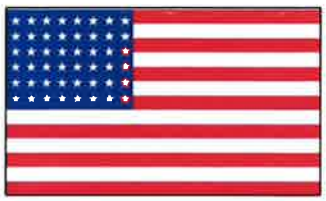
FLEET COMMANDER NIMITZ

The WWII Pacific Ocean Solitaire Strategy Game



[1.0] INTRODUCTION 3
[1.1] L'Amiral Nimitz 3

[2.0] CAMPAGNES 3

[3.0] VICTOIRE 3
[3.1] Tenir une Zone 3

[4.0] DÉCISIONS SOLITAIRES 3

[5.0] ÉLÉMENTS DU JEU 4
[5.1] La Carte Stratégique 4
[5.2] La Carte Tactique 4
[5.3] Fiches de Placement Initial 4
[5.4] Journal de Jeu 4
[5.5] Dé 4
[5.6] Pions (8 plaquettes) 4

[6.0] LES UNITÉS 5
[6.1] Nationalités 5
[6.2] Recto et verso 5

[7.0] DESCRIPTION 6
[7.1] Informations 6
[7.2] Unités navales 6
[7.3] Unités aériennes 7
[7.4] Unités terrestres 7

[8.0] PLACEMENT INITIAL 8
[8.1] Marqueur de Tour 8
[8.2] Plans de Bataille 8
[8.3] Unités 8
[8.4] Pions d'objectifs 8

[9.0] SÉQUENCE DE JEU 8
[9.1] Tour suivant 8
[9.2] Recomplètement US 8
[9.3] Reconnaissance aérienne US 9
[9.4] Mouvement 9
[9.5] Ordres japonais 10
[9.6] Ordres de mouvement japonais 11
[9.7] Fin des mouvements 12
[9.8] Résolution des Batailles 12

[10.0] BATAILLES 12
[10.1] Séquence d'une Bataille 12

[11.0] MISE EN PLACE D'UNE BATAILLE 12
[11.1] Transfert des unités US vers la Carte Tactique 12
[11.2] Déplacement des unités japonaises 13
[11.3] Durée d'une Bataille 14
[11.4] Détermination des Plans de Bataille japonais 14
[11.5] Sélection des Plans de Bataille US 14
[11.6] Plans de Bataille US (définitions) 14

[12.0] COMBAT 15
[12.1] Tirage au sort des Plans de Bataille japonais 15
[12.2] Plans de Bataille japonais (définitions) 15
[12.3] Mouvement aériens US 16
[12.4] Mouvements aériens japonais 16
[12.5] Répartition des pertes 17
[12.6] Combats aériens 18
[12.7] Artillerie Anti-Aérienne (AAA) 18
[12.8] Bombardement aérien 18
[12.9] Torpillages 18
[12.10] Charges de profondeur ASM 19
[12.11] Artillerie navale 19
[12.12] Infanterie 19
[12.13] Attaque contres des unités à terre 19
[12.14] Mouvements de l'Infanterie 19
[12.15] Retour des unités aériennes 19
[12.16] Dommages causés aux aérodromes 20
[12.17] Avance du marqueur de Tour de Bataille 20
[12.18] Fin d'une Bataille 20

[13.0] APRÈS LA BATAILLE 20
[13.1] Renforts japonais 20
[13.2] Réparations japonaises 20
[13.3] Retour au port des navires US 21
[13.4] Contrôle du ravitaillement US 21
[13.5] Conditions de défaite 21

[14.0] TOUR SUIVANT 21

[15.0] RÈGLES DE CAMPAGNES SPÉCIALES 21
[15.1] Infanterie japonaise 21
[15.2] Bombardiers stratégiques US 21
[15.3] Invasion du Japon (1945) 22
[15.4] Iwo Jima et Okinawa (1945) 22
[15.5] Fin de campagne avancée (1945) 22

[16.0] CAMPAGNES LIÉES 22

CRÉDITS 22

EXEMPLE DÉTAILLÉ 23

ANNEXES 26
Fiches de Placement Initial 26
Journal de Jeu 27

[1.0] INTRODUCTION

Bienvenue ! ***Fleet Commander Nimitz*** est le dernier né de notre série *"Field Commander"*.

Mon but, en créant ce système de jeu, a été de permettre de revivre la carrière de certains des plus grands commandants de l'Histoire au travers d'un jeu facile à apprendre et rapide à jouer. J'ai donc opté pour le solitaire parce qu'il réunissait les qualités requises.

Les commandants ont à leur disposition des états-majors et des conseillers nombreux mais, au final, eux seuls prennent les dures décisions qui affectent les vies, changent le cours des campagnes et décident du sort des nations.

Dans ce jeu, vous prendrez toutes les décisions nécessaires pour commander les Forces US, tandis que les règles du jeu, les tables et les jets de dé dicteront les actions des forces japonaises.

[1.1] L'Amiral Nimitz

L'Amiral Chester Nimitz devient Commandant en Chef de la Flotte US du Pacifique le 31 Décembre 1941.
Il succède ainsi à l'Amiral Kimmel dont les choix lors de l'attaque de Pearl Harbor furent en effet tellement critiqués qu'ils aboutirent à son remplacement immédiat.

L'idée maîtresse de la pensée de Nimitz était de transmettre autant d'informations que possible à ceux qui étaient directement concernés par les combats.

Il considérait en effet que les officiers qui prenaient les décisions au plus près du champ de bataille devaient bénéficier de toutes les informations disponibles.

Il choisissait le lieu des batailles, les navires disponibles et les objectifs clés, mais laissait les décisions tactiques aux officiers en charge sur le terrain.

Pour cette raison, l'Amiral Nimitz fut très apprécié et respecté, et le succès fut immédiatement au rendez-vous.

En 1945, il fut promu au poste de Chef des Opérations Navales, poste qu'il occupa jusqu'à son départ en retraite en 1947.

[2.0] CAMPAGNES

Vous endossez le rôle de l'Amiral Nimitz et commandez les Forces américaines ainsi que celles de leurs alliés, tandis que les jets de dés contrôlent les Forces japonaises.

Les Forces US et Australiennes sont appelées "Forces US" ou "Américaines" pour plus de simplicité dans le jeu.

La Fiche de placement initial de chaque Campagne détaille vos objectifs pour cette Campagne. Pour atteindre ces objectifs, vous devez déplacer vos unités vers les Zones d'Objectifs afin de les capturer et de les tenir.

[3.0] VICTOIRE

A la fin de chaque Campagne, votre niveau de victoire dépend du nombre d'objectifs que vous occupez.

Objectifs de Campagne

Objectifs :	**Évaluation de la Campagne**	
Alaska, Iles Hawaii,	Objectifs	Résultat
Ile de Midway, Iles Gilbert,	8	Excellent
Iles Samoa, Iles Salomon,	7	Bon
Nelle Guinée,	5-6	Historique
Nelle Calédonie	4	Médiocre
	3-	Lamentable

Exemple : si vous occupez 7 objectifs à la fin de la Campagne de 1942, vous obtenez une évaluation de niveau "Bon".

[3.1] Tenir une Zone

Il existe de nombreuses Zones d'îles sur la Carte Stratégique. Vous tenez une Zone si vous réunissez les 3 conditions suivantes :

1) Vous avez de l'Infanterie ou de l'aviation à terre,

2) Il n'y a ni Infanterie ni aviation japonaise à terre,

3) Cette Zone est ravitaillée.

Si une Zone ne remplit pas obligatoirement ces 3 conditions en même temps, vous ne tenez pas cette Zone.

[4.0] DÉCISIONS SOLITAIRES

A certains moments durant le jeu, vous aurez à prendre des décisions pour le compte de l'ennemi.

Les règles vous guideront afin de faciliter vos décisions, mais si elles vous proposent plusieurs options d'égale valeur, vous pouvez choisir selon votre bon vouloir.

Exemple : vous infligez une perte à des navires japonais dans une Zone qui en contient plusieurs de même valeur. Vous devez donc décider lequel endommager.

[5.0] ÉLÉMENTS DU JEU

[5.1] La Carte Stratégique

Sur la Carte Stratégique se trouvent la Séquence de Jeu, les Ordres de Mouvements japonais ainsi que d'autres informations nécessaires à chaque Campagne.

On peut aussi y trouver un réseau de voies de communications.

Les Japonais utilisent ces voies pour réguler leurs mouvements.

[5.2] La Carte Tactique

Utilisez cette carte pour résoudre les batailles.

Transférez toutes les unités depuis la zone de la Carte Stratégique où une bataille va se dérouler, jusque sur cette carte afin de résoudre l'engagement.

Cette carte contient la Table des Tours de Bataille ainsi que la Séquence de Jeu d'une bataille.

[5.3] Fiches de Placement Initial (x4) (voir page 26)

La Fiche de Placement Initial de chaque Campagne détaille :

- l'année de la Campagne,
- la Zone de départ de chaque unité pour cette Campagne,
- vos Points de Ravitaillement,
- vos Points de Renforts,
- les Objectifs,
- et des précisions sur l'aviation embarquée sur porte-avions.

[5.4] Journal de Jeu (x 1) (voir page 27)

Il vous servira à enregistrer les informations de votre Campagne.

Vous pouvez le photocopier autant que nécessaire ou le télécharger depuis le site www.dvg.com.

[5.5] Dé (x1)

Lancez un dé à 10 faces (D10) à chaque fois qu'un jet de dé est requis.

Le dé doit donner des résultats de 1 à 10. Certains dés étant numérotés de 0 à 9, considérez le 0 comme 10.

[5.6] Pions (8 plaquettes)

Le jeu utilise des pions pour représenter les unités militaires et des marqueurs remplissant diverses fonctions.

Les pions US sont sur fond bleu tandis que les Japonais sont sur fond rouge.

Unités

Les pions d'unités représentent les navires, les troupes et les avions.

Points de Ravitaillement US et Points de Renforts

Prenez les pions de ravitaillement et mettez-les de côté. Le chiffre sur le pion représente sa valeur en ravitaillement ou en renfort.

Le nombre de pions fournis ne limite pas les possibilités du jeu (vous pouvez en créer si nécessaire).

Ravitaillement japonais

Trouvez les pions de ravitaillement et mettez-les de côté. Ces pions affectent la quantité de renforts que les Japonais reçoivent chaque Tour de la Campagne.

Reconnaissance US

Ces pions sont utilisés pour connaître par avance les mouvements japonais avant que vous ne déplaciez vos unités.

Calendrier de Campagne

Déplacez ce marqueur sur le Calendrier de la Campagne afin de savoir quel Tour vous êtes en train de résoudre.

Calendrier de Bataille

Déplacez ce marqueur sur le Calendrier de la Bataille afin de savoir quel Tour vous êtes en train de résoudre.

Plans de Bataille US et japonais

Ces pions procurent des avantages aux unités lors d'une Bataille.

Nombre de plans de Bataille japonais

Utilisez ce marqueur pour suivre le nombre de pions de Plans de Bataille que le Japonais tire chaque Tour d'une Bataille.

Ordres de mouvement japonais

Placez ce marqueur sur la Table des Ordres de Mouvement japonais.

Unités japonaises en Tansit

Ces marqueurs indiquent vers où se dirigent, lors de la Phase de Mouvement, les unités japonaises repérées.

Unités japonaises immobiles

Ces marqueurs indiquent quelles unités japonaises :

- ne peuvent pas bouger, ou
- se sont déjà déplacées lors de la Phase de Mouvement.

Localisation d'une Bataille

e marqueur est utilisé pour repérer la Zone de la Carte Stratégique sur laquelle se déroule une Bataille.

Capacités d'un aérodrome

Ces marqueurs indiquent la valeur des aérodromes dont chaque camp dispose sur l'île pendant une Bataille.
Une escadrille basée à terre peut opérer depuis chaque aérodrome.

Objectifs

Ces marqueurs désignent la ou les Zone(s) Objectif(s) de la Campagne :

- Face bleue : Objectifs tenus par les Américains,
- Rouge : Objectifs non contrôlés ou tenus par les Japonais.

[6.0] LES UNITÉS

[6.1] Nationalités

Le drapeau sur le bord d'un pion identifie sa nationalité.

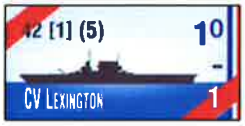
Vous contrôlez les forces US et australiennes. Chacun de vos pions d'unités porte sa marque de nationalité sur le bord droit.

US **Australia**

Tout au long de ce livret de règles, les unités japonaises seront nommées indifféremment forces japonaises ou forces ennemies. Chacun des pions d'unités japonais porte sa marque de nationalité sur le bord gauche.

[6.2] Recto et verso

Le recto d'un pion représente l'unité à pleine puissance, tandis que son verso la représente à puissance réduite (endommagée).



La face endommagée est repérée par 2 zébrures rouges en travers du pion.

Lorsqu'une nouvelle unité arrive sur la carte, elle est toujours à pleine puissance.

Lorsqu'une unité subit une perte, elle est retournée face endommagée visible.

Si une unité endommagée subit une autre perte, elle est détruite et retirée du jeu.

Avions embarqués sur porte-avions

Les avions embarqués sur porte-avions sont repérés par une bande bleu foncé en bas du pion (les avions basés à terre ne disposent, eux, d'aucune bande de couleur).

Après une Bataille, retirez toutes les escadrilles embarquées, quelque soit leur statut (complètes, endommagées ou détruites) et mettez-les de côté pour un usage ultérieur.

Chaque camp pourra utiliser ces pions pour équiper ses porte-avions au début d'une Bataille.

Bataillons japonais

Après une Bataille, renvoyez tous les Bataillons japonais détruits sur la Case Bataillons de la Carte Stratégique.

Ces pions sont utilisés librement pendant une Campagne.

