de contrôle aérienne (ZDCA) ennemie sauf si l'hex contient également une unité aérienne amie (PAS une unité de porte-avion). S'il n'y a pas d'unité(s) aérienne(s) amie(s), la ligne de ravitaillement peut quand même pénétrer dans la zone de contrôle aérienne mais doit s'y arrêter. En d'autres termes, si un hex contient une zone de contrôle aérienne ennemie, il peut quand même être ravitaillé (tant que cette ZDCA est la

première dans laquelle passe la ligne de ravitaillement).

Une unité terrestre est toujours ravitaillée quand elle se trouve dans une Base Nationale amie ou si le joueur a établi un Contrôle Maritime dans l'hex (12.3.3.3). Un contrôle maritime ennemi dans un hex interdit aux unités terrestres amies d'y être ravitaillées à moins qu'il ne s'agisse d'un hex de Base Nationale (12.3.4.4).

Note de jeu : la seule façon de ravitailler les unités terrestres japonaises dans l'hex de Paramushiro est d'y établir un contrôle maritime. Sinon, le joueur japonais ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement vers cet hex.

2.2.4 Hexagones d'entrée

Les hexs contenant le drapeau d'une nation sont des hexs d'entrée pour ce pays. Les drapeaux américains (Stars and Stripes) signalent les hexs d'entrée depuis ou vers la case hors-carte West Coast USA. Le drapeau anglais (Union Jack) indiquent les hexs d'entrée depuis ou vers la case hors-carte Indian Ocean Ports. Un hex d'entrée est considéré comme étant à 1 hex de distance de la case hors-carte pour ce qui est du mouvement, du tracé du ravitaillement et pour les questions de débarquement amphibie. Une unité navale peut ainsi se déplacer d'un hex d'entrée jusqu'à une case hors-carte (ou inversement) en dépensant 1 seul point de mouvement. Le joueur allié peut aussi mener un débarquement amphibie à Dutch Harbor même si Dutch Harbor et Attu sont sous le contrôle du joueur japonais (9.2.1)

Aucune unité ne peut réagir depuis une case hors-carte durant la phase de Réaction (10.1)
Aucune unité japonaise ne peut entrer dans une case hors-carte.

2.2.5 Hexagones de ressources

Il existe trois hexs de ressources sur la carte : Singapour, Surabaya et Brunei. Ils sont indiqués par un symbole particulier (barils de pétrole). Ces hexs permettent au joueur japonais d'obtenir des points de fuel (5.1) et de déplacer gratuitement des unités navales dans certaines circonstances (17.3)

2.2.6 Bases nationales japonaises hors-carte

N'importe quelle unité située dans les hexs de Kure ou de Yokosuka peut être disposée dans les cases hors-cartes correspondantes afin de réduire, si le besoin s'en fait sentir, l'encombrement des pions sur la carte. Les unités placées dans les cases hors-cartes sont toujours considérées comme étant à Kure ou Yokosuka

2.3 Tableaux et tables

Fire in the Sky comprend plusieurs aides de jeu :

• aide de jeu tactique (Battle board) : cette aide de jeu est utilisée pour résoudre les batailles. Au début d'une bataille, les unités participantes sont disposées dans les cases spécifiques sur l'aide de jeu tactique afin de préciser leurs attitudes et leurs capacités durant le combat. A la fin de la bataille les unités survivantes sont replacées sur la carte.

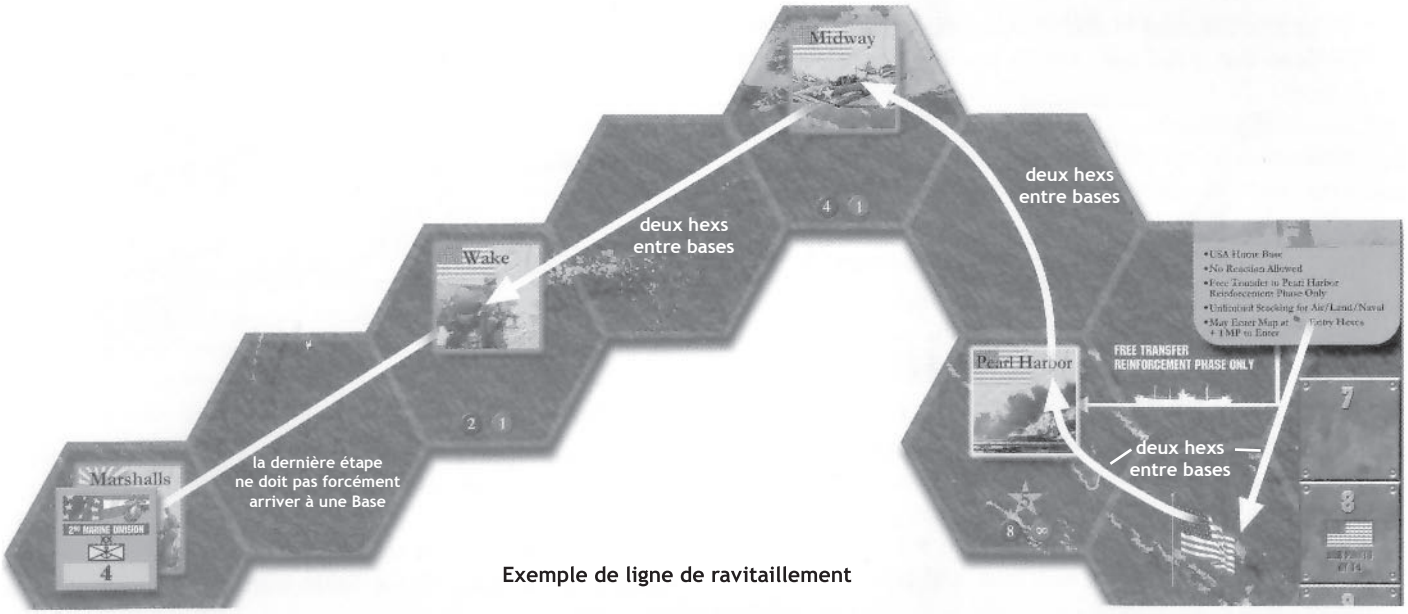
• aide de jeu des joueurs : chaque aide de jeu de joueur (**rose** pour le japonais et **bleue** pour les Allié) contient la liste d'arrivée de ses renforts et le placement de ses unités au début de la campagne. Ces aides comprennent aussi divers tableaux, notamment la table de combat. Tous les types de combat (à l'exception du combat naval de surface) utilisent cette table . Le joueur jette le nombre indiqué de dés en appliquant les modificateurs si nécessaire. Chaque résultat de **5** ou **6** correspond à une attaque réussie.

ERRATAS des Tables
(corrigés sur les tables figurant dans cette traduction)

• Table des coûts de Transport : le coût en points de fuel des jets de dés japonais ASW est de 0,5 et pas 1.

• Table de combat : le type de combat "Support Terrestre" devrait contenir le modificateur suivant :
"+1 : le joueur dispose de points aériens fournissant un appui terrestre et dispose en plus de la suprématie aérienne."

• Mise en place de la Campagne - Joueur allié : ajoutez le paragraphe ci-dessous à la règle de Réaction spéciale des portes-avions US :
" La force de Réaction des portes-avions américains est traitée comme une force de réaction normale, comme si elle s'était déplacée vers cet hex en utilisant le Mouvement de Réaction.
Quand la force de réaction des portes-avions américain rentre au port, elle retourne à sa Base Nationale (la case hors-carte US West Coast) comme n'importe quelle autre Task Force utilisant le Mouvement de Réaction



Exemple de ligne de ravitaillement

3. Préparation du jeu

Il y a deux scénarios dans le jeu : la Campagne longue débute au tour 1 et la Campagne courte débute au tour 2. La Campagne longue nécessite que le joueur japonais ait suffisamment de chance au tour 1 pour arriver à créer les conditions d'une partie équilibrée pour le reste de la partie. La campagne courte est plus spécialement destinée au jeu de tournoi.

Après avoir choisi leur camp, les joueurs déploient leurs unités sur la carte en suivant les instructions de mise en place figurant sur leurs aides de jeu respectives (pour la Campagne longue) ou à la fin de ce livret de règles (pour la Campagne courte).

4. Séquence de jeu

Fire in the Sky se joue en tours successifs, chacun des tours étant décomposé en phases qui sont détaillées ci-dessous. Après que les deux joueurs aient fini leur tour, le marqueur GAME TURN est avancé d'une case sur la piste de décompte des tours et un nouveau tour commence.

Note : les règles sont présentées dans l'ordre de la séquence de jeu. Faites néanmoins attention à suivre la Séquence de jeu attentivement car vous pourriez négligez la seconde phase de déploiement, qui est identique en tous points à la première (sauf deux exceptions, voir 8.1).

4.1 Tour du joueur Japonais

- Phase de Transport
- Phase de Renforts
- Première phase de déploiement
- Phase de mouvement Opérationnel
- Phase de Réaction Alliée
- Phase Aérienne
- Phase de Combat
- Phase de retour aux Bases
- Seconde phase de Déploiement
- Phase de fin

4.2 Tour du joueur Allié

- Phase de Guerre Economique
- Phase de Renforts
- Première phase de déploiement
- Phase de mouvement Opérationnel
- Phase de Réaction Japonaise
- Phase Aérienne
- Phase de Combat
- Phase de retour aux Bases
- Seconde phase de Déploiement
- Phase de fin

5. Phase de Transport

(tour du joueur Japonais uniquement)

Le joueur Japonais peut effectuer les actions suivantes en utilisant des points de Transports :

- Transport de fuel vers le Japon (5.1)
- Transfert d'unités de Destroyers depuis ou vers la case Escorte des convois Japonais (Japanese Convoy Escort, 5.2)

5.1 Segment de transport de Fuel

Chaque tour, le joueur japonais peut transporter au Japon jusqu'à 4 points de fuel depuis chaque hex de ressources qu'il contrôle. Cela nécessite une ligne de ravitaillement valable entre l'hex de ressource et une de ses Bases nationales (2.2.3.2).

Le joueur japonais peut transporter un nombre de points de fuel égal à la moitié de la valeur de sa Marine Marchande (arrondi à l'inférieur). Chaque point de fuel transporté au Japon coûte 1 point de transport.

Exemple : le joueur japonais contrôle les trois hexs de ressources sur la carte (ce qui lui rapporte 12 points de fuel). Il dispose de 15 points de Transport et la valeur de sa Marine Marchande est de 21. Il pourra transporter au maximum 10 points de fuel : il dispose en effet de 15 points de transport, ce qui serait suffisant pour tout transporter, mais il ne peut transporter que la moitié de la valeur de sa Marine Marchande (21/2 = 10,5 = 10).

5.2 Segment de transfert des Destroyers

Le joueur japonais peut transférer des unités de Destroyers depuis ou vers la case Escorte des Convois. Chaque unité de Destroyer transféré coûte 1 point de transport. Le joueur japonais peut dépenser autant de points de transport qu'il le souhaite (dans la limite des points disponibles évidemment).

Il dépense 1 point de Transport, choisit n'importe quelle unité de Destroyer sur la carte et la place dans la case Escorte des convois Japonais (Japanese Convoy Escort). S'il choisit de transférer une unité de la case Escorte des convois Japonais vers la carte, il dépense 1 point de transport, prend une unité de Destroyer dans la case et la place dans n'importe laquelle de ses Bases nationales. L'unité est immédiatement disponible pour la suite du tour.

☒ N'oubliez pas d'ajuster le nombre de points de Transport (marqueur Transports PTS) sur la piste de décompte général...

6. Phase de Guerre Economique

(tour du joueur Allié uniquement)

Durant cette phase, le joueur allié peut utiliser ses points de Sous-marins pour attaquer les navires marchands japonais. La phase de guerre économique est effectuée en suivant l'ordre ci-dessous :

6.1 Segment de guerre anti sous-marine (ASW)

Le joueur japonais lance autant de dés qu'il le souhaite, dans la limite du nombre d'unités de Destroyers présentes dans la case Escorte des convois Japonais. Chaque dé lancé coûte 0,5 point de fuel. Reportez-vous ensuite à la table de combat. Chaque attaque réussie fait baisser de 1 les points de sous-marins Alliés disponibles.

6.2 Segment des sous-marins Alliés

Le joueur allié lance autant de dés qu'il le souhaite, dans la limite du nombre de ses points de sous-marins disponibles. Chaque dé lancé coûte 1 point de sous-marin. Reportez-vous ensuite à la table de combat pour les modificateurs éventuels. Chaque attaque réussie fait immédiatement baisser de 1 les points de Transport Japonais disponibles ainsi que la valeur de Marine Marchande Japonaise (Merchantmen Pool).

Exemple : il reste 10 points de Transports au joueur Japonais et sa valeur de Marine Marchande est de 25. Le joueur allié réussit deux attaques sous-marines ce qui réduit immédiatement les valeurs précédentes de 2 points. Les points de transport japonais passent à 8 et la Marine Marchande à 23.

7. Phase de Renforts

La phase de renforts est menée dans l'ordre suivant :

7.1 Segment des Renforts

Le joueur en phase consulte le planning des renforts sur son aide de jeu. Les renforts prévus pour ce tour de jeu ainsi que les unités qui reviennent en jeu après avoir été endommagées, éliminées en combat (13) , dispersées (15.2) ou pour toute autre raison sont placés dans une Base Nationale (2.2.3.1) de la nationalité correspondante.

Si les deux Bases nationales japonaises (Kure et Yokosuka) sont contrôlées par le joueur allié, le joueur japonais ne peut obtenir aucun renfort durant ce tour de jeu. Les renforts prévus sont alors placés dans la case suivante sur la piste de décompte des tours, dans l'attente de la libération d'une Base nationale.

Le nombre de pions fournis avec le jeu constitue la limite des unités qui pourront entrer comme renforts. Si aucune unité du type devant normalement arriver en renfort n'est disponible, alors ce renfort est annulé.