[7.0] DESCRIPTION

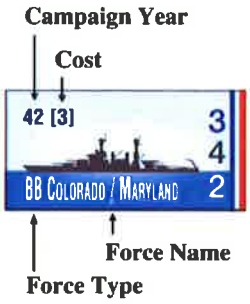
Il existe 3 types d'unités :

- Navales (navires de surface, sous-marins)
- Terrestres (Infanterie),
- Aériennes (chasseurs, torpilleurs, bombardiers en piqué, bombardiers moyens et lourds).

[7.1] Informations

Année de la Campagne

La date portée sur le pion (42, 43, 44 ou 45) indique l'année de la Campagne lors de laquelle ce pion est utilisé.



Exemple : "42" signifie que ce pion est joué lors de la Campagne de 1942.

Coût d'achat

Vous devez payer son coût en Points de Renforts ou de Ravitaillement lorsque vous achetez une unité.

Exemple : ce navire coûte 3 Points de Renforts ou de Ravitaillement.

Type d'unité

C'est la désignation militaire de l'unité.

Exemple : "BB" signifie Battleship (Cuirassé), "DD" signifie Destroyer, etc...

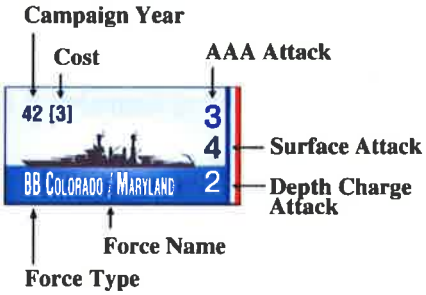
Nom de l'unité

Certains pions de navires portent 2 noms. Ces 2 navires étaient présents durant la Campagne.

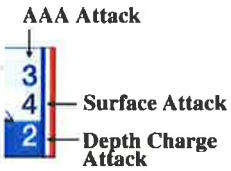
Exemple : ce pion représente les cuirassés Colorado et Maryland

[7.2] Unités navales

Le terme "Navire" fait référence aussi bien aux navires de surface qu'aux sous-marins, sauf règle spécifique.



Valeurs d'attaque



Les navires utilisent leurs valeurs d'attaque pour mener une attaque. Pour chaque attaque, vous lancez un dé dont le résultat doit être inférieur ou égal à la valeur d'attaque pour infliger une perte à l'ennemi.

Les navires utilisent leur valeur d'attaque AAA (Artillerie Anti-Aérienne) pour attaquer les avions ennemis.

Les porte-avions bénéficient d'une valeur d'attaque supérieure, notée en exposant à côté de la valeur AAA.

Si le dé est inférieur ou égal à la valeur d'attaque, vous infligez 1 perte.

S'il est inférieur ou égal à la valeur en exposant, vous infligez une 2ème perte.

Exemple : un porte-avions a une valeur AAA de 4/2.

Si le dé donne :	*5 ou plus*	=	*0 perte,*
	3 ou 4	=	*1 perte,*
	1 ou 2	=	*2 pertes.*

Les navires utilisent leur valeur d'attaque de surface pour attaquer les navires ennemis, les unités terrestres et les aérodromes.

Les sous-marins ne peuvent pas attaquer les unités terrestres ou les aérodromes.

Les navires utilisent leur valeur d'attaque sous-marine pour attaquer les sous-marins ennemis.

Exemple : si le Colorado/Maryland lance une attaque AAA contre des avions japonais, le dé doit donner 3 ou moins pour infliger 1 perte.

Si le cuirassé tire sur des navires de surface japonais ou sur des unités à terre, le dé doit donner 4 ou moins pour infliger 1 perte.

S'il grenade un sous-marin, le dé doit donner 2 ou moins.

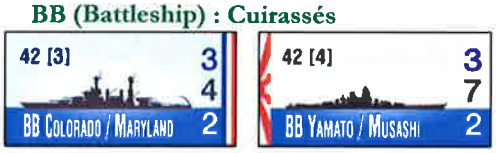
Il existe plusieurs types de navires dans le jeu. Pour plus de commodité, les pions représentant les grands navires incluent aussi leur escorte.

CV (Carrier Vessel) : Porte-avions d'escadre

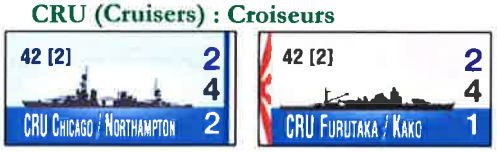
CVL (Light) : Porte-avions Léger

CVE (Escort) : Porte-avions d'Escorte

BB (Battleship) : Cuirassés

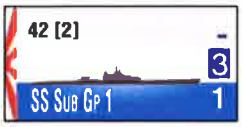


CRU (Cruisers) : Croiseurs



DD : Destroyers

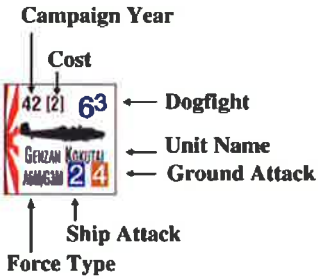
SS : Sous-marins



Transports

[7.3] Unités aériennes

Il existe plusieurs types d'unités aériennes dans le jeu.



Valeurs d'attaque
Les avions utilisent leur valeur d'attaque pour mener une attaque.
Pour chaque attaque, vous lancez un dé dont le résultat doit être inférieur ou égal à la valeur d'attaque pour infliger une perte à l'ennemi.

Les avions utilisent leur valeur de combat aérien pour attaquer les avions ennemis.
Si le dé est inférieur ou égal à la valeur d'attaque, vous infligez 1 perte.
S'il est inférieur ou égal à la valeur en exposant, vous infligez une 2ème perte.

Les avions utilisent leur valeur d'attaque au sol (carré marron) pour attaquer l'infanterie ennemie ou un aérodrome.

Les avions utilisent leur valeur d'attaque contre navires (carré bleu) pour attaquer les navires ennemis, sauf les sous-marins qu'ils ne peuvent pas attaquer.

Un bombardier peut être n'importe quel type d'avion pouvant larguer des bombes, même s'il a aussi une capacité de combat aérien.

Un chasseur peut être n'importe quel type d'avion avec une capacité de combat aérien mais sans valeur de bombardement.

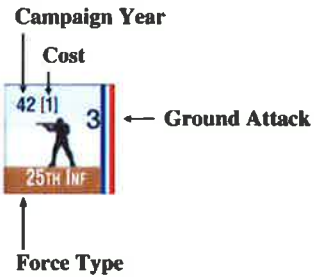
Avions basés à terre (aviation terrestre) :

Aéronavale US (embarquée sur porte-avions) :

Aéronavale japonaise (embarquée sur porte-avions) :

[7.4] Unités terrestres

Les pions d'infanterie représentent les unités de combat terrestres.



Valeurs d'attaque
Les unités d'infanterie utilisent leur valeur d'attaque terrestre pour attaquer une unité d'infanterie ennemie ou un aérodrome.
L'infanterie ne peut pas attaquer les navires ou les avions.

Pour chaque attaque, vous lancez un dé dont le résultat doit être inférieur ou égal à la valeur d'attaque pour infliger une perte à l'ennemi.

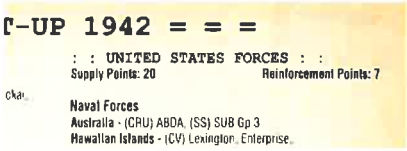
Il existe plusieurs types d'infanterie dans le jeu. Elles obéissent toutes aux mêmes règles.

Armée US et japonaise

US Marines

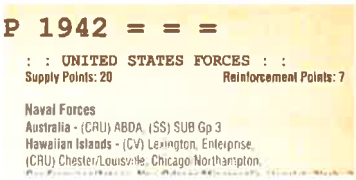
Bataillons US et japonais

[8.0] PLACEMENT INITIAL



Pour commencer, munissez-vous de la Fiche de placement initial correspondant à la Campagne que vous voulez jouer. Nous vous recommandons de débuter par la Campagne de 1942.

Chaque Campagne dispose d'une Fiche de placement initial, d'informations et d'unités qui lui sont propres.



Toutes les Campagnes suivent la même procédure de placement initial.
La Fiche de placement initial de chaque Campagne liste l'année de la Campagne et vous fournit toutes les informations dont vous avez besoin pour débuter.

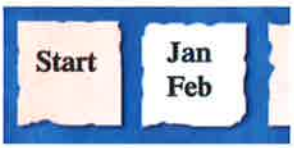
N'utilisez pour chaque Campagne, que les unités correspondant à l'année de la Campagne.

Positionnez chaque unité sur la carte stratégique, sur la Zone indiquée par la Fiche de placement initial.

(DD) DESRON 4, DESRON 12, (SS) SU
West Coast - (DD) DESRON 2
Reinforcements - (CV) Hornet, Wasp,

Exemple : pour la Campagne de 1942, placez le DESRON 2 (DD) sur la Zone Côte Ouest de la carte.

[8.1] Marqueur de Tour



Placez le marqueur de Tours sur la Case "Start" du calendrier de Campagne.

[8.2] Plans de Bataille

Mélangez les pions de Plans de Bataille ennemis dans une coupe ou une tasse pour pouvoir les tirer au hasard plus tard.

Posez les Plans de Bataille US près de la Fiche de placement initial. Vous pourrez ainsi choisir parmi eux plus tard.

[8.3] Unités

Toutes les unités débutent la Campagne sur la Carte Stratégique, sur une Zone précisée par la Fiche de placement initial.

Les pions de Bataillons n'ont pas d'année spécifique ; chaque Campagne précise leur lieu de placement.

Rangez les Bataillons japonais en excès dans la Case Bataillons sur la Carte.

[8.4] Pions d'objectifs

Placez les pions d'objectifs sur les Zones précisées par les instructions de placement initial.

Lorsqu'une unité d'infanterie débute une bataille sur une île, ou passe d'un Transport à une plage, elle est "à terre" ou "débarquée".

Toutes les escadrilles basées à terre sur une Zone sont toujours "à terre" ou "débarquées".

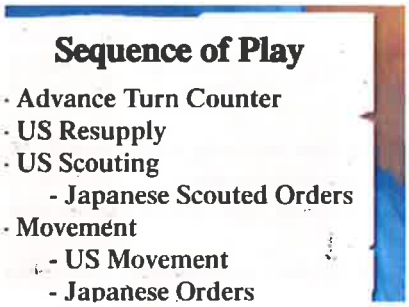
Objectives:
Alaska, Hawaiian Islands,
Midway Island, Gilbert Islands,
Samoa, Solomon Islands,
New Guinea, New Caledonia

Exemple : pour la Campagne de 1942, placez des pions d'Objectifs sur : Alaska, Hawaii, Midway, les Gilbert, Samoa, les Salomon, la Nelle Guinée et la Nelle Calédonie.

Si un Objectif est déjà occupé par une Infanterie ou une Escadrille US, placez le pion d'Objectif face bleue visible. La face bleue indique que l'Objectif est tenu par des unités US.

Si un Objectif est déjà occupé par une Infanterie ou une Escadrille japonaise, ou s'il n'est occupé par personne, placez le pion d'Objectif face rouge visible. La face rouge indique que l'Objectif n'est pas tenu par des unités US.

[9.0] SÉQUENCE DE JEU



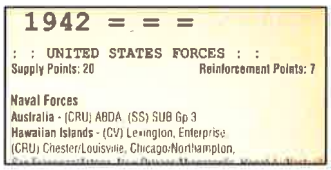
Lors de chaque Tour de Campagne, respectez la chronologie suivante, étape par étape. Dès qu'une étape est terminée, vous ne pouvez plus revenir en arrière.

[9.1] Tour suivant

Avancez le marqueur de Tours de Campagne d'une case vers la droite sur le calendrier de Campagne.

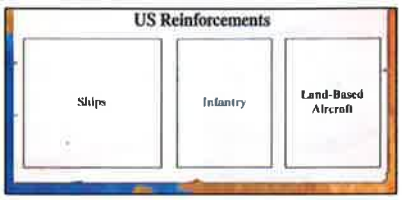
La Campagne se termine à la fin du Tour "Nov/Déc".

[9.2] Recomplètement US



Points de Renfort
Lors de chaque Tour de Campagne, vous gagnez le nombre de Points de Renfort listés sur la Fiche de placement initial de la Campagne. Placez la valeur indiquée en Points de Ravitaillement sur la Case des Renforts US.

Lorsque vous débutez une Campagne, vous ne disposez d'aucun Point de Renfort. Vous les gagnez à chaque Tour, lors de l'étape de Recomplètement US.



Vous ne pouvez dépenser des Points de Renfort que pour acquérir de nouvelles unités depuis la Case des renforts US.

Pour acheter une unité, payez son prix en Points de Renfort. Placez les unités US sur la Côte Ouest, et les australiennes en Australie.

Les porte-avions ont un prix d'achat particulier. Au lieu de payer le coût entre crochets, payez celui entre parenthèses. Le coût entre crochets sert lors de la répartition des pertes pendant une Bataille.

Exemple : le Lexington coûte "(5)" Points de Renfort. Le "[1]" est utilisé lors de la répartition des pertes pendant une Bataille.

Vous pouvez économiser vos Points de Renfort pour un usage lors d'un Tour ultérieur.

Points de Ravitaillement

A chaque Tour, vous gagnez le nombre de Points de Ravitaillement indiqués par la Fiche de Placement Initial.

Lorsque vous débutez une Campagne, vous ne disposez d'aucun Point de Ravitaillement. Vous les gagnez à chaque Tour, lors de la Phase de Recomplètement US.

Placez vos Points de Ravitaillement sur la Case de la Côte Ouest.

Vous dépensez ces Points pour déplacer vos unités, acheter des Reco et des Plans de Bataille, et réparer des unités endommagées.

Vous pouvez aussi dépenser des Points de Ravitaillement pour acheter des unités se trouvant sur la Case Renforts. Payez le même prix que lorsque vous les achetez avec des Points de Renfort. Vous pouvez combiner Points de Renforts et Points de Ravitaillement pour acheter des unités.

Vous pouvez économiser vos Points de Ravitaillement pour un usage lors d'un Tour ultérieur.

Réparations

Vous pouvez réparer vos unités endommagées pendant la Phase de Recomplètement US.

Vous pouvez dépenser des Points de Ravitaillement pour retourner chacune de vos unités endommagées sur leur face complète. Payez la moitié du coût de l'unité, arrondit à l'inférieur, avec un minimum de 1.

Exemple : une unité coûtant 5 a un prix de réparation de 2. Une unité coûtant 1 a un prix de réparation de 1.

Exemple : pour réparer le Lexington, payez 2 Points de Ravitaillement (1/2 de 5, arrondi à l'inférieur).

[9.3] Reconnaissance aérienne US

Lors de chaque Tour de Campagne, les navires US doivent se déplacer avant les navires japonais. Néanmoins, si vous utilisez les pions de Reco aérienne, vous pouvez connaître à l'avance la destination des groupes navals japonais avant de déplacer vos navires.

Lors de la Phase de Reco, vous pouvez payer 1 Point de Ravitaillement pour placer un pion de Reco sur n'importe quelle Zone contenant des unités ennemies.

Une fois tous les pions de Reco placés, lancez le dé d'Ordres japonais une fois pour chaque pion de Reco.

Vous pouvez placer plus d'un pion de Reco sur une Zone donnée si vous voulez effectuer plus d'un jet de dé d'Ordres japonais pour cette Zone. Attention : le nombre de pions de Reco autorisés limite vos possibilités de Reconnaissance chaque Tour.

Marqueur "En Transit"

Après avoir lance le dé pour les Ordres japonais le concernant :

1. retournez chaque pion Reco sur sa face "En Transit",
2. déplacez les unités japonaises vers leur destination,
3. Placez le marqueur au-dessus de la pile des unités japonaises concernées par l'Ordre de mouvement.

Utilisez les règles de mouvement standards pour déplacer les unités japonaises pendant la Phase de Reco.

[9.4] Mouvement

Zones accessibles

Unités US : toutes Zones sauf Japon et Asie du Sud-Est.
Unités Japonaises : toutes Zones sauf Côte Ouest USA et Australie.

Déplacement US

A chaque fois que vous déplacez un navire, une escadrille (basée à terre) ou une unité d'Infanterie lors de la Phase de Mouvement, vous devez payer 1 Point de Ravitaillement.

Exemple : vous déplacez 3 navires et 2 Infanteries depuis Hawaii jusqu'aux Salomon. Vous devez payer 5 Pts de Ravitaillement.

Limitation aux déplacements de l'aviation terrestre US

L'aviation terrestre ne peut faire mouvement vers une Zone que si, au début de la Phase de Mouvement, celle-ci est déjà occupée par une escadrille ou une unité d'Infanterie US.

Exemple : Midway débute la Phase de Mouvement avec une unité d'Infanterie US déjà présente. Vous pouvez déplacer une escadrille terrestre vers Midway.

Exemple : Iwo Jima débute la Phase de Mouvement avec seulement une escadrille terrestre japonaise déjà présente. Vous ne pouvez pas déplacer une escadrille terrestre vers Iwo Jima.

Exemple : Wake débute la Phase de Mouvement avec une unité d'Infanterie japonaise et une US déjà présentes. Vous pouvez déplacer une escadrille terrestre vers Wake.

Plusieurs Zones indiquent la capacité maxi de leurs aérodromes.
Vous ne pouvez pas placer plus d'escadrilles que la valeur des aérodromes de la Zone.

Exemple : la capacité maxi des aérodromes des Salomon est de 6 escadrilles, vous ne pouvez donc pas en placer plus de 6.

La Côte Ouest, Hawaii et l'Australie peuvent recevoir un nombre illimité d'escadrilles terrestres.

Cette limitation de capacité ne concerne que les escadrilles US et ne limite pas le nombre d'escadrilles japonaises.

Déplacement de l'Infanterie US

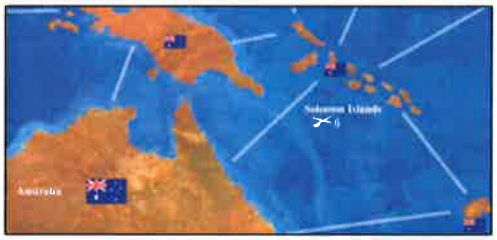
Lorsqu'une unité d'Infanterie US se déplace vers une Zone, placez-là sur un Transport. Ceci vous permettra de savoir quelle unité n'est pas encore débarquée et quelle autre débute la Bataille déjà débarquée.

Vous n'achetez pas les Transports, utilisez-les selon vos besoins.
Mettez-les de côté afin de pouvoir les réutiliser dès que de l'Infanterie doit rejoindre une île.

Vous ne pouvez pas retirer votre Infanterie d'une Zone contenant aussi des unités japonaises.

Exemple : vous avez de l'Infanterie, des navires et des avions dans les Salomon. Un navire japonais y est aussi présent. Votre Infanterie ne peut pas quitter les Salomon.

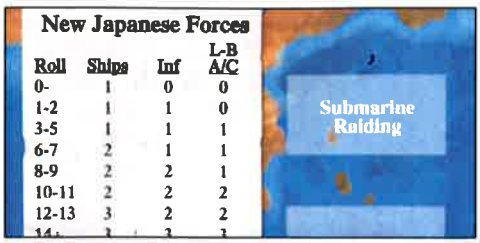
Limitation aux déplacements australiens



Les unités australiennes peuvent faire mouvement uniquement vers des Zones marquées du drapeau australien.

Exemple : vous pouvez déplacer une unité australienne vers la Nelle Guinée, mais pas vers Midway.

Raid sous-marin



New Japanese Forces

Roll	Ships	Inf	L-B A/C
0-	1	0	0
1-2	1	1	0
3-5	1	1	1
6-7	2	1	1
8-9	2	2	1
10-11	2	2	2
12-13	3	2	2
14+	3	3	3

Vous pouvez placer des sous-marins US sur la Case Raid près du Japon. Chaque sous-marin réduit le dé de Renforts japonais de -2.

Payez 1 Point de Ravitaillement pour chaque sous-marin placé sur la Case Raid.

[9.5] Ordres japonais

Débutez la Phase d'Ordres en plaçant un marqueur "Moved (déplacement terminé)" sur chaque Zone contenant seulement 1 Infanterie ou 1 escadrille terrestre japonaise.

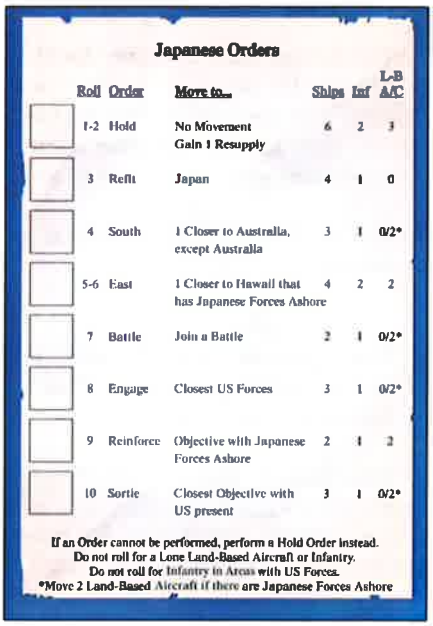
Exception : au Japon et en Asie du Sud-Est, les Japonais peuvent retirer la dernière unité occupant ces Zones.

Ces unités ne peuvent pas bouger, même si d'autres unités japonaises arrivent sur la même Zone pendant la Phase de Mouvement.

Remplacez tous les marqueurs "En Transit" par des marqueurs "Moved".

Une unité d'Infanterie japonaise ne peut pas quitter une Zone tant que celle-ci contient aussi des unités US. Marquez-la avec un pion "Moved". Ne lancez pas le dé d'Ordres pour cette unité et ignorez-la aussi si vous lancez le dé d'Ordres pour d'autres unités dans la même Zone.

Exemple : une Zone contient de l'Infanterie et des navires japonais, ainsi que des unités US. L'Infanterie japonaise ne peut pas bouger, mais vous lancerez quand même le dé d'Ordres pour les navires.



Japanese Orders

Roll	Order	Move to...	Ships	Inf	L-B A/C
1-2	Hold	No Movement Gain 1 Resupply	6	2	3
3	Refit	Japan	4	1	0
4	South	1 Closer to Australia, except Australia	3	1	0/2*
5-6	East	1 Closer to Hawaii that has Japanese Forces Ashore	4	2	2
7	Battle	Join a Battle	2	1	0/2*
8	Engage	Closest US Forces	3	1	0/2*
9	Reinforce	Objective with Japanese Forces Ashore	2	1	2
10	Sortie	Closest Objective with US present	3	1	0/2*

If an Order cannot be performed, perform a Hold Order instead.
Do not roll for a Lone Land-Based Aircraft or Infantry.
Do not roll for Infantry in Areas with US Forces.
*Move 2 Land-Based Aircraft if there are Japanese Forces Ashore

Le Tableau des Ordres japonais se trouve sur la Carte Stratégique.
Lancez un dé pour déterminer ce que devront faire les unités ennemies sur chaque Zone.

S'il y a plusieurs unités japonaises sur une Zone, vous devrez lancer le dé pour chacune.

Vous choisissez l'ordre dans lequel les unités ennemies se déplacent. Effectuez tous les mouvements d'une Zone avant de lancer le dé pour la Zone suivante.

La dernière unité d'Infanterie ou la dernière escadrille terrestre japonaise restant sur une Zone ne peut pas la quitter, quelque soit l'Ordre tiré par le dé.
Exception : au Japon et en Asie du Sud-Est, les Japonais peuvent retirer la dernière unité occupant ces Zones.

Déplacez les unités dans l'ordre suivant :

1. Navires,
2. Infanterie,
3. Aviation terrestre.

Exemple : une Zone occupée par 1 navire, 1 Infanterie et 2 escadrilles terrestres reçoit un Ordre "Renforts".
Vous déplacez 1 navire, 1 Infanterie et 1 escadrille, mais la 2ème escadrille ne peut pas bouger car c'est la dernière unité (Infanterie ou escadrille) occupant cette Zone.

Lorsqu'une unité d'Infanterie japonaise se déplace en direction d'une Zone contenant des unités US, placez-la sur un Transport. Ceci vous permettra de savoir quelle unité n'est pas encore débarquée et quelle autre débute la Bataille déjà débarquée.

Les Japonais n'achètent pas les Transports, utilisez-les selon les besoins.

Mettez-les de côté afin de pouvoir les réutiliser dès que de l'Infanterie doit rejoindre une île.

Les unités japonaises ne peuvent se déplacer qu'une seule fois par Tour. Lorsque des unités se déplacent vers une autre Zone, placez un marqueur "Moved" sur les unités pour bien repérer qu'elles ont déjà effectué leur mouvement.

Si un Ordre ne peut pas être appliqué, le considérer comme un Ordre Hold (Tenir).

Exemple : vous lancez le dé pour des unités en N^elle^ Guinée et elles reçoivent l'Ordre "Sud". Comme elles ne peuvent pas appliquer cet Ordre, remplacez-le par un Ordre "Tenir".

Si un ordre a pour résultat de ne pas déplacer d'unité, considérez-le comme un Ordre Tenir.

Exemple : vous lancez le dé pour un Objectif contenant des unités japonaises débarquées. Elles reçoivent un Ordre Renfort. Il existe 3 Objectifs différents contenant des unités japonaises débarquées (incluant le leur). Vous décidez au hasard que les 3 ont une chance égale et vous lancez le dé pour voir vers laquelle les unités vont aller. Le dé désigne la Zone sur laquelle elles se trouvent déjà, elles ne bougent donc pas. Considérez l'Ordre comme un Ordre Tenir.

Si des unités japonaises doivent rejoindre une Zone contenant des unités US, il ne sera pas toujours possible d'y envoyer le nombre d'unités requis par l'Ordre. Si le nombre d'unités d'Infanterie envoyées est inférieur à celui requis, prenez 1 Bataillon (depuis la Case Bataillons de la Carte) pour chaque unité d'Infanterie qu'il n'a pas été possible d'envoyer.

Exemple : un Ordre demande à 2 Infanteries de quitter une Zone, mais celle-ci n'est contient aucune. Prenez 2 Bataillons depuis la Case Bataillons et ajoutez-les aux unités en cours de déplacement.

Exemple : la Zone d'origine ne contient qu'une unité d'Infanterie alors que l'Ordre en requiert 2. Ajoutez 1 Bataillon aux unités à déplacer.

Exemple : la Zone d'origine contient 1 unite US et 1 Infanterie japonaise. L'Ordre requiert 1 Infanterie à déplacer. Cette dernière ne peut pas bouger à cause de la présence de l'unité US. Ajoutez 1 Bataillon aux unités à déplacer.

Quelques fois, un Ordre demandera au Japon de choisir entre 2 ou plusieurs destinations également valides. Lorsque cela arrivera, déterminez au hasard la destination finale.

Exemple : les unités occupant les Carolines reçoivent un Ordre Sud. Elles peuvent indifféremment rejoindre soit la N^elle^ Guinée, soit les Salomon. Lancez un dé pour déterminer la destination finale.

Exemple : des unités reçoivent un Ordre Bataille. Au moment du jet de dé, il existe 4 Zones contenant à la fois des unités US et japonaises. Lancez un dé pour déterminer laquelle des 4 Zones elles rejoignent.

[9.6] Ordres de mouvement japonais

Ordre Tenir

Leurs unités ne bougent pas. Sélectionnez au hasard 6 navires, 2 Infanteries et 3 escadrilles terrestres pour rester sur la Zone.

Exemple : la Zone contient 5 navires, 3 Infanteries et 0 escadrille. Tous les navires et 2 des 3 Infanteries vont rester. Vous devez relancer le dé pour déterminer un Ordre pour la dernière unité d'Infanterie.