7.1.1 Portes-avions japonais et aviation embarquée

Tous les portes-avions japonais qui ont été endommagés en combat et qui reviennent en jeu doivent transiter par la case Porte-avions sans avions (Carriers Without Planes). Ils ne peuvent pas la quitter tant que leur groupe aérien n'a pas été reconstitué avec de l'aviation aéronavale.

Les renforts de pas aériens japonais peuvent être utilisés soit comme aviation normale soit pour reconstituer les groupes aériens des portes-avions réparés. Quand des renforts aériens japonais reviennent en jeu, le joueur japonais peut choisir de les placer dans la case Aviation Navale (Naval Aviation) ou de les faire revenir en jeu comme des renforts aériens normaux, auquel cas ils ne pourront plus par la suite être placés dans la case Aviation Navale.

Le joueur japonais peut utiliser ses renforts aériens placés dans la case Naval Aviation pour reconstituer des groupes aériens de porte-avions. Ceci n'est PAS obligatoire. Si par exemple la case Carriers Without Planes ne contient qu'un seul porte-avions de faible puissance, le joueur japonais peut préférer attendre l'arrivée d'un meilleur porte-avions pour lui attribuer les pas aériens situés dans la case Naval Aviation.

La reconstitution des groupes aériens des portes-avions nécessite 1 pas aérien pour chaque facteur de puissance aérienne du porte-avions. *(exemple : un porte-avions avec un facteur de puissance aérienne de 4 demandera 4 pas aériens*). Quand les pas aériens sont suffisants, le porte-avions revient immédiatement en jeu comme renfort. Les remplacements partiels des groupes aériens ne sont pas autorisés. S'il n'y a pas suffisamment de pas aériens pour reconstituer les groupes aériens d'un porte-avion, celui-ci doit rester dans la case Carriers Without Planes.

Les cases Naval Aviation et Carriers Without Planes sont doubles (deux pour Kure et deux pour Yokosuka). Les porte-avions réparés et les pas aériens doivent être placés dans l'une ou l'autre de ces cases au choix du joueur. Ces unités sont considérées comme se trouvant dans les hexs de Kure et Yokosuka (et peuvent donc être attaquées par les unités alliées).

Si le joueur allié déclare une bataille dans les hexs de Kure ou de Yokosuka, les unités aériennes japonaises situées dans la case Naval Aviation sont placées sur l'aide de jeu tactique et ont deux options :

- elles peuvent se battre normalement en suivant les règles habituelles, auquel cas elles perdent immédiatement leur statut d'aviation navale et redeviennent des pas aériens classiques.

- elles peuvent rester dans la case Unités terrestres et aériennes à la Base (Land/Air at Base) de l'aide de jeu tactique. Elles sont alors des cibles potentielles pour le joueur allié et ne donnent aucun bénéfice au joueur japonais pour le combat à suivre (ni pour la règle 12.3.4.5). Elles gardent par contre leur statut d'aviation navale.

Les unités de porte-avions situées dans la case Carriers Without Planes sont placées dans la case Navires à l'ancre (Ships at anchor) de l'aide de jeu tactique et sont traitées normalement.

Quand une unité de porte-avions a récupéré l'intégralité de ses groupes aériens et peut donc revenir comme renfort, elle doit être placée dans la Base Nationale (Kure ou Yokosuka) correspondant à la case qu'elle occupait lorsqu'elle était dans la case Carriers Without Planes.

7.1.2 Transfert d'aviation navale

Le joueur japonais peut retirer des pas aériens de la case Naval Aviation et les placer comme des renforts normaux. Ils ne pourront plus retourner par la suite dans la case Naval Aviation. Les unités aériennes déjà sur la carte ne peuvent pas être transférées vers la case Naval Aviation.

7.2 Segment des points de Sous-Marins

Remettez le marqueur points de sous-marins (SUB PTS) du joueur en phase sur la valeur indiquée par son aide de jeu ou par la Piste de Décompte Général. Rappelez-vous que les points de sous-marins inutilisés ne sont PAS transférés d'un tour à l'autre et sont donc perdus.

Note de jeu : la valeur des points de sous-marins Alliés augmente régulièrement durant la partie alors que les points de sous-marins japonais resteront à 2 pour toute la durée d'une partie.

7.3 Segment des points de Transport

Remettez le marqueur Points de Transport (TRANSPORT PTS) du joueur en phase comme indiqué ci-dessous :

- **Japonais** : le marqueur TRANSPORT PTS japonais est placé sur la même case que le marqueur MERCHANTMEN POOL.

- **Allié** ; le marqueur TRANSPORT PTS Anglais est placé sur la case 6 à chaque nouveau tour de jeu. Le marqueur TRANSPORT PTS US est placé sur la valeur indiquée par l'aide de jeu (dans les prévisions de renforts) ou par la Piste de décompte Général.

Rappelez-vous que les points de Transport inutilisés ne sont PAS transférés d'un tour à l'autre et sont donc perdus.

7.4 Segment des marqueurs de Remplacement

Les marqueurs de Remplacements permettent aux unités réduites de revenir à pleine puissance.

Le joueur en phase peut recevoir autant de marqueurs de Remplacements qu'il le désire (le nombre de marqueurs fournis dans la boîte n'est pas une limitation. Les joueurs sont libres d'en créer d'autres s'ils le souhaitent). Ces marqueurs sont placés dans une Base Nationale amie (2.2.3.1) de la nationalité correspondante. Les joueurs peuvent choisir la valeur de ces marqueurs en les mettant sur la face qu'il souhaitent. La classe de transport d'un marqueur de Remplacement est égal à sa valeur.

Les marqueurs de Remplacement se déplacent comme des unités terrestres durant les phases de Déploiement ou de Mouvement Opérationnel (8.0, 9.0, 12.3.4.1) sauf qu'ils n'ont pas le droit d'utiliser le mouvement du "Déploiement d'un seul hex" (8.3). Tous les règles de mouvements maritimes qui s'appliquent aux unités terrestres s'appliquent également aux marqueurs de Remplacement. Ils ne peuvent être transportés qu'en utilisant des points de transport de la même nationalité.

Les marqueurs de Remplacement ne sont pas pris en compte pour les limites d'empilement. Ils ne peuvent pas participer à un combat terrestre et ne peuvent pas prendre le contrôle d'une base ennemie.

Un marqueur de remplacement est retiré de la carte quand il est utilisé pour remettre à pleine puissance une unité réduite. Cela peut être fait n'importe quand du moment que le marqueur de Remplacement et l'unité terrestre réduite se trouvent dans le même hex, ou dans des hex adjacents reliés par une liaison terrestre et que ni le marqueur ni l'unité terrestre ne sont rattachés à une Task Force (ils doivent être à terre pour que les remplacements puissent se faire). La valeur du marqueur de Remplacement doit être supérieure ou égale à la valeur de combat de l'unité réduite. Remettez l'unité de combat sur sa face à pleine puissance et retirez le marqueur de Remplacement de la carte (même si sa valeur était supérieure à celle de l'unité réduite).

Un seul marqueur de Remplacement peut être utilisé pour remettre une unité terrestre réduite sur sa face à pleine puissance. La combinaison de plusieurs marqueurs de Remplacement n'est pas autorisé (exemple : utilisation de deux marqueurs de valeur 2 pour remettre à pleine

puissance une unité réduite ayant 4 de valeur de combat). De même, un marqueur de Remplacement ne peut être utilisé que pour une seule unité. Vous ne pouvez pas utiliser un marqueur pour reconstituer plusieurs unités.

Les marqueurs de remplacement qui n'ont pas été utilisés sont retirés de la carte durant la phase de Fin (15.1) et redeviennent disponibles pour le tour suivant.

7.5 Segment des Mouvements depuis les cases hors-carte

Le joueur allié peut déplacer autant d'unités qu'il le souhaite depuis n'importe quelle case hors-carte jusqu'à la base à laquelle elle est reliée. Ceci inclut les renforts qu'il vient de recevoir durant sa phase de Renforts.

- La case Côte Ouest USA (West Coast USA) est relié à Pearl Harbor.
- La case Ports de l'Océan Indien (Indian Ocean Ports) est reliée à Bombay.

Ce mouvement ne coûte pas de points de Transport. Si les bases reliées ne sont pas sous le contrôle du joueur allié ou s'il y a des unités japonaises dans l'hex alors ce mouvements n'est pas autorisé.

8. Phase de Déploiement

8.1 Généralités

Le joueur en phase peut déplacer ses unités durant chacune des deux phases de déploiement (la première au début de son tour et la seconde à la fin).

Deux types de Déploiement sont possibles :

- **Déploiement maritime** : les unités peuvent se déplacer de plusieurs hexs mais cela exige la dépense de points de Transport. Ce type de déploiement peut se faire durant les deux phases de déploiement.

- **Déploiement d'un seul hex** : les unités se déplacent d'un seul hex sans que cela ne coûte de points de transports. Ce déploiement n'est permis que durant la première phase déploiement.

Durant une phase, une unité ne peut utiliser qu'un seul type de déploiement (déploiement maritime OU déploiement d'un seul hex).

La seconde phase de déploiement se déroule comme la première à deux exceptions près :

- une unité terrestre ou aérienne qui a utilisé le Mouvement Opérationnel ne peut pas se déplacer durant la seconde phase de déploiement.
-le déploiement d'un seul hex n'est pas autorisé durant la seconde phase de déploiement.

Note de jeu : les unités navales, à la condition qu'elles dépensent les points de Transport nécessaires, peuvent se déployer durant la seconde phase de déploiement même si elles se sont déjà déployées durant la première phase de déploiement ou si elles ont utilisés le Mouvement Opérationnel.

8.2 Déploiement Maritime

N'importe quelle unité peut utiliser le déploiement maritime durant n'importe quelle phase de déploiement (exception : une unité aérienne ou terrestre qui a utilisé le Mouvement Opérationnel ne peut plus se déployer durant la seconde phase de Déploiement) en tenant compte des restrictions suivantes :

- elle doit commencer son déploiement dans une base amie
- elle doit se déplacer vers une autre base située à un maximum de 4 hexs de distance
- elle doit terminer son mouvement dans une base amie ne contenant aucune unité ennemie
- elle ne peut pas traverser un côté d'hex infranchissable
- elle peut se déplacer à l'intérieur d'une Zone de Contrôle Aérienne ennemie mais doit y stopper son mouvement. Si elle débute son mouvement dans une ZDCA ennemie, elle peut quitter l'hex mais doit stopper son mouvement dès qu'elle entre dans une nouvelle ZDCA ennemie (même si cette ZDCA est exercée par la même unité qui l'exerçait dans l'hex de départ).

Chaque unité qui se déploie doit dépenser un nombre de points de Transport égal à sa classe de Transport multipliée par la valeur donnée dans la table des coûts de Transport figurant sur l'aide de jeu de chaque joueur).

Exemple : une unité terrestre avec une classe de transport de 4 veut utiliser le déploiement maritime. Elle devra dépenser 4 x 0,5 = 2 points de Transport.

A moins que son déploiement maritime ne soit stoppé par une ZDCA ennemie, une unité peut se déployer un nombre illimité de fois tant que le joueur en phase continue de dépenser les points de Transport nécessaires. Donc, par exemple vous pouvez vous déployer vers un hex (contenant une base amie) situé à 4 hexs de votre hex de départ (en payant le coût en points de transport) puis renouveler l'opération vers une autre base et ainsi de suite...

Une unité qui entre dans une ZDCA ennemie ne peut plus utiliser quelque type de déploiement que ce soit pour le reste de la phase de déploiement.

8.3 Déploiement d'un seul hex

Le déploiement d'un seul hex ne peut être utilisé que durant la première phase de Déploiement. Les unités qui utilisent ce type de déploiement ne peuvent bouger que d'un seul hex mais cela ne coûte aucun points de Transport. Le déploiement d'un seul hex n'est pas affecté par les ZDCA ennemie ou par les unités terrestres (exceptions : 8.3.3).

8.3.1 Restriction des unités navales

Les navires peuvent utiliser le Déploiement d'un seul hex vers n'importe quelle base amie adjacente à leur hex de départ, à moins que ceci ne les amène à traverser un côté d'hex infranchissable.

8.3.2 Restriction des unités aériennes

Les unités aériennes peuvent utiliser le Déploiement d'un seul hex vers n'importe quelle base amie adjacente à leur hex de départ.

8.3.3 Restriction des unités terrestres

Les unités terrestres ne peuvent utiliser le Déploiement d'un seul hex qu'en suivant les liaisons terrestres. L'hex d'arrivée peut être occupé par des unités ennemies et n'a pas besoin d'être une base. Une unité qui se trouve dans un hex occupé par une unité ennemie n'a pas le droit d'utiliser le Déploiement d'un seul hex vers un hex qui contient aussi une unité ou une base ennemie.

8.4 Limites d'empilement

Les limites d'empilement s'appliquent à la fin de chaque phase de déploiement. Elles dépendent du type d'hex (2.2.2.1) pour les unités terrestres et des capacités des bases (2.2.3) pour les unités navales et aériennes.

9. Phase de Mouvement Opérationnel

9.1 Généralités

N'importe quelle unité du joueur en phase peut se déplacer en suivant les restrictions suivantes :

• elle peut se déplacer d'un nombre d'hex égal à sa capacité de mouvement pour les unités navales ou d'un maximum de 4 hexs pour les unités terrestres et aériennes.

• elle ne peut pas traverser un côté d'hex infranchissable

• si elle pénètre dans une ZDCA ennemie elle a le choix de stopper son mouvement ou de le poursuivre de 1 hex supplémentaire. Si elle débute son mouvement dans une ZDCA ennemie, elle a le droit de quitter son hex de départ mais doit stopper son mouvement immédiatement après (elle ne peut donc se déplacer que d'un seul hex).

Chaque unité qui utilise le Mouvement Opérationnel dépense des points de fuel ou de transport selon le type de l'unité (9.2 et 9.3).

9.2 Les unités aériennes et terrestres

Une unité aérienne ou terrestre qui utilise le Mouvement Opérationnel doit dépenser un nombre de points de Transport égal à sa classe de Transport (se reporter à la table des coûts de Transports sur l'aide de jeu de chaque joueur).