A chaque fois que des unités ennemies reçoivent un Ordre Tenir, placez un marqueur Ravitaillement sur la Case Ravitaillement de la Carte.

Ordre Remise en conditions

Sélectionnez au hasard 4 navires et 1 Infanterie et renvoyez-les au Japon.

Cet Ordre ne peut pas être appliqué si vous lancez le dé pour des unités se trouvant déjà au Japon.

Ordre Sud

Sélectionnez au hasard 3 navires et 1 Infanterie et rapprochez-les à une Zone de distance de l'Australie.

Si la Zone de destination contient déjà au moins 1 Infanterie ou 1 escadrille japonaise, transférez aussi jusqu'à 2 escadrilles.

Cet Ordre n'est pas applicable si les unités concernées sont déjà adjacentes à l'Australie.

Ordre Est

Sélectionnez au hasard 4 navires, 2 Infanteries et 2 escadrilles et rapprochez-les à une Zone de distance de Hawaii sur une Zone tenue par les Japonais.

Cet Ordre n'est pas applicable s'il n'existe aucune Zone tenue par les Japonais, se trouvant à une Zone de distance de Hawaii.

Ordre Bataille

Sélectionnez au hasard 2 navires et 1 Infanterie et dirigez-les vers une Zone occupée à la fois par des unités US et japonaises.

Si la Zone de destination contient déjà au moins 1 Infanterie ou 1 escadrille japonaise, transférez aussi jusqu'à 2 escadrilles.

Cet Ordre n'est pas applicable s'il n'existe aucune Zone contenant à la fois des unités US et japonaises.

Ordre Engagement

Sélectionnez au hasard 3 navires et 2 Infanteries et dirigez-les vers la Zone la plus proche occupée par des unités US.

Si la Zone de destination contient déjà au moins 1 Infanterie ou 1 escadrille japonaise, transférez aussi jusqu'à 2 escadrilles.

Ordre Renfort

Déplacez jusqu'à 2 navires, 1 Infanterie et 2 escadrilles vers un Objectif déjà occupé par 1 Infanterie ou 1 escadrille japonaise.

Cet Ordre n'est pas applicable s'il n'existe pas d'Objectif déjà occupé par 1 Infanterie ou 1 escadrille.

Ordre Sortie

Sélectionnez au hasard 3 navires et 2 Infanteries et dirigez-les vers l'Objectif le plus proche occupé par au moins 1 unité US.

Si la Zone de destination contient déjà au moins 1 Infanterie ou 1 escadrille japonaise, transférez aussi jusqu'à 2 escadrilles.

Exemple : l'Objectif le plus proche occupé par des unités US ne contient aucune Infanterie ni escadrille japonaise. Vous y dirigez jusqu'à 3 navires et 2 Infanteries, mais aucune escadrille. Ces avions restent et seront utilisés lors d'Ordres futurs.

[9.7] Fin des mouvements

Lorsque vous avez déplacé toutes les unités japonaises, retirez tous les marqueurs "Moved".

[9.8] Résolution des Batailles

Vous devez maintenant résoudre une Bataille pour chacune des Zones qui contiennent à la fois des unités US et japonaises.

Exemple : vous devez résoudre la Bataille pour les Salomon car des unités US et japonaises sont présentes sur la Zone.

Choisissez la Bataille que vous voulez résoudre. Vous pouvez les résoudre dans l'ordre qui vous convient.

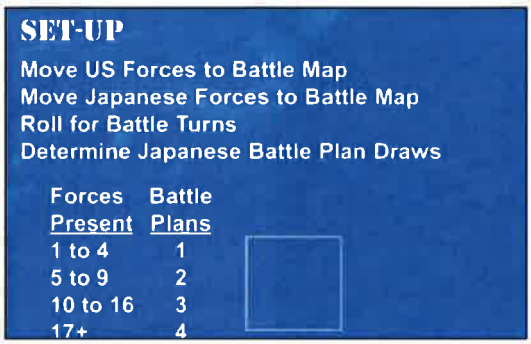
Après la résolution de toutes les Batailles, continuez avec la Phase des Renforts japonais.

[10.0] BATAILLES

[10.1] Séquence d'une Bataille

Pour résoudre chaque Bataille, suivez la Séquence sur la Carte Tactique.

[11.0] MISE EN PLACE D'UNE BATAILLE



[11.1] Transfert des unités US vers la Carte Tactique

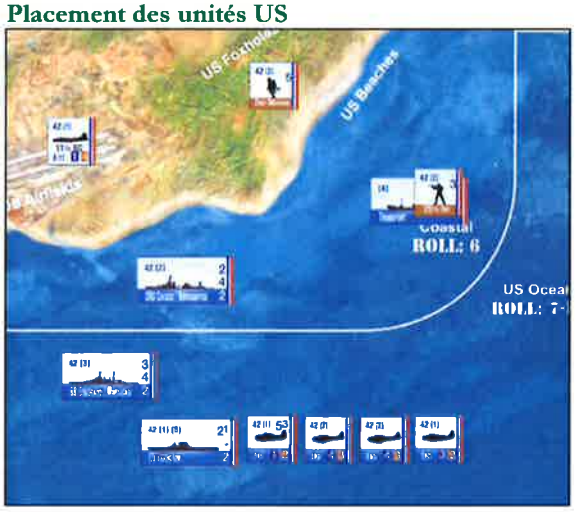
Transférez toutes les unités US depuis la Zone pour laquelle vous résolvez la Bataille, jusque sur la Carte Tactique.

Pendant que vous transférez les unités vers la Carte Tactique, marquez l'emplacement de la Zone concernée sur la Carte Stratégique, en y plaçant un marqueur "Localisation de Bataille".

La Carte Tactique est divisée en 4 Secteurs :

- Haute Mer japonaise,
- Côtier,
- Ile,
- Haute Mer US.

Placement des unités US



Une fois en place, les navires ne bougent plus pendant la Bataille.

Placez les porte-avions US dans le Secteur Haute Mer US. C'est le seul endroit où un porte-avions US peut être placé.

Vous pouvez placer les autres navires US où vous voulez, soit dans le Secteur de Haute Mer, soit dans le Secteur Côtier.

Les sous-marins US peuvent être placés dans n'importe quel Secteur contenant des navires japonais. Si aucun navire japonais n'est présent, le sous-marin ne prend pas part à la Bataille.

Placez les escadrilles terrestres US sur l'aérodrome US de l'île. Placez sur l'île autant de Points d'Aérodromes qu'il y a d'escadrilles terrestres US.

Exemple : 6 escadrilles US sont présentes. Placez donc des marqueurs pour un total de 6 points d'Aérodromes.

Si de l'Infanterie US est déjà présente sur l'île, placez-la sur les retranchements US.

Placez les Transports convoyant de l'Infanterie US dans le Secteur Côtier US. Vous pouvez placer plus d'une Unité d'Infanterie sur un Transport.

Placement des escadrilles de l'aéronavale

Placez les escadrilles embarquées à côté de leur porte-avions d'affectation.

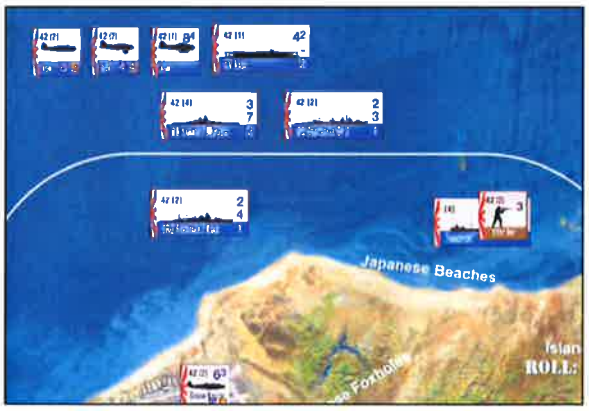
Si vous manquez de pions, utilisez-en d'autres. Le nombre de pions proposés dans le jeu n'est pas limitatif.

Carrier Air Groups
CV (5) - F4F, SBD, SBD, TBD

Vous trouverez le type d'avions pour chaque porte-avions (et pour chaque année) sur la Fiche de Placement Initial.

Exemple : le Lexington est un PA de valeur 5. Au début de la Bataille, placez 1 F4F, 2 SBDs et 1 TBD à côté de lui.

[11.2] Transfert des unités japonaises



Placez les escadrilles terrestres sur l'aérodrome japonais de l'île. Placez sur l'île autant de Points d'Aérodromes qu'il y a d'escadrilles terrestres japonaises.

Si de l'Infanterie japonaise est déjà présente sur l'île, placez-la sur les retranchements japonais.

Placez les Transports convoyant de l'Infanterie japonaise dans le Secteur Côtier japonais. Vous pouvez placer plus d'une Unité d'Infanterie sur un Transport.

Placement des navires japonais (CV et unités à terre)

Appliquez les règles suivantes si au moins 1 porte-avions japonais est présent, et si l'une au moins des situations suivantes existe :

1) de l'Infanterie japonaise se trouve sur des Transports,
2) de l'Infanterie japonaise se trouve à terre,
3) de l'aviation terrestre (US ou japonaise) se trouve à terre.

Placez les porte-avions japonais (CV-d'Escadre, CVL-Légers ou CVE-d'Escorte) dans le Secteur de Haute Mer japonais.

- Etape n°1 : Placez 1 Escorte japonaise (BB, CRU, ou DD) ayant la valeur d'attaque de surface la plus faible dans le Secteur de Haute Mer japonais.

- Etape n°2 : Placez 1 Escorte japonaise ayant la valeur d'attaque de surface la plus élevée dans le Secteur Côtier japonais.

Répétez ces 2 Etapes jusqu'à ce qu'il y ait, dans le Secteur de Haute Mer, autant d'escorte que de porte-avions, puis, placez l'escorte restante dans le Secteur Côtier.

Exemple : il y a 3 porte-avions japonais dans le Secteur de Haute Mer japonais. 8 Destroyers, Croiseurs et Cuirassés sont présents pour la Bataille. Placez 3 Escortes (de la plus faible valeur d'attaque de surface) dans le Secteur de Haute Mer, et 5 autres (de la valeur d'attaque de surface la plus élevée) dans le Secteur Côtier.

Placement des navires japonais (unités à terre)

Si des porte-avions japonais sont présents mais :

- pas d'Infanterie japonaise sur des Transports,
- pas d'Infanterie japonaise à terre,
- pas d'aviation terrestre (ni US, ni japonaise) sur l'île,
  .....placez tous les navires japonais dans le Secteur de Haute Mer japonais.

Placement des navires japonais (porte-avions)

Si aucun porte-avions japonais n'est présent, placez tous les navires japonais dans le Secteur Côtier japonais.

Placement des sous-marins japonais

Appliquez les règles suivantes si des sous-marins japonais sont présents :

- Si des porte-avions US sont présents, placez tous les s/m japonais dans le Secteur de Haute Mer US,
- S'il n'y a pas de porte-avions US mais que d'autres navires US sont présents dans le Secteur Côtier US, placez les s/m japonais dans le Secteur Côtier japonais,
- S'il n'y a pas de porte-avions US et pas d'autres navires US dans le Secteur Côtier US, placez les s/m japonais dans le Secteur de Haute Mer japonais.

Placement des escadrilles de l'aéronavale

Placez les escadrilles embarquées à côté de leur porte-avions d'affectation.

Si vous manquez de pions, utilisez-en d'autres. Le nombre de pions proposés dans le jeu n'est pas limitatif.

Carrier Air Groups
CV - A6M, D3A, B5N
CVL - A6M, D3A
CVE - D3A

Vous trouverez le type d'avions pour chaque porte-avions (et pour chaque année) sur la Fiche de Placement Initial.

Exemple : Le Kaga est un CV. Placez 1 A6M, 1 D3A et 1 B5N à côté de lui.

[11.3] Durée d'une Bataille

Lancez 1 D10 et consultez la Table des Tours de Bataille afin de déterminer la durée de la Bataille.

Exemple : sur un résultat de 9, la Bataille va durer 4 Tours.

Placez le marqueur de Tours sur la Table des Tours de Bataille.

[11.4] Détermination des Plans de Bataille japonais

Forces Present	Battle Plans
1 to 4	1
5 to 9	2
10 to 16	3
17+	4

elect US Battle Plans
3 BPPs
+3 BPPs per Supply point

Pour déterminer le nombre de Plans de Bataille que les Japonais vont tirer chaque Tour de Bataille, comptez le nombre d'unités japonaises présentes dans la Bataille.
Ne comptez que les unités transférées depuis la Carte Stratégique.
Ceci inclut l'Infanterie sur les Transports.
Ne comptez ni les escadrilles embarquées, ni les Transports.

Exemple : les Japonais disposent de 3 navires, 2 Infanteries, 1 escadrille terrestre, 3 escadrilles embarquées et 1 Transport, ce qui représente 6 unités (les escadrilles embarquées ainsi que le Transport ne comptant pas). Grâce à ces 6 unités, ils peuvent tirer 2 Plans de Bataille à chaque Tour.

Placez un marqueur portant ce nombre sur la Case des Plans de Bataille japonais.
Même si les Japonais subissent des pertes pendant la Bataille, ce nombre ne change pas jusqu'à la fin de la Bataille.

[11.5] Sélection des Plans de Bataille US

Select US Battle Plans
3 BPPs
+3 BPPs per Supply point

Vous choisissez vos Plans de Bataille au début de la Bataille.

Un Plan de Bataille ne peut être utilisé qu'une seule fois pendant une Bataille.
Exemple : vous choisissez le Plan "Furball". Vous ne pouvez utiliser ce pion qu'une unique fois pendant la Bataille pour infliger une perte supplémentaire en combat aérien.

AAA (2)
A AAA success inflicts 1 extra Hit

Le coût en Point pour chaque Plan de Bataille est noté entre parenthèses.

Exemple : le Plan de Bataille AAA coûte 2 Points de Plan de Bataille.

Lors de chaque Bataille, vous recevez 3 Points de Plan de Bataille que vous consommez comme bon vous semble.
Vous pouvez aussi dépenser des Points de Ravitaillement pour acquérir des Plans de Bataille.
Vous recevez 3 Points de Plan de Bataille pour chaque Points de Ravitaillement dépensé.

Exemple : si vous dépensez 2 Points de Ravitaillement, vous pouvez disposer de 6 Points de Plan de Bataille que vous ajoutez aux 3 reçus normalement, ce qui porte votre total à 9 pour cette Bataille.

Posez les Plans de Bataille que vous avez choisis à côté de la Carte Tactique. Laissez les autres de côté, vous ne les utiliserez pas pendant cette Bataille.

[11.6] Plans de Bataille US (définitions)

AAA (2)
A AAA success inflicts 1 extra Hit

Lorsque l'un de vos navires inflige 1 perte à des avions japonais grâce à sa DCA (AAA), infligez 1 perte supplémentaire à l'aviation japonaise dans le Secteur.

Anti-Aircraft (1)
Roll an extra AAA for a Ship

Pendant la Phase AAA d'un Tour de Bataille, relancez le dé pour 1 attaque AAA supplémentaire. Utilisez la valeur AAA de n'importe lequel de vos navires dans le Secteur.

ASW (3)
Roll Depth Charge Attacks before Torpedo Attacks

Lancez 1 dé de grenadage ASM avant que les sous-marins japonais ne lancent leur attaque de surface.

Artillery (2)
Infantry Ashore. 1 Successful Infantry Attack

Ne peut être utilisé que si vous avez de l'Infanterie à terre. Pendant la Phase d'attaque de l'Infanterie, infligez 1 perte comme si elle avait été infligée par une unité d'Infanterie.

Barrel Roll (2)
Stop 1 Hit on an Aircraft

Stoppez 1 perte subie par une de vos escadrilles, soit par combat aérien, soit par AAA, au moment où elle survient.

Charge (1)
Roll an extra Attack for an Infantry

Pendant la Phase Infanterie d'un Tour de Bataille, lancez un dé pour 1 attaque d'Infanterie supplémentaire. Utilisez la valeur d'attaque de n'importe laquelle des unités d'Infanterie US dans les retranchements.

Damage Control (4)
Stop 1 Hit

Stoppez 1 perte subie par n'importe laquelle de vos unités, au moment où elle survient.

Diving Attack (3)
A Bomb success inflicts 1 extra Hit

Lorsque l'une de vos escadrilles de bombardiers infligent 1 perte, infligez-en 1 supplémentaire aux unités ennemies dans le Secteur.

Engaged (3)
Adjust the Battle duration by 1

A la fin d'un Tour de Bataille, ajoutez ou retranchez 1 Tour à la Bataille en cours.

Envelop (1)
Reroll an Infantry Attack

Annulez 1 jet de dé défavorable lors d'une attaque d'Infanterie US et relancez immédiatement pour 1 nouveau résultat.

First Light (2)
7+, Pre-Attack for 1 Carrier Group. Save

Au début du Tour de Bataille, lancez un dé. Sur un résultat 7 ou +, vous pouvez mener une attaque air/terre et/ou air/mer avec l'aviation embarquée de l'un de vos porte-avions et la ramener à bord avant le déplacement des avions japonais. La ou les escadrilles qui auront participé à cette mission ne pourront pas bouger ni attaquer pendant la Phase normale de mouvement aérien US.

Sur un résultat de 6 ou -, gardez ce pion et relancez le dé pour essayer à nouveau. Gardez-le jusqu'à faire un 7 ou + pendant cette Bataille, puis défaussez-le.

Vos avions ne subiront pas de dommages en combats aériens, mais subiront les effets normaux de la DCA.

Après cette action avancée, procédez normalement pour les actions des autres unités aériennes japonaises et US.

Si les Japonais tirent aussi le même Plan de Bataille en même temps, annulez les 2.

Furball (1)
A Dogfight success inflicts 1 extra Hit

Lors d'un combat aérien, une de vos escadrilles inflige 1 perte à 1 escadrille ennemie. Vous infligez 1 perte supplémentaire à 1 escadrille japonaise dans le Secteur (aéronavale ou terrestre).

Leathernecks (0)
Marine Ashore. Stop 1 Hit on the Island

Si une unité de Marines est présente sur l'île, vous stoppez 1 perte infligée soit à l'une de vos unités d'Infanterie présente sur l'île, soit à un aérodrome, au moment où elle survient.

Ranging Shots (1)
A Ship's Surface Attack success inflicts 1 extra Hit

Lorsque l'un de vos navires inflige une perte à un navire ennemi, infligez 1 perte supplémentaire à un navire japonais dans le Secteur.

Seabees (2)
Stop 1 Hit on an Airfield

Stoppez une perte reçue par 1 de vos aérodromes, au moment où elle survient.

Sonar (1)
Reroll a Depth Charge or Torpedo roll

Annulez 1 jet de dé défavorable lors d'un grenadage ASM ou d'une attaque à la torpille et relancez immédiatement pour 1 nouveau résultat.

[12.0] COMBAT

COMBAT
- Draw Japanese Battle Plans
- Move US Aircraft
- Move Japanese Bombers
- Move Japanese Fighters
- Combat
  - Dogfight
  - AAA
  - Bomb Runs
  - Torpedoes
  - Depth Charges
  - Naval Guns
  - Infantry
- Infantry Advance
- Return Aircraft
  - Inflict Airfield Losses
- Advance Battle Turn Counter

Suivez les étapes suivantes pour chaque Tour de Bataille.

[12.1] Tirage au sort des Plans de Bataille japonais

Tirez au hasard le nombre de Plans de Bataille déterminé en 11.4. S'il ne reste plus assez de Plans de Bataille dans la tasse, mélangez tous ceux déjà tirés et tirez ceux qui vous sont nécessaires.

Posez-les près de la Carte Tactique pour les avoir à portée de main.

[12.2] Plans de Bataille japonais (définitions)

Air Combat
+3/+2 on Dogfight and Bomb rolls

Pour toutes les escadrilles japonaises, augmentez les valeurs de Combat Aérien et de Bombardement de +3 et les valeurs supérieures de +2.

Les escadrilles ne disposant pas de valeur d'attaque supérieure en obtiennent une momentanément de valeur 2.

Une escadrille qui ne peut pas bombarder ne peut toujours pas le faire, tout comme si elle ne dispose pas de valeur de Combat Aérien, elle n'en dispose toujours pas non plus.

Exemple : si les valeurs de Combat Aérien d'une escadrille sont de 4/2, elles passent à 7/4 pendant ce Tour de Bataille.

Exemple : si la valeur d'attaque contre navire d'une escadrille est de 4, elle passe à 7/2 pendant ce Tour de Bataille.

Artillery
Infantry Ashore. 1 Successful Infantry Attack

Si de l'Infanterie japonaise est présente, 1 Infanterie ou 1 aérodrome US subit 1 perte lors de la Phase d'Attaque d'Infanterie.

Attack Plan
+1/+0 on all rolls

Augmentez de +1 la valeur d'attaque de toutes les unités japonaises.

Exemple : si la valeur d'Attaque de Surface d'un navire est de 4, elle passe à 5 pendant ce Tour de Bataille.

Carrier Attack
All Bombers roll a "10" for Area

Le dé est considéré comme 10 pour tous les bombardiers japonais (embarqués et terrestres) attaquant le Secteur US de Haute Mer.

Damage Control
Stop 1 Hit

La 1ère perte subie par 1 unité japonaise lors du Tour de Bataille est stoppée.

Duration
Adjust the Battle duration by 1

A la fin du Tour de Bataille, s'il y a plus d'unités japonaises que US, augmentez la durée de la Bataille de 1 Tour.

Si, au contraire, il y a plus d'unités US que japonaises, réduisez la durée de la Bataille de 1 Tour.

Si les 2 ont le même nombre d'unités, ce Plan de Bataille n'a aucun effet.

Comptez toutes les unités, y compris l'aéronavale et l'Infanterie sur les Transports.

First Light
Pre-Attack for 1 Carrier Group. "10"

Le porte-avions japonais avec le plus d'avions lance immédiatement une attaque. La ou les escadrilles concernées reçoivent un 10 au dé automatiquement.

Toute perte qui endommage un porte-avions US provoque la destruction de toutes ses escadrilles avant qu'elles ne puissent bouger pour ce Tour de Bataille.

Toute perte qui endommage un aérodrome s'applique aux escadrilles qui y sont basées avant qu'elles ne puissent attaquer pour ce Tour de Bataille.

Les escadrilles japonaises attaquantes ne subissent pas les effets du combat aérien contre les avions US, mais subissent la DCA normalement.

Après cette action avancée, procédez normalement pour les actions des autres unités aériennes japonaises et US.

Infantry Combat
+3/+2 on Infantry rolls

Augmentez les valeurs d'attaque de toutes les Infanteries japonaises de +3 et ajoutez une valeur supérieure de 2.

Exemple : la valeur d'attaque d'une Infanterie est de 2. Avec ce Plan, elle passe à 5/2.

Battalion
Place a Battalion on the Island

Transférez un Bataillon japonais depuis la Case Bataillons de la Carte Stratégique jusque sur les retranchements de la Carte Tactique.

Kamikaze Attacks
44-45. "10". Bomb rolls vs. Ships inflict 1 extra Hit. Destroy.

Ce pion est sans effet s'il est tiré pendant les Campagnes de 1942 ou 1943. Tous les bombardiers japonais (terrestres ou embarqués) reçoivent un 10 au dé lors de leur attaque contre le Secteur de Haute Mer US. De plus, ils infligent une perte supplémentaire s'ils attaquent un navire.

Si aucun navire US n'est présent lors de cette Bataille, ce Plan de Bataille est sans effet.

Ensuite, détruisez les avions participant à ces attaques contre les navires US.

Exemple : 3 escadrilles de bombardiers disposent chacune d'une valeur d'attaque contre navire de 4. Vous tirez aussi un Plan "Combat aérien" lors de ce Tour. Chaque escadrille attaque désormais avec des valeurs de 7/2.

Résultat du dé	*Pertes infligées*
1 à 2	*3*
3 à 7	*2*
8 à 10	*1*

Les 3 escadrilles sont ensuite détruites.

No Contact
No Attacks in Japan Ocean

Les Américains ne peuvent pas envoyer d'avions dans le Secteur de Haute Mer japonais lors de ce Tour.

Si 1 sous-marin US s'y trouve aussi, il ne peut pas attaquer non plus.

Screening Ship
Stop 1 Hit inflicted on a Carrier. Save.

La 1ère perte subie par un porte-avions japonais est stoppée. S'il n'y a pas de porte-avions japonais, ce Plan est sans effet.

Si aucun porte-avion japonais ne subit de perte pendant ce Tour, ce Plan est gardé et réutilisé la prochaine fois qu'un porte-avions japonais subit une perte pendant une Bataille.

Lors des futurs Tours de Bataille, les Japonais continuent de tirer le nombre de pions désignés, même s'ils ont gardé celui-ci.

Ship Combat
+3/+2 on AAA and Naval Gun rolls

Augmentez les valeurs d'attaque de surface de tous les navires japonais de +3 et ajoutez une valeur supérieure de 2.

Exemple : la valeur d'attaque de surface d'un navire Infanterie est de 4. Avec ce Plan, elle passe à 7/2.

Exemple : la valeur de DCA d'un porte-avions est de 4/2. Avec ce Plan, elle passe à 7/4.

Ce Plan de Bataille n'affecte pas les attaques menées par ou contre un sous-marin.

Submarine Warfare
+4/+2 on Torpedo and Depth Charge rolls

Augmentez les valeurs d'attaque des sous-marins et des grenadages ASM japonais de +3 et ajoutez une valeur supérieure de 2.

[12.3] Mouvements aériens US

Vous pouvez placer les escadrilles US n'importe où sur la Carte Tactique.

[12.4] Mouvements aériens japonais

Les pions d'avions portant des valeurs de Bombardement sont des Bombardiers même s'ils portent aussi des valeurs de Combat Aérien.

Tous les Bombardiers d'un même porte-avions sont considérés comme 1 seul et même Groupe (escadrille).

Tous les Bombardiers terrestres sont considérés comme 1 seul et même Groupe (escadrille).

Les pions d'avions portant uniquement des valeurs de Combat Aérien sont des Chasseurs.

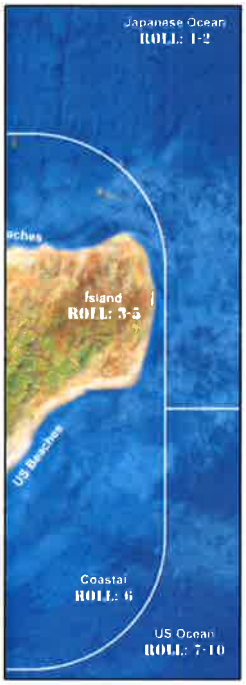
Les chasseurs embarqués sur chaque porte-avions sont considérés comme 1 seul et même Groupe (escadrille).

Tous les Chasseurs terrestres sont considérés comme 1 seul et même Groupe (escadrille).

Placement des escadrilles japonaises

Lancez un dé pour chaque escadrille afin de déterminer son Secteur de destination.

Exemple : vous lancez un dé pour savoir où va aller l'escadrille de Bombardiers du Kaga. Ensuite, vous lancez à nouveau pour l'escadrille de Chasseurs (le Kaga ne dispose que d'une seule escadrille de Chasse).



Pour placer une escadrille, lancez un dé et envoyez-la vers le Secteur correspondant au résultat du dé.

Dé	Secteur
1-2	...de Haute Mer japonais
3-5	...île
6	...côtier
7-10	...de Haute Mer US

Si une unité doit rejoindre un Secteur ne contenant aucun objectif US, dirigez-la vers le Secteur immédiatement supérieur.