Exemple : une unité aérienne de classe de transport 2 doit dépenser 2 points de Transport pour se déplacer durant la phase de Mouvement Opérationnel.

9.2.1 Unités terrestres

Les unités terrestres qui utilisent le Mouvement opérationnel sont transportées par bateaux. Elles ne peuvent pas se battre avant le round amphibie durant lequel elles pourront effectuer un débarquement (12.3.4.1).

Les débarquements amphibies peuvent avoir lieu dans n'importe quel hex terrestre (même dans les hexs amis) situés à un maximum de 2 hexs de n'importe quelle base amie (même s'il s'agit d'une base d'où les unités terrestres n'ont pas commencé leur mouvement) et où le mouvement maritime est permis. Notez que les Bases nationales alliées hors-carte sont considérées comme se trouvant à 1 hex de distance des Hexagones d'Entrée (2.2.4) et peuvent donc être utilisées dans cette optique.

9.2.2 Unités aériennes

Les unités aériennes utilisant le Mouvement Opérationnel sont transportées par bateaux. Elles ne volent pas et ne peuvent donc pas se battre. Elles n'exercent aucune ZDCA. Elles ne peuvent que débarquer dans une base en tenant compte de certaines restrictions (12.3.5.2)

9.2.3 Débarquement amphibie - Débarquement

Afin de pouvoir rester dans l'hex ou se termine leur mouvement opérationnel, les unités terrestres doivent mener un débarquement amphibie et les unités aériennes doivent être débarquées. Ces opérations ont lieu durant le round Amphibie (12.3.4.1) pour les débarquements amphibies et durant la phase Administrative (12.3.5.2) pour le débarquement des avions. Elles nécessitent d'avoir le contrôle maritime de l'hex.

Note du concepteur : Le Mouvement Opérationnel représente des trajets par mer dans des zones où l'ennemi pouvait parfois être proche. Dans un jeu stratégique comme Fire in the Sky, la plupart des évènements ont lieu à une échelle trop faible pour pouvoir être sous le contrôle direct du joueur et même pour être simulés. Des unités terrestres ou aériennes se déplaçant dans des navires sans escorte seraient très vulnérables à toutes sortes d'attaque impossibles à simuler à cause de l'échelle du jeu (lance-torpilles, patrouilleur...). Ceci explique pourquoi ces unités nécessitent un hex d'arrivée sous contrôle maritime afin de pouvoir débarquer.

9.3 Unités Navales

Une unité navale japonaise qui utilise le mouvement opérationnel doit dépenser des points de fuel. Si elle se déplace de 1 à 4 hexs, la dépense en fuel est égale à sa classe de transport. Si elle se déplace de plus de 4 hexs, la dépense en fuel est égale à sa classe de transport multipliée par 1,5 (se reporter à la table des coûts de Transport).

Exemple : une unité de Destroyer japonais de classe de transport 1/2 se déplace de 6 hexs durant la phase de Mouvement opérationnel. Elle devra dépenser 0,5 x 1,5 = 0,75 points de fuel.

Les unités navales Alliées peuvent utiliser gratuitement le Mouvement opérationnel (pas de dépense de fuel).

Note : il en va différemment pour les unités aériennes ou terrestres des deux camps qui doivent toujours dépenser des points de Transport pour pouvoir effectuer un Mouvement opérationnel.

9.4 Task Forces (Escadres)

Les unités qui utilisent le Mouvement Opérationnel se déplacent en tant que Task Force. Une Task Force comporte au minimum une unité et au maximum 4 unités navales et une unité aérienne ou terrestre. Ces unités doivent commencer leur mouvement dans le même hex et se déplacer ensemble vers la même destination. La vitesse de déplacement d'une Task force est celle de son unité la moins rapide (celle avec la plus faible capacité de mouvement).

Une Task Force ne peut se défendre qu'avec ses propres capacités contre les attaques aériennes et sous-marines. Donc, une unité aérienne ou terrestre dans une Task force ne comportant aucun Destroyer est une cible tentante pour les sous-marins ennemis en maraude (12.2)...

10. Phase de Réaction

10.1 Généralités

N'importe quelle unité navale (uniquement) du joueur inactif peut se déplacer durant sa phase de Réaction en tenant compte des restrictions suivantes :

• elle peut se déplacer d'un nombre d'hex égal à la moitié de sa capacité de mouvement (arrondi au supérieur)

• elle ne peut pas traverser un côté d'hex infranchissable

• elle doit terminer son mouvement dans un hex contenant une unité ennemie de n'importe quel type (naval, aérien, terrestre). Notez que l'unité peut se déplacer jusqu'à un hex contenant des unités ennemies qu'elle n'a pas les capacités d'attaquer ou jusqu'à un hex contenant des unités ennemies qui ne se sont pas déployées ou déplacées durant les phases précédentes.

• si l'unité entre dans une ZDCA ennemie, elle peut choisir de s'y arrêter ou de poursuivre son mouvement de 1 hex supplémentaire (à la condition que cet hex supplémentaire contienne une unité ennemie). Si elle commence son mouvement dans une ZDCA ennemie elle peut quitter l'hex mais doit interrompre son mouvement immédiatement après (elle ne bouge donc que d'un seul hex et cet hex doit de plus contenir une unité ennemie).

• elle ne peut pas débuter son mouvement depuis une case hors-carte.

Les unités peuvent réagir librement à partir d'un hex contenant une Task force ou des unités ennemies non aériennes. La seule chose qui affecte le mouvement d'une force de Réaction est une ZDCA ennemie.

Le mouvement de Réaction des unités navales japonaises nécessite la dépense de points de fuel, calculés selon la même méthode que pour le mouvement opérationnel (9.3). Si une unité navale japonaise réagit dans son propre hex en réponse à une Task Force Alliée qui se déplace dans celui-ci, elle doit payer un coût en fuel sur la base d'un déplacement de 1-4 hexs. Les unités navales japonaises paient toujours le coût en fuel pour faire partie d'une Task force.

Les unités navales alliées ne paient rien pour le mouvement de Réaction.

10.2 Task forces

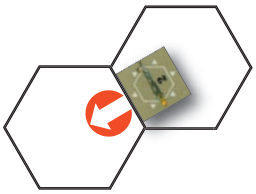
Les unités qui utilisent le mouvement de Réaction se déplacent comme des Task Forces, exactement comme elles le feraient durant la phase de Mouvement Opérationnel (9.4).

11. Phase Aérienne

Le joueur en phase doit déclarer les hexs vers lesquels ses unités aériennes seront affectées lors de la phase de combat à suivre. Les unités aériennes concernées peuvent attaquer les unités navales et aériennes de leur propre initiative ou fournir un soutien aux combats terrestres (mais elles ne peuvent pas attaquer les unités terrestres de leur propre initiative).

Une unité aérienne du joueur en phase peut être affectée à l'hex où elle se trouve ou dans un des six hexs adjacents. Plusieurs unités aériennes dans un même hex peuvent être affectées à différents hexs mais une unité aérienne ne peut être affectée qu'à un seul hex. L'affectation d'une unité aérienne est indiquée en positionnant l'unité contre le côté de l'hexagone choisi. Si l'unité aérienne est affectée à son propre hexagone, elle est simplement placée au milieu de son hex.

Le joueur peut affecter ses unités aériennes comme il le souhaite sans tenir compte de la présence d'unités aériennes ennemies ou de leur ZDCA et des unités d'avions embarquées à bord des portes-avions.



Affection d'une unité aérienne à un hex adjacent

Les unités aériennes du joueur inactif sont automatiquement affectées à l'hex dans lequel elles se trouvent.

Une unité aérienne utilisera la totalité de sa valeur de combat si elle est affectée à son propre hex mais seulement la moitié (arrondie à l'inférieur) si elle est affectée à un hex adjacent.

Pour toutes les questions de ZDCA et en cas d'application du modificateur de combat ASW (guerre anti sous-marine) "les unités aériennes amies basées dans l'hex", c'est l'hex physiquement occupé par l'unité aérienne qui est pris en compte, même si l'unité aérienne est affectée vers un hex adjacent.

12. Phase de Combat

12.1 Généralités

La phase de Combat est divisée en deux types de segments différents : un segment d'attaque sous-marine durant lequel les deux joueurs peuvent attaquer les Task Forces ennemies avec leurs points de sous-marins restants et un segment de Bataille durant lequel des combats ont lieu dans les hexs contenant des forces ennemies.

Note : si vous avez des unités dans un hex ne contenant aucune unité ennemie, suivez la séquence du segment de Bataille pour savoir quoi faire avec vos troupes. Exemple : si vous avez déplacé une Task Force avec une unité terrestre vers l'une de vos bases, suivez les étapes suivantes : établissement du contrôle maritime de l'hex durant la phase de combat de surface puis débarquement amphibie de l'unité terrestre durant le round amphibie et ainsi de suite...

12.2 Segment d'attaque sous-marine

Résolvez ce segment en suivant la séquence détaillée ci-dessous :

12.2.1 Détermination de la cible

Les deux joueurs peuvent attaquer n'importe quelle unité navale, aérienne ou terrestre qui fait partie d'une Task Force ennemie. Chaque point de sous-marin correspond à une attaque distincte. Une même Task force ne peut être attaquée qu'une seule fois par segment d'attaque sous-marine.

En premier, le joueur en phase désigne toutes les Task Forces que ses points de sous-marins vont attaquer, ce qui coûte 1 point de sous-marin par attaque. Le joueur inactif fait ensuite de même. Une fois que toutes les cibles ont été déterminées, toutes les attaques sous-marines sont résolues dans n'importe quel ordre.

12.2.2 Etape de guerre anti sous-marine

Si une Task force désignée comme cible comprend une ou plusieurs unités de destroyers, celle(s)-ci ont la possibilité de lancer une attaque anti sous-marine. Le joueur a qui appartient la Task Force lance autant de dés qu'il a d'unités de Destroyers et se reporte à la table de combat pour voir les modificateurs applicables. Si une attaque anti sous-marine est réussie, alors l'attaque sous-marine qui visait cette Task force a échouée.

Note : le modificateur de +1 Friendly land-based units/carriers in hex (Unités amies terrestres et de Porte-avions dans l'hex) n'est donné qu'une fois par Task Force, peu importe le nombre d'unités aériennes ou de portes-avions qui se trouvent dans l'hex. Les unités aériennes qui utilisent le Mouvement opérationnel ne permettent pas d'obtenir ce modificateur (rappelez vous qu'elles voyagent par bateaux et sont donc dans l'impossibilité de combattre, 9.2.2).

12.2.3 Etape d'attaque sous-marine

Si les attaques anti sous-marines des Destroyers ont échoué (ou s'il n'y avait pas de Destroyers dans la Task force...), le point de sous-marin peut lancer une attaque contre n'importe quelle unité de la Task Force en lançant un dé. Reportez-vous à la table de combat pour d'éventuels modificateurs.

Si une unité aérienne ou navale est touchée, appliquez immédiatement la règle de résolution des Dommages (13.1 et 13.3.1).

Si une unité terrestre est touchée, placez un marqueur 1 HIT sur l'unité comme pense-bête. Les dommages sur l'unité seront résolus à la fin du round de Frappe Aérienne.

Note : s'il n'existe pas de possibilité pour qu'une frappe aérienne puisse attaquer l'unité terrestre plus tard dans la phase de combat alors les dommages peuvent être résolus immédiatement en utilisant la règle de Dommages en Mer des unités Terrestres (13.2)

12.3 Segment de Bataille

Ce segment est résolu, en suivant la séquence détaillée ci-dessous, pour chaque hex contenant des unités opposées. Certaines étapes peuvent parfois ne pas être utilisées en raison de la composition des unités opposées. Dans ce cas, passez directement à l'étape suivante.

Le joueur en phase détermine l'ordre dans lequel les batailles seront résolues.

Séquence du segment de bataille

- Préparation de l'aide de jeu tactique (12.3.1)
- Etape de combat aérien (12.3.2)
  - round de combat air-air (12.3.2.1)
  - round de détermination de cible (12.3.2.2)
  - round de frappe aérienne (12.3.2.3)
- Etape de combat de surface (12.3.3)
  - round de combat de surface (12.3.3.2)
- Etape de combat terrestre (12.3.4)
  - round amphibie (12.3.4.1)
  - round de Remplacement (12.3.4.2)
  - round d'appui terrestre (12.3.4.3)
  - round de ravitaillement (12.3.4.4)
  - round de combat terrestre (12.3.4.5)
- Etape administrative (12.3.5)

12.3.1 Préparation de l'aide de jeu tactique

Dans n'importe quel hex où un combat a lieu, les deux joueurs retirent leurs unités de la carte et les disposent sur le plateau de jeu tactique. Le joueur en phase place ses pions en premier.

Le marqueur Bataille (BATTLE) est placé dans l'hex afin de se rappeler de l'emplacement de celle-ci.

Chaque Task force doit être placée soit dans une case de Task force de Porte-avions (Carrier Task force) soit dans une case de Task force de Bombardement (Bombardment Task Force). Une même Task force ne peut pas être scindée entre les deux cases. Les Task Forces ne peuvent pas non plus être créées ou combinées durant cette étape.

Cases Carrier Task forces

Une Task Force incluant un ou plusieurs Porte-avions (CV ou CVL) doit être placée dans une des cases disponibles (3 au total). Chaque Porte-avions de la Task force peut utiliser sa Puissance aérienne dans les combats air-air ainsi que lors des frappes aériennes. Les unités navales (autre que portes-avions) disposées dans ces cases ne pourront pas être utilisées dans les combats de surface ou pour fournir un appui terrestre. Les unités terrestres ne peuvent pas effectuer de débarquement amphibie et les unités aériennes ne peuvent pas débarquer durant l'étape Administrative. Ce n'est donc généralement pas une bonne idée d'inclure des unités terrestres ou aériennes dans une Task Force comprenant des portes-avions...

Note de jeu 1 : cela signifie que la seule manière de couler une unité de Porte-avions, sans tenir compte des règles optionnelles, est par l'emploi de sous-marins ou de frappes aériennes.

Note de jeu 2 : une Task Force qui perd son unique Porte-avions à cause de dommages occasionnés par une attaque sous-marine n'est PLUS une Task force de porte-avions et doit donc être désormais disposée dans une des cases de Task force de Bombardement.

Cases Bombardment Task Forces

N'importe quelle Task Force qui n'a pas été placée dans une case Carrier Task force doit être placée dans une des cases de Bombardment Task Force disponible (5 en tout). Les unités navales d'une Task force placée dans l'une de ces cases peuvent soit mener un combat de surface (afin d'obtenir le contrôle Maritime de l'hex) soit fournir un appui terrestre. Les unités terrestres appartenant à une Task force de Bombardement pourront réaliser un débarquement amphibie durant le round Amphibie (12.3.4.1). Les unités aériennes appartenant à une Task force de Bombardement pourront débarquer durant l'étape Administrative (12.3.5.2).

Note de jeu : Les unités navales ne peuvent pas attaquer elles-mêmes les unités terrestres. Elles ne peuvent que fournir un appui terrestre aux unités terrestres qui attaquent.

- Les unités navales situées dans l'hex de bataille mais qui ne font pas partie d'une Task force sont placées dans la case Bateaux à l'ancre (Ships at anchor).

Les unités aériennes ou terrestres qui ne font pas partie d'une Task force sont placées dans la case Terre/Air à la Base (Land/Air at Base) à l'exception des unités aériennes qui ont été affectées à l'hex de Bataille depuis des hexs adjacents (11.0). Celles-ci sont placées dans la case Force aériennes à longue distance (Long range Air) et ne pourront pas être prises pour cible par les attaques ennemies.

12.3.2 Etape du combat aérien

Chaque joueur calcule son total de Points Aériens et l'indique sur la piste de décompte des Points Aérien, figurant en haut du plateau de jeu tactique, à l'aide du marqueur Points Aériens (AIR PTS).

- les unités de porte-avions situées dans les cases Carrier Task force fournissent un nombre de points aériens égal à leurs puissances aériennes.

- les unités aériennes situées dans la case Long Range Air fournissent un nombre de Points Aériens égal à la moitié de leur pas aériens (additionnez tous les pas aériens des unités situées dans la case puis divisez le résultat par deux, en arrondissant à l'inférieur).

- les unités aériennes situées dans la case Land/Air at Base fournissent un nombre de Points Aériens égal à celui de leurs pas aériens à moins que ces unités n'aient été affectées vers un hex adjacent auquel cas elle ne fournissent aucun Point Aérien, mais peuvent quand même être prises pour cible par une frappe aérienne.

Exemple : C'est le tour du joueur Japonais et durant la phase de Réaction alliée, le joueur allié déplace une Task Force de Porte-avions à Rabaul où le joueur japonais dispose de 4 pas aériens. Durant la phase Aérienne, le joueur japonais affecte ses 4 pas aériens vers l'hex de Guadalcanal où une bataille doit avoir lieu. Durant la bataille de Guadalcanal, ces unités aériennes sont placées dans la case Long Range Air et elles fournissent 2 Points Aériens. Ensuite, durant la bataille de Rabaul, ces 4 pas aériens ne fournissent aucun Point aérien (ils sont affectés vers un autre hex) mais ils peuvent quand même faire l'objet d'une frappe aérienne par le joueur allié. Si, pour une raison ou une autre, le joueur japonais avait décidé de résoudre la bataille de Rabaul en premier et que ses unités aériennes aient été réduites, cela aurait réduit le nombre de Points Aériens japonais disponibles pour la Bataille de Guadalcanal.

12.3.2.1 Round de combat Air-Air

Les deux joueurs lancent autant de dés qu'ils ont de Points Aériens et se réfèrent à la table de combat pour les modificateurs éventuels. Chaque attaque réussie (sur un jet de 5 ou 6) réduit de 1 le total des Points Aériens de l'adversaire. Les résultats s'appliquent immédiatement.

Note de jeu : les Pas aériens et les Points Aériens ne sont pas la même chose. Durant un combat air-air, aucun Pas aérien n'est éliminé. Quand vous perdez des Points aériens, vous ne perdez aucun Pas aérien mais simplement la capacité de les utiliser durant la suite de la bataille.

Les seules manières d'éliminer des Pas Aériens sont qu'une frappe aérienne les prennent comme cible (13.3.1), de les détruire quand ils appartiennent à une Task Force (13.3.2) ou de capturer la Base où ils se trouvent (14.2).

Après avoir appliqué les résultats des attaques, comparez le total des Points Aériens de chaque joueur. Le joueur avec le total le plus important dispose de la Supériorité Aérienne dans l'hex de bataille. Placez son marqueur de Supériorité Aérienne (AIR SUPERIORITY) dans la case Statut Aérien (Air Status). Si les Points Aériens des deux joueurs sont identiques (y compris si plus aucun joueur ne dispose de Points aériens), les deux joueurs lancent un dé. Le plus fort résultat détermine quel joueur dispose de la Supériorité Aérienne.

S'il reste des Points Aériens à l'un des joueurs et que son adversaire n'en a plus aucun alors le joueur obtient la Suprématie aérienne dans l'hex. Placez son marqueur de Suprématie Aérienne (AIR SUPREMACY) dans sa case Air Status. La Suprématie aérienne donne tous les avantages de la Supériorité Aérienne plus un modificateur au dé lors des frappes aériennes (12.3.2.3) et des soutiens terrestres, lorsque des Points Aériens sont impliqués (12.3.4.3).

12.3.2.2 Round de détermination de cible

Chaque point aérien restant après la résolution de l'étape de combat air-air peut attaquer une base ennemie ou n'importe quelle Task force présente sur l'aide de jeu tactique.

Le joueur ne disposant pas de la Supériorité Aérienne annonce ses cibles en premier puis le joueur ayant la Supériorité aérienne fait de même. Une Task force individuelle ou une base constituent des cibles valables pour un Point Aérien. Une même cible peut être attaquée par plusieurs Points Aériens.

12.3.2.3 Round des frappes Aériennes

Une fois que les cibles ont été déterminées, les Frappes aériennes sont résolues en suivant, pour chaque cible, la séquence ci-dessous :

1- Tir anti-aérien

Le joueur attaqué détermine la puissance anti-aérienne de la cible et lance autant de dés :

- si la cible est une Task Force, additionnez toutes les puissances anti-aériennes des unités de cette Task force (et seulement elle). Arrondissez à l'inférieur les éventuelles fractions (certains Destroyers n'ont qu'une valeur de 0,5).

- si la cible est une Base, utilisez la valeur anti-aérienne de la Base (sans tenir compte des valeurs anti-aériennes des navires situés dans la Case Ships at anchor puisqu'ils sont censés être défendus par les défenses de la base). La valeur anti-aérienne d'une base est égale à la moitié de sa capacité aérienne imprimée sur la carte.

Reportez vous à la table de combat pour les éventuels modificateurs. Chaque attaque anti-aérienne réussie (sur un **5** ou un **6**) réduit de 1 le nombre de Points Aériens qui attaquent la cible. Si le nombre d'attaques anti-aériennes réussies est supérieur à celui des points Aériens en attaque, les attaques réussies en surplus sont ignorées.

2 - Frappes aériennes

Chaque Point Aérien qui a survécu à la phase de tirs anti-aérien peut maintenant être utilisé pour faire l'une des actions suivantes (au choix du joueur) :

- si la cible était une Task Force, le point aérien peut attaquer n'importe quelle unité composant cette Task Force.

- si la cible était une Base, le point aérien peut attaquer n'importe quelle unité aérienne dans la case Land/Air at Base, ou une unité navale située dans la case Ships at anchor, ou fournir un appui terrestre pour un éventuel combat terrestre à venir (cela est annoncé maintenant mais ne prendra effet que lors du round de support terrestre, 12.3.4.3).

Plusieurs Points Aériens peuvent cibler la même unité ennemie ou se combiner pour un appui terrestre. Le propriétaire des Points Aériens doit déterminer la cible de chacun de ses points Aériens AVANT de lancer les dés. Il n'a pas le droit attendre le résultat d'une attaque avant de choisir les autres cibles.

Lancez un dé pour chaque Point Aérien en attaque et référez-vous à la table de combat pour les éventuels modificateurs. Résolvez les dommages en utilisant la règle des Dommages (13.0). Pensez à diminuer le nombre de Points Aériens sur la piste de décompte des points Aériens au fur et à mesure qu'ils sont utilisés.

12.3.3 Etape du Combat de Surface

12.3.3.1 Généralités

Le joueur qui ne dispose pas de la supériorité aérienne peut prendre n'importe lesquelles de ses unités navales situées dans la case Bombardment Task Force (sans se soucier de quelle Task force elles proviennent) et les placer dans la dans la case Sea Control du plateau de jeu tactique. Il peut éventuellement choisir de laisser certaines de ses unités navales dans les cases de Bombardment Task Force afin qu'elles puissent par la suite être utilisées pour fournir un appui terrestre mais s'il ne dispose aucune unité navale dans la case Sea Control il ne pourra pas lutter pour la prise du contrôle Maritime (12.3.3.3) ce qui interdira aux unités navales qui n'ont pas participé au combat de surface de fournir un appui terrestre.

Une fois que les unités ont été choisies, le joueur qui possède la Supériorité aérienne fait la même chose (en ayant toutefois l'avantage de connaître quelles unités a choisi son adversaire...).

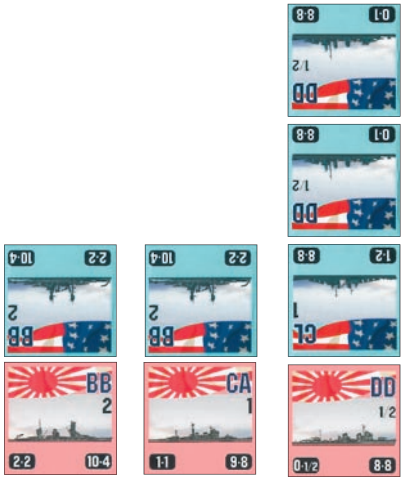
Le combat de surface consiste en une succession de rounds qui se poursuivent jusqu'à ce que l'un des joueurs (ou les deux) se retire(nt) du combat ou aient toutes leurs unités navales détruites ou endommagées.

12.3.3.2 Round de Combat de Surface

Résolvez chaque round de surface en suivant la séquence détaillée ci-dessous :

1 - Groupes de Combat

Les deux joueurs créent des groupes de combat Pour cela, le joueur qui ne dispose pas de la supériorité aérienne aligne ses unités navales (celles qu'il a choisies de placer dans la case Sea control) en dehors de la carte. Le joueur qui a la supériorité aérienne place ensuite chacune des unités qu'il a placées dans la case Sea control en vis à vis d'une unité ennemie de manière à former des paires. Au terme de cette première étape, si des unités de l'un ou l'autre joueur ne sont pas assignées à un unité ennemie le joueur qui la possède peut la placer en face de l'unité ennemie qu'il désire (en plus de celle qui s'y trouve déjà donc).



Exemple de Groupes de combat

2 - Repli

N'importe quel joueur peut décider un Repli. Le joueur qui n'a pas la Supériorité Aérienne déclare son intention en premier. Le joueur qui choisit de se replier doit replier toutes ses unités navales du combat de surface.

Un round de combat de surface est néanmoins résolu normalement avec les exceptions suivantes :

- Les unités qui se replient ne peuvent pas tirer
- Les unités qui ne se replient pas ne peuvent tirer que sur les unités qui ont une capacité de mouvement inférieure à la leur.

Toutes les unités qui se sont repliées sont placées sur la piste de décompte des tours et arriveront comme renforts lors de la prochaine phase de renforts du joueur à qui elles appartiennent.

3 - Tir

Chaque unité tire une fois sur l'unité à qui elle fait face. Si une unité est opposée à plusieurs unités ennemies, elle peut choisir sa cible. Toutes les attaques sont considérées comme simultanées.

Pour chaque unité navale qui tire, reportez-vous à la Table de combat de surface et croisez la puissance de feu de l'attaquant avec la valeur de défense de la cible, afin de déterminer le nombre nécessaire pour réussir l'attaque, puis lancez un dé (UN seul dé et pas un dé par facteur de puissance de feu). Placez des marqueurs Touché (HIT) sur les unités au fur et à mesure que les attaques réussies s'accumulent. Une fois que les tirs sont terminés, chaque unité touchée doit faire un jet de dé de dommage (13.1) par marqueur HIT. Un marqueur 1/2 HIT ne suffit pas pour faire un jet de dé de dommage.

4 - Fin du Round

Toutes les unités navales restantes sont replacées dans leurs cases respectives Sea Control. Si l'un ou l'autre des joueurs n'a plus d'unités au terme du combat de surface (soit parce qu'elles ont été détruites, endommagées ou parce qu'elles se sont repliées) alors le Combat de surface est terminé. Dans le cas contraire, les marqueurs 1/2 HIT sont retirés des unités et un nouveau round de combat de surface commence.

12.3.3.3 Contrôle maritime

Au terme du combat de surface, le joueur qui dispose d'unités dans la case Sea Control obtient le contrôle maritime de l'hex. Si aucun des joueurs n'avait affecté d'unités au combat de surface ou que toutes les unités navales ont été détruites ou qu'elles se sont toutes repliées alors aucun joueur n'obtient le Contrôle Maritime.

Si l'un des joueurs obtient le Contrôle Maritime, toutes les unités navales ennemies situées dans les cases Bombardment Task force (celles qui n'ont donc pas participé au combat de surface) sont immédiatement placées sur la piste de décompte des tours et reviendront en jeu comme renforts durant la prochaine phase de renforts du joueur à qui elles appartiennent. De plus durant n'importe quel combat terrestre à suivre, les unités terrestres du joueur possédant le contrôle Maritime seront considérées comme ravitaillées alors que les unités ennemies seront considérées comme non ravitaillées (et ce même si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement valide).