Exemple : le dé donne 2 pour l'escadrille de Bombardiers mais il n'y a aucun navire US dans le Secteur japonais de Haute Mer. Les Bombardiers sont donc dirigés vers le Secteur supérieur (3-5), et sont placés sur l'Ile.

Exemple : un jet de 6 devrait envoyer les Bombardiers dans le Secteur Côtier, mais comme aucun navire US ne s'y trouve, ils rejoignent le Secteur supérieur (7-10), et sont donc placés dans le Secteur US de Haute Mer.

Si une escadrille ne peut pas être placée sur un Secteur immédiatement supérieur, elle doit reculer de Secteur en Secteur jusqu'à trouver un Secteur inférieur apte à la recevoir.

Exemple : le dé donne 6 pour l'escadrille de Bombardiers mais aucun navire US ne se trouve ni dans le Secteur Côtier, ni dans le Secteur de Haute Mer. Les Bombardiers rejoignent donc l'Ile.

Si une escadrille ne peut rejoindre aucun Secteur, elle reste à sa base (porte-avion ou aérodrome).

Exemple : tous les avions US et les Bombardiers japonais ont été détruits. Les Chasseurs japonais restent à leur base (porte-avion ou aérodrome).

Placement des Bombardiers japonais

Lors de la Phase de Placement des Bombardiers japonais, tous les Bombardiers d'une même escadrille rejoignent le même Secteur de la Carte Tactique.

Pour que les Bombardiers puissent rejoindre un Secteur, l'une des 3 conditions suivantes doit s'appliquer :

1) Il y a des navires US dans le Secteur (hors sous-marins),
2) Il y a des avions US sur l'île,
3) Il y a sur l'île, de l'Infanterie US + soit de l'Infanterie ou soit des avions japonais.

Exemple : le dé donne 6 mais il n'y a aucun navire US dans le Secteur Côtier, les Bombardiers ne peuvent donc pas y être placés.

Exemple : il y a de l'Infanterie US sur l'île mais ni Infanterie ni avions japonais. Les Bombardiers ne peuvent donc pas être placés sur l'Ile.

Exemple : il y a de l'Infanterie et des avions US sur l'île mais ni Infanterie ni avions japonais. Les Bombardiers peuvent être placés sur l'Ile.

Placement des Chasseurs japonais

Les Chasseurs japonais ne peuvent rejoindre un Secteur que s'il contient déjà des avions (japonais ou US).

[12.5] Répartition des pertes

Attribuez toutes les pertes à l'unité dont le coût est le moins élevé, présente dans le Secteur que vous attaquez.

Lorsque vous attribuez les pertes aux unités japonaises, si vous devez attribuer une seconde perte, détruisez d'abord une unité endommagée avant d'en endommager une autre.

Vous pouvez attribuer les pertes parmi vos unités US comme vous l'entendez, de la moins chère à la plus coûteuse.

Continuez la répartition des pertes jusqu'à ce que :

- elles soient toutes attribuées,
- ou que, dans le Secteur, il ne reste plus d'unités auxquelles les attribuer.

Exemple : les Américains infligent 7 pertes par bombes aux unités japonaises sur l'île. Les 2 premières endommagent puis détruisent un Bataillon de coût 0. Il n'y a pas d'autre Bataillon, mais il y a 4 Infanteries de valeur 1 ainsi que 5 aérodromes de valeur 1. Vous décidez d'attribuer 3 pertes aux aérodromes, ensuite 2 à 1 Infanterie qui l'endommagent puis la détruisent.

Les porte-avions ont tous une valeur de 1. Ce sont donc toujours eux qui subissent les pertes en premier.

Exemple : vous infligez 3 pertes aux navires japonais dans le Secteur de Haute Mer japonais. Il y a là 1 CV (valeur 1), ainsi que 2 Groupes de Destroyers (valeur 2). Les 2 premières pertes doivent endommager puis détruire le CV. La 3ème endommagera le Groupe de Destroyers de votre choix.

Chaque perte reçue par un Transport inflige 1 perte à l'une des unités d'Infanterie qu'il convoie.

Exemple : il y a 3 Infanteries sur 1 Transport et aucun autre navire japonais dans le Secteur Côtier. Vos Bombardiers infligent 3 pertes. Vous endommagez et détruisez une Infanterie, puis en endommagez une autre.

[12.6] Combats aériens

A chaque fois que les 2 camps disposent d'escadrilles dans le même Secteur et qu'au moins l'une d'entre elles a une capacité de Combat Aérien, lancez le dé pour régler le Combat Aérien.

Les escadrilles utilisent leur valeur de Combat Aérien pour attaquer les escadrilles ennemies. Si le dé est inférieur ou égal à cette valeur, vous occasionnez 1 perte à l'ennemi. Si le dé est inférieur ou égal à la valeur en exposant, vous infligez une seconde perte.

Un Combat Aérien ne peut infliger des pertes qu'à des escadrilles effectivement en l'air à ce moment-là.

Exemple : le Plan de Bataille "First Light" a été tiré, et les avions qui ont participé à l'attaque sont retournés sur leur porte-avions. Lorsque les avions ennemis attaquent le même Secteur, ils ne peuvent pas attaquer les avions sur le porte-avions.

Répartition des pertes suite à Combat Aérien

Lorsque vous infligez une perte, attribuez-la à l'escadrille qui a la valeur la plus faible de tout le Secteur que vous attaquez.

Une escadrille à puissance complète encaissant une perte est retournée sur sa face réduite ; une escadrille réduite encaissant une perte est détruite et retirée du jeu.

Exemple : dans le Secteur Côtier, il y a des chasseurs et des bombardiers US et Japonais.

1. *D'abord, vous lancez le dé pour les Combat Aériens des chasseurs US et vous infligez 2 pertes,*
2. *Ensuite, vous lancez le dé pour les Combat Aériens des chasseurs japonais et vous infligez 3 pertes,*
3. *Enfin, vous attribuez les pertes aux 2 camps :*
   a. *Vous attribuez les 3 pertes aux escadrilles US, de la moins chère à la plus coûteuse,*
   b. *Vous attribuez les 2 pertes aux escadrilles japonaises, de la moins chère à la plus coûteuse,*
   c. *Vous devez d'abord détruire une escadrille japonaise endommagée avant d'en endommager une à pleine puissance.*

Exemple : les Américains infligent 4 pertes par Combats Aériens dans le Secteur de l'Ile, où il n'y a qu'une seule escadrille japonaise. Vous détruisez cette escadrille avec les 2 premières pertes, les 2 dernières étant ignorées. Elles ne peuvent pas être appliquées à l'Infanterie ou aux aérodromes japonais de l'île.

[12.7] Artillerie Anti-Aérienne (AAA)

Les navires tirent sur les avions ennemis grâce à leur valeur AAA. Lancez un dé, son résultat devant être inférieur à cette valeur pour infliger une perte aux avions.

Si le navire dispose d'une valeur AAA supérieure et que lé est inférieur ou égal à cette valeur, infligez une seconde perte.

Navires d'escorte

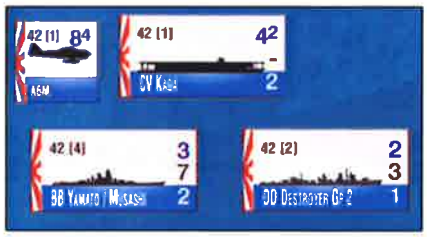
Dans le Secteur de Haute Mer, séparez les porte-avions (CV, CVL, CVE) de leur escorte (BB, CRU, DD) et placez-les sur 2 rangées différentes.

Resolvez la DCA dans l'ordre suivant :

1. d'abord pour l'escorte,
2. ensuite pour les CV.

Chaque escadrille ne peut subir la DCA qu'une seule fois par rangée. S'il y a plus de navires que d'escadrilles, utilisez le navire avec la valeur AAA la plus élevée.

Exemple : les japonais ont 1 CV et 2 navires d'Escorte dans leur Secteur de Haute Mer, attaqués par 3 escadrilles US. D'abord, lancez le dé pour la DCA des BB et DD. Ensuite, lancez pour la DCA du CV.



Exemple : 1 unique escadrille US attaque la même flotte. Lancez le dé pour la DCA du BB et pour celle du CV. Comme il n'y a qu'une seule escadrille US, 1 seul navire par rangée effectue son tir de DCA, c'est-à-dire le BB et le CV.

Exemple : il y a 6 navires dans le Secteur Côtier, contrant 3 escadrilles. Le dé de DCA ne peut être lancé que pour 3 navires.

Îles et AAA

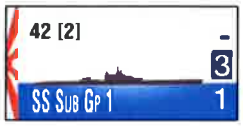
Les avions attaquant l'Infanterie ou les aérodromes ne subissent aucune DCA.

[12.8] Bombardement aérien

Les bombardiers moyens ou lourds attaquent maintenant les unités ennemies à terre ou en mer. Le dé doit toujours être inférieur ou égal à la valeur d'attaque pour infliger 1 perte à l'objectif.

Valeur d'attaque contre navires. **Valeur d'attaque contre unités à terre (Infanterie ou aérodromes).**

[12.9] Torpillages



Les sous-marins attaquent les navires de surface grâce à leur valeur d'attaque de surface. Le dé doit toujours être inférieur ou égal à cette valeur pour infliger 1 perte au navire ennemi.

[12.10] Charges de profondeur ASM

Les navires et sous-marins utilisent leur valeur d'attaque ASM pour attaquer un sous-marin ennemi dans leur Secteur. Le dé doit toujours être inférieur ou égal à cette valeur pour infliger 1 perte au sous-marin ennemi.

Chaque sous-marin ne peut être grenade qu'une seule fois. S'il y a plus de navires que de sous-marins, utilisez le navire avec la valeur ASM la plus élevée.

Exemple : dans le Secteur US de Haute Mer, il y a 1 sous-marin japonais et 6 navires US. Comme il n'y a qu'un seul sous-marin, ne lancer qu'un seul dé d'attaque ASM.

[12.11] Artillerie navale

Tout navire dans le Secteur Côtier peut attaquer les navires ennemis dans le même Secteur ainsi que les unités ennemies sur l'île. Utilisez la valeur d'attaque de surface pour infliger une perte à l'ennemi.

Attribuer les pertes à toute unité capable de les recevoir de la plus faible à la plus forte.

Exemple : le Secteur Côtier contient 1 navire US et plusieurs navires japonais. Il y a aussi sur l'île de l'Infanterie et de l'aviation terrestre japonaise ainsi que de l'Infanterie US. Si le navire US réussit son attaque de surface, attribuer la perte à l'unité japonaise la plus faible (navire, avion ou Infanterie).

Les sous-marins ne peuvent attaquer que les navires, ils ne peuvent pas attaquer l'Infanterie ni les aérodromes.

[12.12] Infanterie

Une unité d'Infanterie peut attaquer l'Infanterie et les aérodromes ennemis sur l'île. Le dé doit être inférieur ou égal à la valeur d'attaque de l'unité pour infliger une perte à l'unité ennemie.

Seuls les Bataillons et les unités d'Infanterie dans les retranchements peuvent attaquer lors de la Phase de Combat d'Infanterie.

L'Infanterie ne peut attaquer que l'Infanterie à terre et les aérodromes.

L'Infanterie ne peut être attaquée par des navires ou des avions ennemis que si l'ennemi dispose aussi d'Infanterie ou d'aviation terrestre sur l'île.

[12.13] Attaque contres des unités à terre

Infanterie ennemie

Des Bombardiers sur l'île, des navires sur le Secteur Côtier et l'Infanterie sur l'île ne peuvent infliger des pertes à l'Infanterie ennemie que s'il y a de l'Infanterie ou de l'aviation terrestre amie sur l'île.

Exemple : vous jouez le Tour 1 d'une Bataille. Les Japonais ont de l'Infanterie et de l'aviation terrestre sur l'île. Vous avez de l'Infanterie sur un Transport dans le Secteur Côtier, mais ni Infanterie ni aviation terrestre sur l'île. Vous ne pouvez donc pas infliger de perte à l'Infanterie japonaise. Par contre, vous le pouvez à l'encontre de leur aviation terrestre.

Exemple : il y a des navires US et japonais dans le Secteur Côtier. Il y a aussi de l'Infanterie et de l'aviation terrestre japonaise sur l'île. Si le navire US réussit son attaque, attribuer la perte à un aérodrome ou à un navire japonais (mais pas à son Infanterie puisque les Américains ne disposent toujours pas d'Infanterie ou d'aviation terrestre sur l'île).

Aérodromes ennemis

Lorsque vous répartissez les pertes, considérez que les aérodromes ont une valeur de 1. Dès qu'une perte est attribuée à un aérodrome, celui-ci est détruit.

Exemple : la valeur des aérodromes US est de 5. Les Japonais leur causent 3 pertes. Remplacez le marqueur 5 par un 2.

[12.14] Mouvements de l'Infanterie

Avancez l'Infanterie **depuis :**		**vers :**
	- la plage	- les retranchements,
	- les Transports	- la plage.
Avancez les Marines **depuis :**		**vers :**
	- les Transports	- les retranchements.

[12.15] Retour des unités aériennes

Avions basés à terre

Renvoyer les avions basés à terre sur leur aérodrome sur l'île.

Aéronavale

Renvoyer les escadrilles de l'aéronavale sur les porte-avions.

Un porte-avions ne peut pas récupérer plus d'escadrilles qu'il n'en portrait initialement.

Un porte-avions endommagé ne peut pas récupérer d'avions.

Lorsqu'un porte-avions est endommagé ou coulé, il se peut qu'il ne reste plus assez de place sur celui (ou ceux) qui reste(nt) pour récupérer tous les avions :

a) Aéronavale japonaise

S'il n'y a pas assez de place disponible sur les porte-avions pour récupérer toutes les escadrilles, détruisez celles en excédent dans l'ordre suivant :

1. d'abord les escadrilles endommagées en commençant par la plus faible, jusqu'à la plus coûteuse,
2. ensuite, les escadrilles à pleine puissance, toujours dans l'ordre de la plus faible à la plus coûteuse.

b) Aéronavale US

Si les porte-avions US sont endommagés ou détruits, vous êtes libre de choisir quelle escadrille récupérer et laquelle détruire.