12.3.4 Combat Terrestre

Résolvez le combat terrestre en suivant la séquence détaillée ci-dessous :

12.3.4.1 Round Amphibie

Les unités terrestres peuvent effectuer un débarquement amphibie seulement à un maximum de deux hexs de distance de n'importe quelle base amie (même s'il s'agit d'une base d'où elles n'ont pas commencé leur mouvement). Notez bien que les Bases Nationales Alliées hors-carte sont considérées comme se trouvant à 1 hex de distance des hexagones d'entrée et peuvent donc être utilisées pour cet usage.

N'importe quelle unité terrestre ou marqueur de Remplacement situé dans une case Bombardment Task force peut maintenant se déplacer vers sa case Land/Air at Base mais uniquement si le joueur dispose du Contrôle Maritime de l'hex. Les limites d'empilement doivent être respectées dans cette case (cf la valeur d'empilement de la base figurant sur la carte). Si le déplacement d'une unité amène à dépasser la limite d'empilement alors cette unité ne peut débarquer et doit demeurer dans sa case Bombardment Task force.

Les unités terrestres appartenant à une Task Force de Porte-avions ne peuvent pas débarquer.

Les unités terrestres qui ont subi des pertes (= ont été réduites) en mer durant cette phase de combat (soit par une attaque sous-marine soit par une frappe aérienne réussie) ne peuvent pas débarquer.

12.3.4.2 Round de Remplacement

Si un marqueur de Remplacement débarque dans un hex où se trouve une unité terrestre amie réduite, ou dans un hex adjacent et qu'il existe une liaison terrestre entre les deux hexs, alors ce marqueur peut être utilisé pour ramener à pleine puissance l'unité réduite (7.4).

12.3.4.3 Round d'Appui Terrestre

Les deux joueurs vérifient maintenant l'appui qu'ils peuvent fournir au combat terrestre. Chacun des joueurs additionne ses Points Aériens restants (ceux qui ont été gardés en réserve durant le round de Frappe aérienne, 12.3.2.3) et les puissances de combat de toutes les unités navales subsistantes dans les cases Bombardment Task force (pas celles des unités situées dans la case Sea Control). Il jette ensuite un nombre de dés égal à cette addition (reportez-vous à la table de combat pour les modificateurs éventuels). Chaque attaque réussie (sur un **5** ou un **6**) sera ajoutée aux attaques réussies qui auront lieu durant le round de combat terrestre (12.3.4.5). Le nombre d'attaques réussies en appui terrestre ne peut pas excéder la valeur de combat totale des unités amies situées dans la case Land/Air at base.

12.3.4.4 Round de ravitaillement

Chacun des joueurs vérifie le ravitaillement de ses unités terrestres :

- si un joueur dispose du Contrôle Maritime dans l'hex alors ses unités terrestres sont ravitaillées et les unités terrestres ennemies ne le sont pas.
- si aucun joueur ne possède le Contrôle Maritime de l'hex alors les deux joueurs doivent vérifier la validité de leurs lignes de ravitaillement (2.2.3.2) pour savoir si leurs unités sont ravitaillées ou pas.

Une unité terrestre dans une Base Nationale Amie est toujours ravitaillée. Les unités terrestres qui ne sont pas ravitaillées souffrent d'un modificateur négatif dans le combat à suivre. C'est le seul effet de l'absence de ravitaillement dans le jeu.

12.3.4.5 Round de combat Terrestre

Seul le joueur en phase peut initier un combat terrestre et uniquement s'il dispose d'au moins une unité dont la valeur de combat ne soit pas entre parenthèses dans l'hex. Le joueur qui n'est pas en phase ne peut pas initier un combat terrestre.

Les deux joueurs lancent maintenant autant de dés qu'ils ont de puissance de combat terrestre dans l'hex (reportez-vous à la table de combat pour les modificateurs éventuels) et ils font ensuite le total de leurs attaques réussies. Ce total est l'addition de plusieurs valeurs et consiste en :

- leurs attaques qu'ils viennent de réussir plus
- leurs attaques réussies durant le round d'appui terrestre (12.3.4.3) plus
- pour le joueur qui n'est pas en phase, la valeur de pas aériens situés dans sa case Land/Air at base (ce nombre peut être inférieur à celui dont il disposait au début de la bataille s'il a subi des pertes durant une frappe aérienne).

Appliquez ensuite la détermination des Dommages terrestres (13.4)

12.3.5 Etape Administrative

Les unités survivantes des deux camps sont replacées sur la carte. Les unités du joueur qui contrôle la base sont placées sous celles de l'autre joueur.

Si une unité terrestre se trouve dans une base appartenant à l'ennemi (ou une base neutre) qui ne contienne aucune unité **terrestre** ennemie alors placez un marqueur Base occupée (OCCUPIED BASE) dans l'hex (par dessus les unités navales ou aériennes ennemies). Ce marqueur signale que les unités aériennes amies peuvent désormais débarquer dans cette base durant l'étape administrative mais il ne fait **PAS** (encore) changer le contrôle de la base.

12.3.5.1 Unités navales

Toutes les unités navales situées sur le plateau de jeu tactique, quelle que soit la case dans laquelle elles se trouvent, sont replacées sur la carte dans l'hex de la bataille.

12.3.5.2 Unités aériennes

- les unités aériennes dans la case Land/Air at Base sont replacées sur la carte dans l'hex de la bataille.
- les unités aériennes dans la case Long Range Air sont replacées sur la carte dans l'hex où elles se trouvaient avant la bataille.
- les unités aériennes situées dans une case Bombardment Task Force et dont le joueur possède le contrôle maritime sur l'hex peuvent débarquer et être placées sur la carte dans l'hex de bataille (dans la limite des capacités aériennes de la base) si la base est sous contrôle ami ou si elle contient un marqueur OCCUPIED BASE.
- les unités aériennes situées dans une case Carrier Task Force ne peuvent pas débarquer.

Si une unité aérienne ne peut pas débarquer, elle est placée sur la piste de décompte des tours et reviendra en renfort durant la prochaine phase de renforts du joueur auquel elle appartient.

12.3.5.3 Unités terrestres

- les unités terrestres dans la case Land/Air at Base sont replacées sur la carte dans l'hex de la bataille.
- les unités terrestres qui n'ont pu débarquer durant le round amphibie sont placées sur la piste de décompte des tours et reviendront en renforts durant la prochaine phase de renforts du joueur auquel elles appartiennent.

Une fois toutes ces étapes effectuées, les joueurs peuvent ensuite résoudre la bataille suivante.

13. Résolution des Dommages

13.1 Dommages des unités navales

Chaque unité navale touchée par l'ennemi doit effecteur un nombre de jets de dommages égal au nombre d'attaques réussies contre elle. Les jets de dommages sont effectués immédiatement après une attaque sous-marine ou une frappe aérienne ou à la fin d'un combat de surface.

Un jet de dommage est résolu en lançant **2** dés et en y ajoutant les éventuels modificateurs (reportez-vous à la table de dommage naval). Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de défense de l'unité alors celle-ci est coulée. Les porte-avions (CV) et porte-avions léger (CVL) japonais ainsi que les cuirassés (BB) des deux camps sont retirés définitivement du jeu. Les autres unités navales pourront être réparées et revenir en renforts ultérieurement durant la partie.

Si une unité n'est pas coulée après que tous les jets de dommages aient été réalisés, elle est considérée comme endommagée et est placée sur la piste de décompte des tours, un certain nombre de phases de renfort plus tard (*Exception : unité navales hollandaises, 17.4*). Ce nombre est égal **au double** du nombre d'attaques réussies contre l'unité. Les porte-avions japonais endommagés reviennent en jeu sans leurs groupes aériens (7.1.1).

Exemple : un cuirassé (BB) américain a été touché deux fois pendant la phase de combat de surface du joueur japonais du tour 3 mais il n'a pas coulé. L'unité est donc placée sur la case 6 de la piste de décompte de tour pour montrer qu'elle reviendra en jeu durant la phase de Renforts alliés du tour 6.

13.2 Dommages des unités terrestres en mer

Quand une unité terrestre subit, dans le tour d'un même joueur, un nombre d'attaques réussies (par des attaques sous-marines et/ou des frappes aériennes) égal à sa valeur de combat réduite, elle perd un pas de combat. La perte de un pas de combat retourne une unité à pleine puissance sur sa face réduite et élimine une unité déjà réduite (donc si suffisamment d'attaques sont réussies contre une unité terrestre à pleine puissance, elle peut perdre deux pas de combat et être éliminée). Les unités terrestres éliminées sont placées sur la piste de décompte de tour deux tours plus tard et reviendront en jeu durant la phase de renforts du joueur auquel elles appartiennent.

Chaque attaque réussie contre une unité terrestre japonaise réduit de 1 point la valeur de Marine Marchande japonaise (mais PAS sa capacité de Transport) et ce même si l'unité n'a pas perdu de pas de combat. La quantité de points de Marine Marchande perdue ne peut pas excéder la valeur de combat de l'unité avant que les dommages soient appliqués.

Exemple : une Brigade japonaise (valeur de combat à pleine puissance de 2 / valeur de combat réduite de 1) a subi un total de 3 attaques réussies durant le segment des attaques sous-marines et le round des frappes aériennes. Elle perd 2 pas (et est donc éliminée) et la valeur de Marine Marchande japonaise est réduite de 2 points.

Les attaques réussies en surplus sur une unité terrestre (qu'une perte de pas de combat ait eu lieu ou pas), une fois que le round de Frappe aérienne est terminé, sont perdues. Elles n'auront aucun effet sur les combats terrestres à suivre.

Les marqueurs de Remplacement sont des unités à UN PAS et ne sont donc jamais retournées sur une face réduite. Un marqueur de Remplacement qui subit, pendant qu'il est en mer, un nombre d'attaque aériennes réussies égal à sa valeur de Remplacement est retiré de la carte.

13.3 Dommages des unités aériennes

13.3.1 Dommages en mer

Chaque attaque réussie sur une unité aérienne faisant partie d'une Task force (que ce soit par une attaque sous-marine ou une frappe aérienne) élimine un pas aérien.

Chaque attaque réussie sur une unité aérienne Japonaise réduit également de 1 point la valeur de Marine Marchande japonaise (mais PAS sa capacité de Transport). La quantité perdue ne peut pas excéder le nombre de pas aériens avant que les dommages aient été appliquées.

13.3.2 Dommages au sol

Chaque attaque réussie lors d'une frappe aérienne élimine un pas aérien.

13.4 Dommages des combats terrestres

Les joueurs comparent leur total respectif d'attaques terrestres réussies (12.3.4.5) :

- si le total du joueur inactif est égal ou supérieur à celui du joueur en phase, aucun des deux camps ne perd de pas de combat et le combat terrestre n'a aucun effet.
- si le total du joueur en phase est supérieur à celui du joueur inactif, toutes les unités terrestres du joueur inactif perdent un pas de combat.
- si le total du joueur en phase est supérieur à celui du joueur inactif additionné de toutes les valeurs de combat de ses unités, alors toutes les unités du joueur inactif sont éliminées.

La perte de un pas de combat retourne une unité à pleine puissance sur sa face réduite et élimine une unité déjà réduite. Les unités éliminées sont placées sur la piste de décompte de tour, deux tours plus tard et reviendront en jeu lors de la phase de Renforts du joueur auquel elles appartiennent (Exception : l'unité hollandaise ABDA, 17.4).

14. Phase de Retour aux bases

14.1 Unités Navales

Les unités navales qui se sont déplacées durant la phase de Mouvement Opérationnel ou de Réaction (et se trouvent donc sur leur face Opérationnelle avec une silhouette de navire) sont placées dans la Base Nationale de leur pays (sur leur face de Déploiement). Le joueur japonais peut choisir sa base puisqu'il en possède deux (Kure et Yokosuka).

14.2 Changement de Contrôle des Bases

Les unités qui se trouvent sous un marqueur OCCUPIED BASE sont éliminées : les unités navales sont coulées (13.1) et les unités aériennes sont retirées de la carte. Une base contenant un marqueur OCCUPIED BASE passe sous le contrôle du joueur qui l'occupe et le marqueur est retiré de la carte.

14.3 Limites d'empilement

Les limites d'empilements sont vérifiées à la fin de cette phase (2.2.3)

IMPORTANT - La seconde phase de Déploiement doit avoir lieu maintenant (8.0), une fois que la phase de Retour aux Bases est terminée.

15. Phase de Fin

15.1 Marqueurs de Remplacements

Retirez tous les marqueurs de Remplacement qui se trouvent encore sur la carte.

15.2 Dispersion

Le joueur en phase peut choisir de disperser n'importe quelle unité amie n'importe où sur la carte. Les unités navales et terrestres disper-

sées sont placées sur la piste de décompte de tour et reviendront comme renforts durant la prochaine phase de renforts du joueur. Les unités aériennes dispersées sont retirées de la carte mais restent disponibles, par exemple pour revenir en renforts

15.3 Ajustement des Points de Victoire

Les joueurs déplacent le marqueur de Points de Victoire (VICTORY POINT) si des points ont été gagnés ou perdus durant le tour qui vient de se terminer (16.0).

16. Points de Victoire

Durant le segment d'ajustement des points de victoire, les bases qui ont été capturées par le japonais ajoutent des points au total des Points de Victoire et les bases qui ont été capturées par le joueur Allié déduisent des points au total des Points de Victoire. Notez bien que pour l'application de cette règle, le terme de "capture" signifie la prise de contrôle d'une base neutre ou contrôlée par l'ennemi (même s'il s'agissait auparavant d'une base amie).

La quantité de points additionnés ou soustraits pour la capture d'une base sont les suivants :

5 VP - Pearl Harbor, Kure, Yokosuka
3 VP - Singapour, Manille, Calcutta, Bombay, Brisbane
1 VP - toutes les autres bases

Seules les Bases donnent des points de victoire. Les hexs de Burma, Gangetic Plain ou de Malaisie ne donnent aucun Point de victoire.

• A chaque tour du joueur japonais durant lequel une ligne de ravitaillement valide ne peut pas être tracée entre la Base Nationale américaine (West coast USA) et Brisbane, pendant la phase d'ajustement des points de victoire, 2 VP sont ajoutés au total des Points de Victoire.

• d'autre part, au début du tour 4, si le Japonais n'a toujours pas capturé Manille, 1 VP est déduit du total. Si Singapour n'a pas été capturé, 1 VP est aussi déduit du total. Cette déduction est faite au début de chaque tour à partir du tour 4. Si le Japonais capture l'une ou l'autre de ces bases, cette règle n'est plus applicable pour cette base , même si les Alliés recapturent celle-ci par la suite.

Si le total de Points de victoire atteint 20 ou plus, la partie s'arrête immédiatement sur une victoire automatique du joueur japonais.

Si le total de Points de victoire atteint -1 ou moins, la partie s'arrête immédiatement sur une victoire automatique du joueur Allié.

Si aucun des joueurs n'obtient le nombre de points suffisants pour une victoire automatique avant la fin du tour 16. Les joueurs vérifient le nombre de points de victoire à la fin de la partie. S'il est égal à 0, la partie est un match nul. S'il est supérieur ou égal à 1, c'est une victoire japonaise.

Quel que soit le total final des Points de Victoire, le Japon perdra toujours la guerre.

17. Règles spéciales

17.1 Règles spéciales du tour 1

Durant la phase de Mouvement Opérationnel Japonaise du tour 1, les Task Forces Japonaises paient un coût en fuel équivalent à un déplacement de 1-4 hexs et ce quel que soit leur mouvement réel.

Durant le premier tour Japonais, les combats air-air ne sont pas simultanées. Le Japonais jette ses dés en premier et applique les résultats. Ensuite seulement, le joueur allié peut répliquer avec ses Points aériens restants.

Durant le premier tour Japonais, la valeur anti-aérienne de toutes les bases alliées est de 0.

Le joueur allié ne peut pas effectuer de débarquement amphibie durant le premier tour.

Des modificateurs particuliers s'appliquent aux jets de combat et de dommages durant le premier tour du joueur japonais (reportez-vous à la table de combat et à la table de Dommage naval).

Note de jeu : Quand le dé est jeté pour déterminer à quel endroit la force de réaction de Porte-avions alliée apparaît, celle-ci arrive toujours en jeu comme une Task force, PAS comme une force dans un port. Cette règle s'applique quel que soit le résultat du jet de dé, même un 1. Même si la force de Réaction de Porte-avions apparaît à Pearl Harbor, ses unités navales sont constituées en une Task Force prête au combat.

17.2 Développement des Bases Alliées

A partir du tour 6, augmentez les capacités aériennes et portuaires de toutes les bases contrôlées par les alliés en suivant le tableau ci-dessous :

• Tour 6 à 9 : **X 2**
• Tour 10 à 13 : **X 3**
• Tour 14 à 16 : **X 4**

Les capacités anti-aériennes des bases demeurent inchangées durant toute la partie et correspondent toujours à la moitié de leur capacité aérienne imprimée.

17.3 Ravitaillement depuis les hexs de Ressource

A partir du tour 10, n'importe quelle unité navale japonaise qui débute une phase de Mouvement Opérationnel ou de Réaction dans un hex de ressource peut se déplacer sans dépenser de Points de Fuel.

17.4 -Les Pays-Bas

Les Pays-Bas ne reçoivent aucun Point de Transport durant le jeu et ne peuvent donc pas utiliser le Déploiement Maritime (8.2) ou le Mouvement Opérationnel pour l'unité terrestre ABDA (9.2).

L'unité terrestre Hollandaise ABDA n'a qu'un seul pas et est toujours considérée comme étant non ravitaillée pour les questions de combat terrestre.

Les unités navales hollandaises doivent toujours retourner à Surabaya lors de la phase de Retour aux Bases. Si le joueur Japonais s'empare de Surabaya, toutes les unités navales hollandaises sont définitivement retirées du jeu.

Notez que Surabaya n'est pas une Base Nationale et ne peut donc pas être utilisée en vue de faire revenir en jeu lors de la phase de Renforts des unités navales endommagées ou des unités terrestres éliminées/dispersées. Si une unité navale hollandaise est endommagée ou si l'unité terrestre ABDA est éliminée, elles sont définitivement retirées du jeu.

17.5 Flotte Orientale Anglaise

Au début de la partie, toutes les unités navales anglaises utilisent Singapour comme leur Base Nationale durant la phase de Retour aux Bases et uniquement pour cette phase (les lignes de ravitaillement sont toujours tracées vers la case hors-carte Indian Ocean Ports et les renforts arrivent toujours dans cette case).

A partir du moment ou le joueur Japonais place un marqueur OCCUPIED BASE à Singapour, les unités navales anglaises utilisent la case Indian Ocean Ports comme Base Nationale lors de la phase de Retour aux Bases.

17.6 Flotte Anglaise Européenne

Les unités navales anglais prévues en renforts pendant le tour 14 peuvent choisir d'arriver en renfort durant la première phase de renforts alliée succédant à l'entrée d'une unité terrestre japonaise dans les hexs de Calcutta, Bombay ou Ceylan.

18.0 Règles Optionnelles

18.1 Règles optionnelles favorisant les alliés

18.1.1 Les Gentlemens ne lisent pas le courrier des autres

Durant n'importe quelle phase de réaction Alliée, le joueur allié peut déplacer une (et une seule) Task force par un Déploiement Maritime avant d'effectuer n'importe quel mouvement de Réaction. Ce mouvement est traité comme un déploiement maritime normal et des Points de Transport doivent donc être disponibles et dépensés pour le réaliser. Une fois que ce Déploiement Maritime est effectué, la Task force alliée peut immédiatement réagir depuis l'hex dans lequel elle s'est déployée en utilisant un mouvement de Réaction normal.

Exemple : le japonais vient de lancer une attaque sur Midway et les Alliés désirent contre-attaquer avec les unités navales se trouvant à Nouméa (qui est normalement hors de portée d'un mouvement de Réaction). Comme ils disposent d'un nombre de Points de Transport suffisant, les Alliés utilisent le Déploiement Maritime pour déplacer la Task force à Ellice et ensuite à Pearl Harbor. Elle peut ensuite utiliser un Mouvement de Réaction pour se rendre jusqu'à Midway.

Cette règle spéciale de Déploiement Maritime ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie et doit être la première chose que fait le joueur allié durant sa phase de Réaction. Mais elle ne peut pas se faire durant le premier tour de jeu (tour 1 pour la campagne, tour 2 pour la campagne courte). Une fois que ce mouvement spécial a été fait, le joueur allié réalise tous ses mouvements de Réaction normalement.

18.1.2 Robustesse des Portes-avions anglais

Les anglais avaient une philosophie de conception particulière pour leurs portes-avions. A la différence des américains et des Japonais, ils préféraient renforcer les ponts d'envol (au détriment de la capacité d'avions embarqués).

Dans toutes les frappes aériennes contre un porte-avions anglais (CV uniquement, pas CVL) le japonais soustrait 1 de ses jets de dés.

18.1.3 Curtis LeMay veut aider à gagner la guerre

Les alliés peuvent lancer des bombardements stratégiques contre les réserves de pétrole japonaises. Durant la phase de Guerre Economique, une fois toutes les attaques sous-marines effectuées, le joueur Allié peut utiliser ses points de Transport pour bombarder le Japon. Il doit pour cela avoir le contrôle d'une base située à 4 hexs maximum d'une Base Nationale japonaise et que cette base puisse tracer une ligne de ravitaillement valide jusqu'à la Base Nationale américaine (West Coast USA). Pour chaque point de Transport dépensé, le joueur allié lance un dé (reportez-vous à la table de combat pour d'éventuels modificateurs). Chaque attaque réussie fait diminuer de 1 la valeur des Points de Fuel Japonais.

Le bombardement stratégique n'est pas autorisé lors du premier tour de la partie.

18.1.4 Les Alliés sont un peu plus sournois...

Le joueur allié peut créer ses Task forces en secret et les déplacer sans que le joueur Japonais ne puisse en connaître la composition. Lors de la création d'une Task Force, les unités sont déployées hors carte sans que le joueur Japonais ne puisse les voir (le joueur Allié peut éventuellement créer une aide de jeu spécifique pour contenir ses unités). A la place des unités, ce sont les cinq marqueurs TASK FORCE américains et les deux marqueurs FLEET anglais qui sont utilisés sur la carte pour indiquer les déplacements des Task Forces.

A la fin de n'importe quelle phase de Réaction, tous les marqueurs TASK FORCE et FLEET sont retirés de la carte et remplacés par les unités qu'ils représentent. Toutes les règles normales s'appliquent et le joueur japonais est libre de vérifier les unités navales qui sont disponibles dans n'importe quelle base avant que les Task forces ne soient créées, où elles se sont déplacées et de combien elles ont bougé. Il pourra essayer de déduire des informations de ces quelques éléments...

18.1.5 Le Ranger à la rescousse

Au terme de n'importe quel segment de renfort allié durant lequel il n'y a plus aucune unité de porte-avions (CV) alliée sur la carte une fois que les renforts sont rentrés en jeu (les unités en attente sur la piste de décompte de tour et les unités CVL ne sont pas prises en compte), le joueur Allié a la possibilité de placer le porte-avions Ranger dans la case hors-carte West Coast USA. Cela augmente immédiatement le nombre de Points de Victoire de 1.

18.1.6 Semper Fi

Toutes les unités de Marines (celles avec une ancre dans leur symbole) ont un modificateur de +1 à leurs jets de dé de combat terrestre lorsqu'elles effectuent un débarquement amphibie dans une base ennemie ne contenant aucune autre unité amie. Les unités Japonaises SNLF (Special Naval Landing Force) ne bénéficient PAS du même modificateur.

18.1.7 RADAR et SONAR

- A partir du tour 10 et jusqu'à la fin du jeu, le joueur Allié ajoute 1 à tous ses jets de dés de lutte anti sous-marine (ASW).
- A partir du tour 10 et jusqu'à la fin du jeu, le joueur Allié ajoute 1 à tous ses jets de dés de combat air-air.
- A partir du tour 10 et jusqu'à la fin du jeu, le joueur Allié ajoute 1 à tous ses jets de dés de tir anti-aérien.

18.1.8 La logistique, ça prend du temps

Les unités aériennes qui débarquent dans une base contenant un marqueur OCCUPIED BASE (12.3.5.2) n'exercent pas de ZDCA avant la fin du tour du joueur. Tournez ces unités d'un quart de tour pour vous en souvenir et remettez-les à l'endroit à la fin du tour.

De plus, durant la Seconde phase de Déploiement d'un joueur, ses unités aériennes ne peuvent pas se déployer vers une base qui vient juste d'être capturée dans la phase de combat précédente. Utilisez des marqueurs HIT comme pense-bêtes pour indiquer ces bases et enlevez-les de la carte à la fin de la seconde phase de déploiement.

18.2 Règles optionnelles favorisant le Japonais

18.2.1 Torpilles Long Lance

Durant le premier round de combat de surface de n'importe quel combat de surface, les unités japonaises de croiseurs lourds (CA) et de destroyers (DD) sont considérées comme ayant une puissance de feu de 2 au lieu de la valeur imprimée sur le pion. Cela ne s'applique que durant le premier round de combat de surface. Dans tous les autres rounds, c'est la valeur imprimée qui est utilisée.

18.2.2 L'Express de Tokyo (Tokyo Express)

Le joueur japonais peut utiliser le marqueur TOKYO EXPRESS, à chaque tour, tout au long de la partie en le plaçant sur une Task force composée exclusivement d'unités de CA et de DD (aucune unité aérienne ou terrestre ne doit être incluse dans la Task force). Ce marqueur doit être placé lorsque la Task force est créée. La Task Force n'est pas cachée comme peuvent l'être les Task Forces alliées qui utilisent la règle 18.1.4.

Dans chaque round de combat de surface, toutes les unités navales sous ce marqueur tirent en premier (le combat n'est pas simultané, comme c'est normalement le cas). Une fois le combat de surface terminé, le marqueur est enlevé et mis de côté pour un futur usage.

18.2.3 Pilotes d'Elite

Les Points Aériens des porte-avions Akagi/Kaga et Hiryu/Soryu correspondent à des pilotes d'élite. Le joueur japonais ajoute 1 à tous leurs jets de dés de combat air-air ou de frappe aérienne. Ces unités de porte-avions perdent cet avantage si elles sont endommagées et doivent être reconstituées avec des pas aériens provenant de la case Naval Aviation.

Une fois qu'il a reçu les deux pas aériens qui peuvent être placés dans la case Naval Aviation au tour 4 (7.1.1), le joueur japonais ne reçoit plus aucun pas aérien qui peut être placé automatiquement dans cette case. Au lieu de cela, il peut maintenant choisir d'entraîner n'importe lequel de ses pas aériens arrivant en renforts pour en faire des pilotes de porte-avions. Il débute toujours les deux campagnes avec 2 pas aériens, entraînés et prêts au combat , dans la case Naval Aviation.

S'il choisit cette option, il peut placer sur la piste de décompte de tour n'importe quel pas aérien reçu en renfort, afin d'arriver un an plus tard (tournez ces unités aériennes de 180° afin de ne pas les confondre avec les unités aériennes normales). Une fois que l'année d'entraînement est terminée, les pas aériens sont placés dans la case Naval Aviation. Ils ne peuvent pas être retirés de la piste de décompte de tour mais sont traités par les règles normales une fois qu'ils ont rejoint la case Naval Aviation (ils peuvent remplacer des groupes aériens de porte-avions ou être converti en pas aériens basés à terre).

Tous les porte-avions japonais arrivant en renforts doivent être traités comme des porte-avions endommagés : ils sont donc placés dans la case Carriers without Planes et doivent y rester jusqu'à ce qu'un nombre suffisants de pas aériens en provenance de la case Naval Aviation leur permette de reconstituer leurs groupes aériens.