[12.16] Dommages causés aux aérodromes

Comparez le nombre d'escadrilles terrestres US avec la valeur totale des aérodromes.
S'il y a plus d'escadrilles que d'aérodromes, détruisez les escadrilles en excédent.

Faites de même pour les escadrilles et les aérodromes japonais.

Exemple : au début de la Bataille, les Japonais disposaient de 7 escadrilles terrestres, vous avez donc placé un marqueur de valeur "7" sur l'île. Après le 1er Tour, ils n'ont plus que 6 escadrilles et leurs aérodromes ont encaissé 3 pertes, réduisant leur nombre à 4. Ils disposent maintenant de 2 escadrilles de plus que d'aérodromes, vous devez donc détruire 2 escadrilles.

Dommages causés aux aérodromes japonais

1. détruisez d'abord les escadrilles endommagées dans l'ordre, de la plus faible à la plus coûteuse,
2. détruisez ensuite les escadrilles à pleine puissance, toujours dans l'ordre de la plus faible à la plus coûteuse.

Dommages causés aux aérodromes US

Vous êtes libre de répartir les pertes subies par vos aérodromes aux escadrilles de votre choix.

[12.17] Avance du marqueur de Tour de Bataille

Sur la Table des Tours de Bataille, descendez le marqueur d'une case, puis résolvez un nouveau Tour de Bataille.

[12.18] Fin d'une Bataille

La Bataille se termine lorsque :

- l'un des 2 camps a perdu toutes ses unités, ou
- lorsque le marqueur de Tour quitte la dernière case.

Replacez les unités restantes sur la Carte Stratégique, sur la Zone d'où elles viennent (cette Zone est normalement repérée par le marqueur "Localisation de Bataille").

Bataillons japonais

Renvoyez les Bataillons japonais détruits sur la Case "Bataillons" de la Carte Stratégique. Réutilisez-les autant que nécessaire.

[13.0] APRÈS LA BATAILLE

[13.1] Renforts japonais

New Japanese Forces

Roll	Ships	Inf	L-B A/C
0-	1	0	0
1-2	1	1	0
3-5	1	1	1
6-7	2	1	1
8-9	2	2	1
10-11	2	2	2
12-13	3	2	2
14+	3	3	3

+1 per Resupply Order
-1 per Damaged Force
-2 per Submarine Raider

Lancez un dé et lisez le résultat sur la Table des nouvelles unités japonaises, sur la Carte Stratégique.

Ajoutez +1 pour chaque marqueur Ravitaillement reçu lors d'un Ordre Tenir, puis mettez les marqueurs de côté pour une utilisation ultérieure.

Soustrayez 1 pour chaque unité japonaise endommagée présente sur la carte. Ne soustrayez rien pour une Infanterie japonaise endommagée se trouvant dans la même Zone que des unités US.

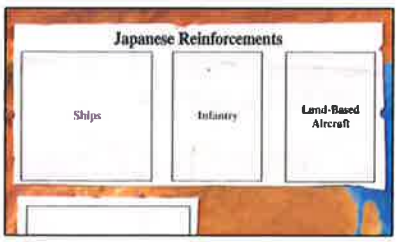
Soustrayez 2 pour chaque sous-marin que vous avez placé sur la Case de Raid lors de la Phase de Mouvement US.

Puisez dans les Cases de Renforts le nombre de navires, d'Infanterie et d'avions indiqués par la Table, et placez-les sur la Zone du Japon.

Si les Japonais ne disposent plus d'assez d'unités de Renfort en réserve, remplacez chaque unité manquante par 2 Bataillons.

Exemple : le dé donne 7, les Japonais ont 6 marqueurs Ravitaillement et vous avez 2 sous-marins en Raid, ce qui donne 9 comme résultat final. Le Japon reçoit donc 2 navires, 2 Infanteries et 1 escadrille terrestre. La Campagne touche à sa fin et les Japonais ne disposent plus d'escadrille terrestre en renforts. Ils reçoivent 2 Bataillons à la place.

[13.2] Réparations japonaises



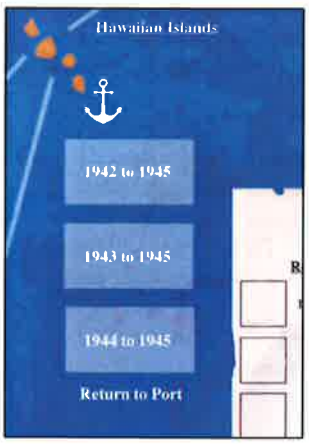
Ramenez sur leur case respective du Tableau des Renforts les unités japonaises endommagées pendant la Bataille. Retournez-les sur leur face complète et rangez-lez sous la pile.

Elles sont à nouveau disponibles pour être tirées comme futurs renforts.

Ne ramenez pas les unités d'Infanterie endommagées se trouvant sur la même Zone que des unités US.

Ne ramenez pas non plus la dernière Infanterie ou escadrille terrestre occupant une Zone, même si elle est endommagée.

[13.3] Retour au port des navires US



Tous les navires qui ne se trouvent pas sur la Zone d'Hawaii doivent être ramenés sur les Cases "Retour au Port" près d'Hawaii.

Ces Cases, au nombre de 3, se trouvent juste à côté d'Hawaii.

Si vous jouez la Campagne de 1942, utilisez seulement la Case "1942 à 1945".

Si vous jouez la Campagne de 1943, utilisez les Cases "1942 à 1945" et "1943 to 1945".

Si vous jouez les Campagnes de 1944 ou 1945, utilisez les 3 Cases.

Pendant la Phase de Retour au Port, montez chaque pile de navires d'une Case en la rapprochant d'Hawaii. Les navires dans la Case "1942 à 1945" rejoignent le port d'Hawaii (symbolisé par l'ancre) pour bien montrer qu'ils sont disponibles pour le prochain Tour de Campagne.

Exemple : vous jouez la Campagne de 1943. Vous déplacez les navires de la Case "1942" vers Hawaii. Vous déplacez ceux de la Case "1943" vers la Case "1942".

Ramenez tous les navires US de la Carte Stratégique sur la dernière Case que vous venez de vider.

Exemple : lors de votre Campagne de 1943, vous ramenez vos navires depuis Wake, Midway, Bornéo, et les Salomon vers la Case "1943 à 1945".

[13.4] Contrôle du ravitaillement US

Vous devez vérifier que toutes les Zones que vous occupez avec de l'Infanterie ou de l'aviation terrestre sont ravitaillées.

Pour qu'une Zone soit ravitaillée, vous devez pouvoir tracer une suite ininterrompue de Zones que vous occupez, depuis la Côte Ouest des USA jusqu'à la Zone en question.

Si une Zone n'est pas ravitaillée, infligez une perte à chaque Infanterie et chaque escadrille présente sur la Zone.

Exemple : vous tenez Hawaii et Midway. Sur Wake, il y a des unités US mais aussi japonaises. Vous avez aussi 3 Infanteries et 1 escadrille terrestre dans les Mariannes. Wake apparaît comme votre unique lien avec les Mariannes. Vous ne tenez pas Wake mais vous tenez les îles qui y mènent, donc Wake est ravitaillée. Vous ne contrôlez pas une suite continue d'îles menant jusqu'aux Mariannes, donc vos unités aux Mariannes ne sont pas ravitaillées. Infligez 1 perte à chacune de vos 3 Infanteries ainsi qu'à votre escadrille basées aux Mariannes.

[13.5] Conditions de défaite

Conditions de votre "Limogeage" (Remplacement)

Si à la fin d'un Tour de Campagne quelconque, les USA en sont réduits à tenir le nombre d'objectifs correspondant au niveau "Remplacement", vous perdez immédiatement la Campagne.

Campaign Evaluation

Objectives	Description
8	Great
7	Good
5-6	Historical
4	Poor
3-	Replaced

Exemple : vous jouez la Campagne de 1942. Si à la fin d'un quelconque Tour de Campagne, vous ne tenez que 3 Objectifs ou moins, vous perdez la Campagne, l'Etat-Major de l'US Navy vous démet de votre Commandement et vous remplace immédiatement.

Conditions de défaite (perte d'Hawaii)

Si le Japon réussit à amener des unités sur la Zone d'Hawaii, résolvez la Bataille normalement. Néanmoins, vous devez détruire toutes les unités japonaises lors du 1er Tour de Bataille, sinon vous perdez immédiatement la Campagne.

[14.0] TOUR SUIVANT

Sequence of Play
- Advance Turn Counter
- US Resupply
- US Scouting
  - Japanese Scouted Orders
- Movement
  - US Movement

Ceci conclus un Tour de Campagne. Retournez au début de la Séquence de Jeu et résolvez le Tour suivant.
Continuez comme ça jusqu'à la fin de la Campagne.

[15.0] RÈGLES DE CAMPAGNES SPÉCIALES

[15.1] Infanterie japonaise en 1944

Pendant la Campagne de 1944, tirez 2 Infanteries japonaises supplémentaires lors de chaque Phase de Renforts japonais.

[15.2] Bombardiers stratégiques US

Les Campagnes de 1944 et 1945 incluent les bombardiers stratégiques B-29.
Ils sont représentés par des pions marqués "BW" (Bombers Wings).

Les B-29 présents ailleurs qu'aux Mariannes combattent normalement. S'ils sont basés aux Mariannes, ils peuvent combattre normalement, mais aussi et surtout, effectuer des missions de Bombardement Stratégique sur le Japon.

Dans ce dernier cas, prenez les B-29 (débutant la Phase de Mouvement sur les Mariannes) et placez-lez sur la Case "BW Bombardement Stratégique" située juste à côté des Mariannes. Payez 1 Point de Ravitaillement pour chaque escadrille transférée.

Au début de la Phase d'Ordres Japonais, prenez 1 navire ou 1 Infanterie ou 1 escadrille terrestre depuis le dessus de leur pile respective, et placez-les sur le Tableau des Renforts japonais.

Continuez jusqu'à en avoir transféré autant que vous avez d'escadrilles de B-29 sur la Case "BW".

Si vous transférez un Bataillon, placez-le sur la Case Bataillon, pas sur la Case Renforts d'Infanterie.

Exemple : vous avez 3 BW aux Mariannes. Vous payez 3 Points de Ravitaillement et vous transférez vos 3 escadrilles sur la Case BW. Au début de la Phase d'Ordres Japonais, vous décidez de prendre 1 navire, puis 1 Infanterie, puis 1 autre navire et de les placer sur leurs cases respectives du Tableau des Renforts japonais.

Ramenez les B-29 aux Mariannes à la fin de la Bataille.

Si une Bataille se déroule sur la Zone des Mariannes, considérez que les B-29 effectuent des Bombardements Stratégiques lorsque vous calculez la valeur de vos aérodromes.

Si les Japonais infligent des pertes à vos aérodromes, appliquez-en aux B-29 comme habituellement.

[15.3] Invasion du Japon (1945)

Cette règle ne s'applique qu'à la Campagne de 1945. Les USA ont commencé à maintenir en réserve des unités en prévision de la possible invasion du Japon.

Au début de chaque Phase de Mouvement US, vous pouvez transférer jusqu'à 7 unités depuis Hawaii et la Côte Ouest jusque dans la Case Invasion du Japon. Payez 1 Point de Ravitaillement pour chaque unité transférée.

A la fin de la Campagne, additionnez le coût d'achat de toutes les unités présentes dans la Case Invasion du Japon afin de déterminer le nombre de Points d'Objectifs gagnés sur le chemin de la Victoire.

Limit 7 Forces per Turn

Force Cost	Objectives
49-	0
50-79	1
80-99	2
100+	3

Exemple : le coût d'achat de toutes les unités présentes dans la Case est de 82 points. Ce total compte pour 2 Objectifs. Si vous occupez en même temps 13 des 16 objectifs, on considère que vous en tenez 15, ce qui correspond à une évaluation tout à fait "Historique". Vous avez donc fait aussi bien que Nimitz.

[15.4] Iwo Jima et Okinawa (1945)

Lors de la Campagne de 1945, ne lancez pas le dé d'Ordres japonais pour les unités stationnées à Okinawa et Iwo Jima.

[15.5] Fin de campagne avancée (1945)

La fin de la Campagne de 1945 intervient après le Tour de "Jul/Aug".

[16.0] CAMPAGNES LIÉES

Plutôt que de jouer chaque Campagne comme un seul et unique jeu, vous pouvez les lier en une série de Campagnes s'étendant de 1942 à 1945.

Jouez chaque Campagne et notez sur le Journal de Jeu les Objectifs que vous avez gagné pendant chacune d'elle.

Si une Campagne se termine sur une Evaluation "Remplacé" ou brutalement après l'occupation d'Hawaii par les Japonais, ne continuez pas avec la Campagne suivante.