Le porte-avion léger (CVL, Junyo, Hiyo) qui arrive en renfort au tour 14 constitue une exception car il dispose déjà de tous ses groupes aériens et peut donc entrer en jeu normalement (7.1)

18.2.4 Kamikazes (Vent divin)

A partir du tour 10, si le total des Points de Victoire est inférieur ou égal à 7, le joueur japonais peut déclarer qu'il utilise des Kamikazes au moment où le marqueur BATTLE est placé dans un hex, juste avant le transfert des unités sur le plateau de jeu tactique. Une fois cette déclaration faite, les effets de cette règle resteront en usage jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur Allié doit ajouter 1 à tous ses jets de dés de combat air-air et de tir anti-aérien des Task forces. Durant un round de Frappe aérienne, chaque point aérien japonais qui attaque une Task Force et qui survit au tir anti-aérien réussit automatiquement son attaque (aucun jet de dé n'est nécessaire). Le joueur **allié** choisit l'unité qui est touchée par chaque point aérien **impair** restant et le joueur japonais choisit l'unité qui est touchée pour chaque point aérien restant pair. Les unités japonaises aériennes ne sont PAS éliminées.

Tant que la règle Kamikaze est utilisée :

• à la fin de chaque phase de renforts japonais, le joueur japonais doit choisir d'éliminer un de ses pas aériens, n'importe où sur la carte.

• à la fin de chaque phase de renforts Alliée, le joueur Allié peut choisir d'éliminer un des pas aériens du joueur japonais, n'importe où sur la carte.

Les unités aériennes japonaises éliminées par suite des deux points de règle ci-dessus le sont définitivement : elles ne pourront pas revenir en jeu comme renforts et/ou servir de monnaie à des détachements/recombinaisons d'unités aériennes. Les pions doivent être physiquement retirés de la carte : la réduction d'une unité de deux pas aériens en une unité de un pas aérien n'a pas d'influence sur le nombre de pions.

18.2.5 Je les veux tous !

Quelques unités optionnelles de porte-avions (CV) et de cuirassés (BB) sont fournies dans le jeu. Elles débutent la partie sur la carte ou en tant que renforts, comme indiqué sur l'aide de jeu japonaise ou par le placement des unités pour la campagne courte (dans ce livret de règles).

Si cette règle est utilisée, l'unité de cuirassé Ise/Hyuga doit être retirée de la carte en vue de sa conversion, comme indiqué dans le planning des renforts figurant sur l'aide de jeu japonaise.

Quand elle revient en jeu comme unité BBV (Ise/Hyuga), elle est traitée comme une unité de porte-avions endommagé (7.1.1) et doit donc être placée dans la case Carriers without Planes. Elle doit y rester jusqu'à ce que 1 pas aérien soit disponible dans la case Naval Aviation pour reconstituer son groupe aérien. Cette unité ne bénéficie d'aucun avantage aérien (elle n'a aucune valeur de puissance aérienne) mais elle doit quand même reconstituer son groupe aérien avant que n'importe quel autre porte-avions japonais puisse faire de même.

Ignorez cette règle si le cuirassé BB (Ise/Hyuga) est éliminé avant d'atteindre la date à laquelle il doit être retiré du jeu en vue de sa conversion. Si vous choisissez d'utiliser cette règle, il est conseillé d'utiliser également la règle optionnelle 18.2.3 (Pilotes d'élite)

18.3 Règles optionnelles ne favorisant aucun joueur

18.3.1 Evènement catastrophique

Durant son segment de Renforts, après avoir placé ses renforts sur la carte, le joueur en phase lance deux dés. Sur un résultat de 2, un événement catastrophique a lieu.

Si cela arrive au joueur japonais, il doit choisir une de ses Bases Nationales (Kure ou Yokosuka) contenant au minimum un cuirassé (BB), un porte-avion (CV) ou un porte-avion léger (CVL) (si aucune des deux bases ne contient de telles unités, le jet de dé est ignoré). Le joueur allié peut ensuite choisir n'importe quelle unité dans cette base nationale et la couler (13.1). Cela ne doit pas obligatoirement être une unité BB, CV ou VL, n'importe quelle unité navale peut être coulée.

Si cela arrive au joueur allié, toutes ses unités CV, CVL et BB qui se trouvent dans la Base Nationale West Coast USA sont placées dans un récipient opaque. Le joueur japonais tire une unité au hasard. C'est elle qui sera coulée (13.1).

18.3.2 Plus de puissance dans les tirs

Dans le système de jeu basique, il n'y a aucune accumulation de dommages liées à des coups au but multiples sur une même cible. Bien que les temps de réparation soient plus longs, une attaque réussie est tout aussi susceptible de couler un navire qu'une autre. Donc pourquoi ne pas pimenter la phase de détermination des cibles ? La possibilité de laisser le choix à un joueur est toujours une bonne chose dans un jeu.

Une unité endommagée doit toujours faire un jet de dommage par attaque réussie mais elle doit désormais ajouter 1 à ses jets de dés pour chaque attaque réussie en plus de la première.

Exemple : une unité de cuirassé a été touchée deux fois. Elle doit donc faire deux jets de dés de dommages, chacun avec un modificateur de +1.

19. Campagne Courte

Ce scénario est destiné aux joueurs qui privilégient le jeu de compétition.

Au tour 1 du scénario de la Campagne longue (20.0), le joueur allié a peu de choses à faire. Plus gênante est la possibilité qu'une série de jets de dés calamiteux (notamment à Singapour) anéantisse les chances du joueur japonais dès le début de la partie... Cela aurait pu arriver dans la réalité mais n'est pas très intéressant à simuler dans un jeu. La campagne courte résout ces deux questions en mettant tout de suite les deux joueurs dans le feu de l'action et en plaçant le joueur japonais dans une situation "optimale" destinée à équilibrer le reste de la partie.

Toutes les conditions de victoire et les règles (sauf exceptions signalées) restent les mêmes.

Mise en place JAPON

• **Kure ou Yokosuka**
3 CV : Akagi/Kaga, Shokaku/Zuikaku, Hiryu/Soryu
2 CVL : Zuiho/Shoho, *Hosho/Ryujo (optionnel)*
5 BB : Mutsu/Nagato, Ise/Hyuga, Fuso/Yamashiro, Hiei/Kirishima, Kongo/Haruna
5 CA : Tone, Mogami, Takao, Furutaka, Myoko
12 DD : 2 Akizuki, 1 Asashio, 3 Fubuki, 2 Kagero, 1 Hatsuharu, 1 Shiratsuyu, 2 Yugumo

4 unités terrestres : 2ème Division, 6ème Division, 38ème Division, 43ème division

• **Formose**
8 pas aériens

• **Manille**
1 unité terrestre : 14ème Armée

• **Saigon**
8 pas aériens

• **Singapour**
1 unité terrestre : 15ème Armée

• **Bangkok**
1 unité terrestre : 25ème Armée

• **Marshall Islands**
2 pas aériens

• **Gilbert Islands**
1 unité terrestre : Nankai

• **Rabaul**
2 pas aériens
1 unité terrestre : Ichiki

• **Wake**
1 unité terrestre : SLNF

• **Brunei**
1 unité terrestre : Kawaguchi

Mise en place des Marqueurs

• Marine Marchande Japonaise : 30
• Points de Fuel Japonais : 12
• Points de Transport Japonais : 4
• Points de sous-marins Japonais : 2
• Case Convoy Escort : vide
• Case Naval Aviation : 2 pas aériens
• Points de Victoire : 5 (Wake, Gilbert Islands, Rabaul, Brunei, Bangkok)
• Points de transports USA : 14
• Points de sous-marins USA : 2
• Points de transports Anglais : 6
• Marqueur Tour de jeu : tour 2
• Bases neutres : Hollandia, Lae

Mise en place ALLIES

ETATS-UNIS

• **Pearl Harbor** (pas de mouvement de Réaction au tour 1)
1 CA : New Orleans
1 CL: Omaha
2 DD : Benson

• **Midway**
2 pas aériens
1 unité terrestre : 21ème Régiment

• **Ellice Island**
2 pas aériens
1 unité terrestre : 8ème Brigade Néo-Zélandaise

• **Noumea**
1 CV : Enterprise/Saratoga
1 **CA** : Northampton
2 DD : 1 Benham, 1 Farragut

• **Manilla**
1 unité terrestre : 6ème Armée (réduite)

• **Port Moresby**
1 pas aérien
1 unité terrestre : 30ème Brigade australienne

• **Guadalcanal**
1 pas aérien
1 unité terrestre : 19ème Régiment

• **Brisbane**
1 CL : Perth

ANGLETERRE

• **Singapour**
1 unité terrestre : Armée de Malaisie (réduite)

• **Calcutta** (ne peut pas bouger pendant le tour 1)
1 unité terrestre : Armée Indienne

• **Rangoon** (ne peut pas bouger pendant le tour 1)
1 unité terrestre : 17ème division

• **Ceylan**
2 pas aériens

PAYS-BAS

• Surabaya
1 CL : DeRuyter
1 **DD :** Admiralen
1 unité terrestre : ABDA

Unités alliées endommagées
(placées sur la case **3** de la piste de décompte de tour)
3 BB : Maryland/West Virginia, California/Tennessee, Nevada/Oklahoma

Unités alliées coulées (retirées du jeu)
2 BB : Pennsylvania/Arizona, Prince of Wales/Repulse
1 DD : C Class

20. Campagne longue

Mise en place JAPON

• **Kure ou Yokosuka**
3 CV : Akagi/Kaga, Shokaku/Zuikaku, Hiryu/Soryu)
1 CVL *(optionnel): Hosho/Ryujo*
4 BB : Mutsu/Nagato, Ise/Hyuga, Fuso/Yamashiro, Hiei/Kirishima
1 CA : Tone
2 DD : 1 Fubuki, 1 Kagero
4 unités terrestres : 2ème Division, 6ème Division, 38ème Division, 43ème Division

• **Palau**
1 CVL : Zuiho/Shoho
1 CA : Mogami
2 DD : 1 Fubuki, 1 Kagero
1 unité terrestre : Kawaguchi

• **Truk**
1 CA : Takao
2 DD : 1 Fubuki, 1 Asashio
2 pas aériens
1 unité terrestre : Ichiki

• **Marshall Islands**
1 DD : Hatsuharu
2 pas aériens
1 unité terrestre : Nankai

• **Iwo Jima**
1 DD : Shiratsuyu
1 unité terrestre : SNLF

• **Saigon**
8 pas aériens
1 unité terrestre : 15ème Armée

• **Formosa**
1 CA : Furutaka
2 DD : 1 Yugumo, 1 Akizuki
8 pas aériens
1 unité terrestre : 14ème Armée

• **Hainan**
1 BB : Kongo/Haruna
1 CA : Myoko
2 DD : 1 Yugumo, 1 Akizuki
1 unité terrestre : 25ème Armée

Règles Spéciales de la campagne longue

• Les unités à Pearl Harbor ne peuvent pas faire de mouvement de Réaction durant le tour 1

• Les unités anglaises à Calcutta, Rangoon et Ceylan ne peuvent pas bouger pendant le tour 1

• Pensez à appliquer la règle 7.1

• La Force de Réaction de Porte-avions entre en jeu durant la phase de Réaction Alliée du tour 1. Une fois qu'elle est placée sur la carte, elle ne peut plus se déplacer et devra retourner au port durant la phase Japonaise de Retour aux Bases. Le placement de cette force est aléatoire et se détermine par un jet de dé :
1 - Pearl Harbor
2 - Midway
3 - Wake
4 - Ellice Islands
5 - Christmas Islands
6 - Palmyra

Mise en place ALLIES

ETATS-UNIS

• **Pearl Harbor** (pas de mouvement de Réaction au tour 1)
4 BB : Maryland/West Virginia, Pennsylvania/Arizona, California/Tennessee, Nevada/Oklahoma
1 CA : New Orleans
1 CL : Omaha
2 DD : 2 Benson
4 pas aériens
2 unités terrestres : 19ème et 21ème Régiments

• **Force de Réaction de Porte-Avions**
(voir la règle spéciale)
1 CV : Enterprise/Saratoga
1 CA : Northampton
2 DD : 1 Benham, 1 Farragut

• **Manille**
2 pas aériens
1 unité terrestre : 6ème Armée

• **Brisbane**
1 CL : Perth

• **Port Moresby**
1 unité terrestre : 30ème Brigade Australienne

• **Fiji**
1 unité terrestre : 8ème Brigade Néo-Zélandaise

• **Samoa**
2 pas aériens

• **Wake**
1 pas aérien

ANGLETERRE

• **Singapore**
1 BB : Prince of Wales/Repulse
1 DD : C Class
1 unité terrestre : Armée de Malaisie

• **Calcutta** (ne peut pas bouger pendant le tour 1)
1 unité terrestre : Armée Indienne

• **Rangoon** (ne peut pas bouger pendant le tour 1)
1 unité terrestre : 17ème division

• **Ceylan** (ne peut pas bouger pendant le tour 1)
2 pas aériens

PAYS-BAS

• **Surabaya**
1 CL : DeRuyter
1 DD : Admiralen
1 unité terrestre : ABDA

Mise en place des Marqueurs

• Marine Marchande Japonaise : 30
• Points de Fuel Japonais : 30
• Points de Transport Japonais : 30
• Points de sous-marins Japonais : 2
• Case Convoy Escort : vide
• Case Naval Aviation : 2 pas aériens
• Points de Victoire : 0
• Points de transports USA : 12
• Points de sous-marins USA : 2
• Points de transports Anglais : 6
• Marqueur Tour de jeu : tour 1
• Bases neutres : Hollandia, Lae, Bangkok

21.0 RENFORTS

JAPONAIS

• **Tour 2** *(Jan-Mar 1942)*
2 pas aériens

• **Tour 4** *(Jul-Sept 1942)*
2 pas aériens (OK pour Aviation Navale)
1 BB : Yamato/Musashi
1 CVL : Junyo/Hiyo

• **Tour 6** *(Jan-Mar 1943)*
2 pas aériens
[Optionnel] : enlevez 1 BB : Ise/Hyuga (18.2.5)
(à ignorer s'il a été éliminé précédemment)

• **Tour 7** *(Apr-Jun 1943):*
2 pas aériens (OK pour Aviation Navale)

• **Tour 8** *(Jul-Sept 1943)*
2 pas aériens

• **Tour 9** *(Oct-Dec 1943)*
2 pas aériens
[Optionnel] : 1 BBV : Ise/Hyuga (18.2.5) (case Carriers Without planes)*(à ignorer s'il a été éliminé avant la reconversion)*

• **Tour 10** *(Jan-Mar 1944)*
2 pas aériens (OK pour Aviation Navale)
1 CV : Ryuho/Taiho
1 CVL : Chitose/Chiyoda
Les unités Japonaises peuvent désormais se réapprovisionner en fuel dans les hexs de Ressources (17.3)
[Optionnel] : à partir de maintenant, la règle Kamikaze (18.2.4) peut s'appliquer si les conditions sont réunies

• **Tour 11** *(Apr-Jun 1944)*
2 pas aériens

• **Tour 12** *(Jul-Sept 1944)*
2 pas aériens

• **Tour 13** *(Oct-Dec 1944)*
2 pas aériens (OK pour Aviation Navale)
[Optionnel] : 1 CV : Shinano/Unryu

• **Tour 14** *(Jan-Mar 1945)*
2 pas aériens

• **Tour 15** *(Apr-Jun 1945)*
2 pas aériens

• **Tour 16** *(Jul-Aug 1945)*
2 pas aériens

ALLIES

• **Tour 2** *(Jan-Mar 1942)*
Etats-Unis
1 CV : Lexington/Yorktown
1 CA : Portland
1 CLAA : Atlanta
1 DD : Mahan
2 pas aériens
1 unité terrestre : 1ère Division de Marines
Points de Transports : 14
Points de sous-marins : 2
Angleterre
1 CVL : Hermès
1 unité terrestre : 23ème Division

• **Tour 3** *(Apr-Jun 1942)*
Etats-Unis
1 CV : Wasp/Hornet
1 CA : Pensacola
2 DD : 1 Porter, 1 Gearing
2 pas aériens
1 unité terrestre : 2ème Division de Marines
Points de Transports : 16
Points de sous-marins : 2
Angleterre
1 CV : Indomptable/Formidible
2 BB : Ramillies/Resolution, Revenge/Royal Sovereign
1 CA : Dorsetshire
3 DD : 1 D Class, 1 E Class, 1 G Class
2 pas aériens

• **Tour 4** *(Jul-Sept 1942)*
Etats-Unis
1 BB : North Carolina/Washington
2 DD : 1 Fletcher, 1 Sumner
4 pas aériens
1 unité terrestre : 8ème Armée
Points de Transports : 16
Points de sous-marins : 2
Angleterre
2 pas aériens

• **Tour 5** *(Oct-Dec 1942)*
Etats-Unis
1 BB : Indiana/South Dakota
1 CL : Brooklin
2 DD : 1 Fletcher, 1 Sumner
4 pas aérien
1 unité terrestre : 25ème Division
Points de Transports : 16
Points de sous-marins : 2
Angleterre
1 CL : D CLass
1 DD : H Class
2 pas aériens

• **Tour 6** *(Jan-Mar 1943)*
Etats-Unis
1 CL : cleveland
1 DD : Fletcher
4 pas aériens
Les capacités aériennes et portuaires des bases alliées sont doublées (17.2)
Points de Transports : 20
Points de sous-marins : 4
Angleterre
2 pas aériens

• **Tour 7** *(Apr-Jun 1943):*
Etats-Unis
1 BB : Alabama/Massachusetts
1 DD : Sumner
4 pas aériens
Points de Transports : 20
Points de sous-marins : 4
Angleterre
2 pas aériens

• **Tour 8** *(Jul-Sept 1943)*
Etats-Unis
1 CV : Essex/Bunker Hill
2 CVL : Independance/Belleau Wood, Cowpens/Princeton
1 CL : Cleveland
2 DD : 1 Fletcher, 1 Sumner
4 pas aériens
Points de Transports : 20
Points de sous-marins : 4
Angleterre
2 pas aériens

• **Tour 9** *(Oct-Dec 1943)*
Etats-Unis
1 CV : Randolph/Bennington
1 CVL : Langley/Monterrey
4 pas aériens
Points de Transports : 20
Points de sous-marins : 4
Angleterre
2 pas aériens

• **Tour 10** *(Jan-Mar 1944)*
Etats-Unis
2 CV : Intrepid/Franklin, Hancock/Ticonderoga
1 CVL : Cabot/Bataan
1 BB Iowa/New Jersey
1 CA : Baltimore
1 DD : Fletcher
4 pas aériens
Les capacités aériennes et portuaires des bases alliées sont triplées (17.2)
[Optionnel] : la Règle Radar et Sonar peut désormais s'appliquer (18.1.7)
Points de Transports : 24
Points de sous-marins : 6
Angleterre
2 pas aériens

• **Tour 11** *(Apr-Jun 1944)*
Etats-Unis
1 CL : Cleveland
1 DD : Sumner
4 pas aériens
Points de Transports : 24
Points de sous-marins : 6
Angleterre
2 pas aériens

• **Tour 12** *(Jul-Sept 1944)*
Etats-Unis
1 CV : Antietam/Shangri-La
1 CL : Cleveland
1 DD : Sumner
4 pas aériens
Points de Transports : 24
Points de sous-marins : 6
Angleterre
2 pas aériens

• **Tour 13** *(Oct-Dec 1944)*
Etats-Unis
1 CV : ?
2 BB : New-York/Texas, Mississippi/New Mexico
1 CL : Cleveland
1 DD : Sumner
4 pas aériens
Points de Transports : 24
Points de sous-marins : 6
Angleterre
2 pas aériens

• **Tour 14** *(Jan-Mar 1945)*
Etats-Unis
1 CV : ?
1 BB : Missouri/Wisconsin
DD : Fletcher
4 pas aériens
Les capacités portuaires des bases alliées sont quadruplées (17.2)
Points de Transports : 28
Points de sous-marins : 8
Angleterre
1 CV : Victorious/Illustrious
1 BB : King Georges V/Duke of York
1 CL : Dido
1 DD : P Class
Ces unités navales anglaises peuvent arriver plus tôt dans la partie si le joueur allié le désire (17.6)
2 pas aériens

• **Tour 15** *(Apr-Jun 1945)*
Etats-Unis
1 CA : Baltimore
1 DD : ?
4 pas aériens
Points de Transports : 28
Points de sous-marins : 8
Angleterre
2 pas aériens

• **Tour 16** *(Jul-Aug 1945)*
Etats-Unis
1 CB : Alaska/Guam
4 pas aériens
Points de Transports : 28
Points de sous-marins : 8
Angleterre
2 pas aériens

Table de COMBAT

Lancez le nombre de dés donné par les règles de combat et appliquez les éventuels modificateurs à chaque dé

Un résultat de **5** ou **6** est une attaque réussie

Type de Combat	Modificateurs au dé
ASW - Guerre anti Sous-Marine (unités de Destroyers dans la case Convoy Escort, 6.1)	Pas de modificateur
ASW - Guerre anti sous-marine (unités de Destroyers dans une Task Force, 12.2.2)	**+1** : des unités aériennes amies basées à terre ou une unité de porte-avions se trouvent dans l'hex. • *Optionnel :* **+1** *: points aériens alliés à partir du tour 10*
• *Optionnel : Bombardement Stratégique (18.1.3)*	**+1** : une base se trouvant à 2 hexs de distance maximum d'une des Bases Nationales Japonaise est sous contrôle Allié.
Attaque sous-marine sur les convois de navires marchands (6.2)	**+1** : à partir du tour 6
Attaque sous-marine sur une Task Force (12.2.3)	**-2** : Points de sous-marins Alliés au tour 1. **-1** : Points de sous-marins Alliés entre les tours 2 à 5. **+1** : la Task force ne contient pas d'unités de Destroyers (DD). **+1** : la cible est une unité aérienne ou terrestre.
Combat air-air (12.3.2.1)	**+1** : Points Aériens Japonais pendant le premier tour du joueur Japonais. • *Optionnel :* **+1** *: Points aériens Japonais de pilotes d'élite.* • *Optionnel :* **+1** *: Points aériens Alliés à partir du tour 1.* • *Optionnel :* **+1** *: Points aériens Alliés contre une attaque de Kamikaze.*
Tir anti-aérien (12.3.2.3)	• *Optionnel :* **+1** *:Task Force ou Base Alliée à partir du tour 10.* • *Optionnel :* **+1** *: Task Force Alliée contre une attaque de Kamikaze.*
Frappe aérienne (12.3.2.3)	**+1** : le joueur dispose de la Suprématie Aérienne. **+1** : Points aériens japonais pendant le premier tour du joueur Japonais. **+1** : la cible est une unité navale à l'ancre. **+1** : la cible est une unité aérienne ou terrestre appartenant à une Task Force. • *Optionnel :* **+1** *: Points aériens Japonais de pilotes d'élite* • *Optionnel :* **-1** *: la cible est une unité de porte-avions Anglais (CV, pas CVL)*
Appui terrestre (12.3.4.3	Pas de modificateur
Combat terrestre (12.3.4.5)	**-1** : unité non ravitaillée. • *Optionnel : +1 : unité de US Marines effectuant un débarquement amphibie dans un hex ne contenant aucune autre unité amie.*

Table de COMBAT DE SURFACE

Croisez la puissance de feu de l'attaquant et la valeur de Défense de la cible afin de déterminer le nombre nécessaire pour réussir une attaque. Lancez un dé. Si le résultat est supérieur ou égal à ce nombre, l'attaque est réussie.

Les combats de surface n'ont pas de modificateurs aux dés (*sauf en cas d'utilisation des règles optionnelles : Torpilles Long Lance (18.2.1), Tokyo Express (18.2.2), Attaques multiples (18.3.2*)

Lancez toujours **1** dé par navire en Attaque

Puissance de Feu	Valeur de Défense					
	7	8	9	10	11	12
0	4	5	6	6*	6*	6*
1	3	4	5	6	6	6
2	2	3	4	5	5	5
3	2	2	3	4	5	5
4	2	2	2	3	4	4

6* = vous ne réussissez qu'une demi-attaque (marqueur 1/2 HIT). Il faut combiner 2 demi-attaques réussies pour donner 1 attaque réussie (les marqueurs 1/2 HIT sont retirés des navires à la fin du round de Combat de Surface).

Table de DOMMAGES NAVALS

Quand une attaque contre une unité navale est réussie, utilisez cette table pour déterminer les dégâts

Pour chaque attaque réussie, lancez **2** dés, appliquez les éventuels modificateurs puis comparez le résultat à la valeur de Défense de l'unité

Si le jet de dé modifié est :
- **Supérieur ou égal** à la valeur de Défense : l'unité est **COULEE**
- **Inférieur** à la valeur de Défense : l'unité est **ENDOMMAGEE**

Modificateurs	**+1** : frappe aérienne réussie
	+X : attaque réussie d'un combat de surface (X = puissance de feu en attaque)
	+2 : attaque sous-marine réussie
	+1 : Unités Alliées lors du premier tour du joueur Japonais
	Optionnel : +1 pour chaque attaque réussie en plus de la première

Effets d'une Zone de Contrôle Aérienne Ennemie (ZDCA)

Déploiement Maritime	Pas d'effets dans l'hex de départ. L'unité qui se déplace doit stopper son mouvement quand elle entre dans une ZDCA ennemie.
Mouvement **Opérationnel** et Mouvement de **Réaction**	La ZDCA est effective dans l'hex de départ. Si l'unité qui se déplace débute son mouvement dans une ZDCA ennemie ou pénétre dans une ZDCA ennemie, elle peut choisir de s'arrêter ou de poursuivre son mouvement de **1** hex supplémentaire

COÛT en POINTS DE TRANSPORT

Type d'unité		Déploiement Maritime	Déploiement d'un hex	Mouvement Opérationnel	Mouvement de Réaction	*Couts additionnels*
NAVALE	Coût de Transport	1 point de Transport	Rien	• **Japon** - de 1 à 4 hexs : 1 point de fuel - 5 hexs et plus : 1,5 points de Fuel • **Alliés** Rien	• **Japon** 1 point de Fuel • **Alliés** Rien	**JAPON** • Transport de Point de fuel : 1 point de Transport • Transfert d'unité de Destroyers depuis ou vers la case Convoy Escort : 1 point de Transport • Jet de dé anti-sous-marin (phase de Guerre Economique) : 1 point de fuel
	Capacité de Mouvement	1 à 4 hexs	1 hex	Capacité de mouvement de l'unité	Moitié (sup) de la capacité de mouvement de l'unité	
AERIENNE et TERRESTRE	Coût de Transport	0,5 point de Transport	Rien	1 point de Transport		**ALLIES** • *Optionnel : Jet de dé de Bombardement Stratégique : 1 point de Transport*
	Capacité de Mouvement	1 à 4 hexs	1 hex	1 à 4 hexs		

RETOUR des unités

Type d'unité	Endommagée au combat	Eliminée au combat	Dispersée	Autre(s) cause(s)
NAVALE	Reviennent en jeu (2 x nombre d'attaques réussies) tours plus tard, pendant la phase de renforts amie	**BB** et **CV/CVL Japonais** : définitivement retirés du jeu **Autres** : peuvent revenir en renforts si nécessaire	Reviennent en jeu au tour suivant pendant la Phase de Renforts amie	Reviennent en jeu au tour suivant pendant la Phase de Renforts amie
TERRESTRE		Reviennent en jeu deux tours plus tard pendant la Phase de Renforts amie		
PAS Aériens		disponibles pour usage futur	disponibles pour usage futur	