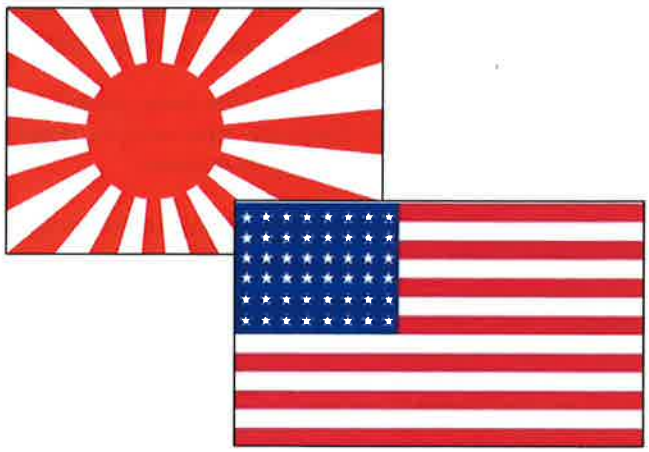
Lorsque vous avez terminé les 4 Campagnes à la suite, comparez le total de Points des Objectifs que vous tenez avec le tableau suivant :

Points d'Objectifs tenus	Evaluation
50 à 51	Excellent
45 à 49	Bon
35 à 44	Historique
26 à 34	Médiocre
25 ou moins	Lamentable

CRÉDITS

Conception	Dan Verssen
Développement	Holly Verssen
Illustration cartes	Cloud Quinot
Illustration boîte	Paul Hoefener
Recherches	Dave Schueler
Testeur	Chris Richardson
Correcteur	Hans Korting

Copyright 2015 • Dan Verssen Games (DVG)



EXEMPLE DÉTAILLÉ

Ce qui suit est une illustration de la Campagne de 1942. Certaines options ont été choisies afin d'illustrer les mécanismes du jeu, à défaut d'être les meilleures options stratégiques pour gagner…

Mise en place

Je décide de commencer par la Campagne de 1942.

Je me réfère à la Fiche de Placement Initial de 1942 pour placer sur la Carte Stratégique les unités US et japonaises. Je les place toutes sur les Zones qui leur sont attribuées.

Ensuite, j'empile au hasard les unités japonaises en 3 piles (navires, Infanterie et escadrilles terrestres).

Je place les pions d'Objectifs puis je rassemble les escadrilles des aéronavales US et japonaises et je les mets de côté.

Je range dans la Case Bataillons les Bataillons japonais qui n'ont pas trouvé place sur la carte.

Je suis maintenant prêt à jouer.

1er Tour de Campagne

Je commence par avancer le marqueur de Tours de la Case "Start" à la Case "Jan-Feb".

Recomplètement US

Je pose 7 Points de Ravitaillement sur la Case des Renforts US et 20 Points de Ravitaillement sur la Case Ravitaillement.

Je commence par acheter mes renforts :

- le CV Hornet pour 5 points,
- la 1ère Div. de Marines pour 2 points,
- et le RAAF BG 2 pour 2 points,

…pour un coût total de 9 points.

J'ai dépensé mes 7 points de Renforts ainsi que 2 de mes points de Ravitaillement, ce qui m'en laisse 18.

Je place le Hornet et la 1ère Marines sur la Côte Ouest, et le RAAF BG 2 en Australie.

Reconnaissance

Je décide de reconnaître les unités japonaise 1 fois aux Philippines, et 2 fois au Japon, ce qui me coûte 3 Points de Ravitaillement.

Le dé pour les Philippines donne "4" = Ordre "Sud (South)". La seule Zone possible est Bornéo. Je prends les 3 premières unités navales japonaises de la pile :

- Myoko/Haguro,
- Ashigara/Nashi,
- Destroyer Gp 6,

…ainsi que 1 Infanterie :

- 16ème Div.

Comme les Japonais ont déjà de l'Infanterie ou de l'aviation terrestre basés à Bornéo au début de la Phase de Reco, je prends aussi 2 escadrilles terrestres :

- Sentai 14,
- Kokutai 3.

Je place ces 6 unités à Bornéo et je pose un marqueur "Transit" sur elles.

Je pose aussi la 16ème d'Inf. sur un Transport, ce qui me rappellera qu'elle devra débuter la Bataille dans le Secteur Côtier.

Maintenant, je lance le dé pour la 1ère Reco au-dessus du Japon : "2" = Ordre "Tenir (Hold)". Je sélectionne les 6 premiers navires de la pile :

- Soryu,
- Shoho,
- Nagato/Mutsu,
- Tone/Chikuma,
- Destroyer Gp 1,
- Sub Gp 1,

… et 2 Bataillons d'Infanterie.

Je devrais aussi prendre jusqu'à 3 escadrilles terrestres, mais il n'y en a pas au Japon.

Je place ces 8 unités près du Japon avec, par dessus, un marqueur "Transit". Je place aussi un marqueur Ravitaillement sur la Case Ravitaillement à côté du tableau des nouvelles unités japonaises.

Maintenant, je lance le dé pour la 2ème Reco au-dessus du Japon : "10" = Ordre "Sortie, Objectif le plus proche contenant les unités US". Je vois sur la Carte que 3 Objectifs avec des unités US sont à égale distance du Japon :

- Midway,
- Salomon,
- Nelle Guinée.

Ils sont tous les 3 à 4 étapes du Japon.

Je lance un dé (1-3 = Midway, 4-6 = Salomon, 7-9 = Nelle Guinée, 10 = relancer), et j'obtiens un "2" = je sais maintenant que les unités japonaises se dirigent vers Midway. Je sélectionne les 3 premiers navires de la pile :

- Kaga,
- Akagi,
- Hiei/Kirishima

…ainsi que 1 Bataillon d'Infanterie que je prends dans la Case Bataillons, car il n'y a pas d'Infanterie disponible au Japon et ils se dirigent vers un Objectif contenant des unités US

Comme les Japonais n'ont ni Infanterie ni aviation terrestre à Midway, je ne prends donc aucune escadrille terrestre.

Je place ces 4 unités près de Midway, le Bataillon sur un Transport, et un marqueur "Transit" sur le tout.

Déplacements US

Je dois défendre Midway, donc j'y envoie depuis Hawaii les unités suivantes :

- Lexington,
- Chester/Louisville,
- Desron 1,
- 11ème BG.

…ce qui me coûte 4 Points de Ravitaillement.

J'envoie aussi à Midway les 2 Bataillons de la Côte Ouest en les plaçant sur un Transports, pour un coût de 2 points.

Ensuite, j'envoie aux Salomon les unités suivantes :

- Enterprise,
- Chicago/Northampton,
- Desron 2,
- 18ème FG,
- 28ème BG,

…juste au cas où les Japonais y enverraient des unités, pour un coût de 5 points.

Enfin, j'envoie le MAG 21 et le RAAF BG 1 à Bornéo pour un coût de 2 points.

Ordres japonais

Je remplace les 3 marqueurs "Transit" par 3 marqueurs "Moved".

Je place aussi 1 marqueur "Moved" sur chaque unité d'Infanterie et d'aviation terrestre sur :

- Okinawa,
- Iwo Jima,
- Les Mariannes,
- les Carolines,
- les Gilberts,
- Wake.

Je lance les dés pour déterminer les Ordres Japonais et je commence avec les Carolines. J'obtiens un 4 = Ordre Sud.

Ils peuvent aller soit en N^elle^ Guinée, soit aux Salomon.

Nouveau jet de dé : direction les Salomon. Je déplace donc les unités suivantes vers les Salomon :

- Furutaka/Kako,
- Aoba/Kinugasa,
- Destroyer Gp 5,
- 1 Bataillon,

...mais pas d'aviation terrestre.

Les Ordres spécifient l'envoi d'1 Infanterie, mais il n'y a pas d'aviation terrestre et seulement 1 Bataillon aux Carolines, donc le Bataillon ne peut pas bouger.

A la place, je prends 1 Bataillon sur la Case Bataillons et je le pose sur un Transport. Je pose un marqueur "Moved" sur la pile.

Je relance pour les Carolines : 7 = Rejoindre une Bataille. Actuellement, il y a 4 Zones de Bataille en cours :

- Borneo,
- N^elle^ Guinée,
- Les Salomon,
- Midway.

Nouveau jet de dé = direction Midway. Je déplace donc les unités suivantes vers Midway :

- Destroyer Gp 4,
- Sub Gp 3,
- 1 Bataillon (depuis la Case Bataillons).

Ceci termine les déplacements pour les Carolines.

Je procède de même pour toutes les autres Zones japonaises, en jetant les dés pour régler les mouvements de leurs unités. Pendant ce temps, le Hiryu fait route vers les Salomon.

Bataille pour les Salomon

C'est le moment de résoudre les Batailles et je choisis de résoudre celle des Salomon en premier.

Je transfère toutes les unités de la Zone des Salomon vers la Carte Tactique.

D'abord, les unités US (dans les Secteurs US) :

Je positionne :	sur :
- Enterprise + Desron 2	- Secteur de Haute Mer,
- 1 F4F + 2 SBDs + 1 TBD	- à côté de l'Enterprise,
- Chicago/Northampton	- Secteur Côtier,
- Bataillon	- Retranchements,
- 18ème FG + 28ème BG	- Aérodrome,
- 1 marqueur Aérodrome "2"	- Aérodrome.

Ensuite, les unités japonaises (dans les secteurs japonais) :

Je positionne :	sur :
- Hiryu	- Secteur de Haute Mer,
- 1 A6M + 1 D3A + 1 B5N	- à côté du Hiryu,
- Transport	- Secteur Côtier,
- Destroyer Gp 5 (valeur d'attaque de surface la plus faible)	- Secteur de Haute Mer,
- Aoba (valeur d'attaque de surface la plus élevée)	- Secteur Côtier,

Le navire suivant avec la valeur d'attaque la plus faible devrait rejoindre la Haute Mer, mais les Japonais n'ont qu'un seul CV et il y a déjà 1 navire là-bas, donc :

- Furutaka - Secteur Côtier.

J'obtiens un "4" pour les Tours de Bataille, celle-ci durera donc 2 Tours.

Les Japonais disposent de 5 unités, ils vont donc pouvoir tirer 2 Plans de Bataille chaque Tour.

Je choisis mes Plans de Bataille. Je reçois 3 Points de Plans de Bataille et je dépense 1 Point de Ravitaillement pour avoir 3 Points supplémentaires. Je sélectionne :

- Furball (1),
- AAA (2),
- Anti-Aircraft (1),
- Seabees (2).

Je commence le **1er Tour de Bataille** en tirant au sort 2 Plans de Bataille japonais :

- No Contact,
- Ship Combat.

Je vais maintenant déplacer mes unités aériennes.

Le Plan japonais "No Contact" m'empêche d'envoyer mes avions dans leur Secteur de Haute Mer. J'envoie donc le 28ème BG, 2 SBDs et les TBD dans le Secteur Côtier.

Je laisse le 18ème FG sur l'île et les F4F dans le Secteur US de Haute Mer.

Je lance le dé pour savoir où vont les bombardiers du Hiryu, et j'obtiens un "2" = Secteur japonais de Haute Mer.

Comme il n'y a pas de cible éligible dans ce Secteur, ils peuvent continuer vers l'île. Ils peuvent bombarder mon aérodrome, ils se dirigent donc bien vers l'île.

Je lance pour les chasseurs du Hiryu, et j'obtiens un "6" – Secteur Côtier. Comme des avions s'y trouvent, ils peuvent effectivement y aller.

Je résous les combats aériens dans les Secteurs contenant des avions ennemis :

1. Secteur Côtier. Pour l'attaque des A6M (Zero), le dé donne 2 = 2 pertes. J'ai 2 escadrilles de valeur 1 auxquelles attribuer ces pertes, et comme mes escadrilles aéronavales peuvent être remplacées gratuitement au début de chaque Bataille, j'attribue les 2 pertes aux TBD, ce qui les détruit.
2. Ile. Je lance le dé pour le 18ème FG = aucune perte.

Je résous l'AAA pour le Secteur Côtier :

1. Les Japonais ont 2 navires, chacun infligeant 1 perte sur un 2 ou moins. Néanmoins, ils ont aussi le Plan "Ship Combat", qui augmente leurs jets de dé à 5/2.
   J'obtiens 6 et 3 = 1 perte que je dois appliquer au 28ème BG, ce qui l'endommage.
2. Je lance le dé pour l'AAA du Chicago contre les A6M = aucune perte.

Je jette les dés pour les bombardiers :

1. Je commence par les miens dans le Secteur Côtier : j'ai 3 escadrilles de valeur 4, 4 et 1. Les dés me donnent 2, 3 et 9 = 2 pertes. Je détruis l'Aoba.
2. Je continue avec les Japonais au-dessus de l'île : ils ont 2 escadrilles de valeur 4 et 2. Les dés donnent 2 et 1 = 2 pertes. Mon Bataillon a la valeur la plus faible sur l'île, mais les Japonais ne peuvent pas l'attaquer car ils n'ont ni Infanterie ni aviation terrestre sur l'île. Je dois donc attribuer les pertes à mon aérodrome. Je dépense mon Plan "Seabees" pour stopper 1 perte, et je réduis mon aérodrome de 2 à 1.

Il n'y a pas de sous-marin dans cette Bataille, donc je saute les Phases Torpilles et Charges de Profondeur ASM.

Je jette les dés pour l'Artillerie Navale.

1. Mon Chicago doit faire un 4 ou moins au dé, et j'obtiens un 2 = 1 perte qui endommage le Furutaka.
2. Le Furutaka doit aussi faire un 4 ou moins, augmenté à 7/2 grâce au Plan "Ship Combat", obtiens un 1 = 2 pertes. Je dois attribuer 1 perte à mon aérodrome (le réduisant ainsi à 0), et 1 perte au Chicago, ce qui l'endommage.

Les Japonais ne disposant pas d'Infanterie ni d'aviation terrestre sur l'île, je saute la Phase de Combat d'Infanterie.

Lors de la Phase Mouvement de l'Infanterie, j'avance le Bataillon japonais sur la plage et je retire le Transport de la Bataille.

Les escadrilles retournent à leurs bases. Je renvoie les 2 SBDs sur le Lexington, le 28ème BG endommagé sur l'île, et les A6M, D3A et B5N sur le Hiryu.

J'ai un problème : j'ai 2 escadrilles terrestres devant atterrir, alors que mon aérodrome a été réduit à 0. Je dois donc détruire les 18ème FG et 28ème BG.

J'avance le Marqueur de Tours de la Case 2 à la Case 1.

Fin du 1er Tour de la Bataille.

Pour débuter le **2ème Tour de Bataille**, je tire 2 Plans japonais : "Infantry Combat" and "Carrier Attack".

J'effectue les mouvements aériens.

1. J'envoie mes 2 SBDs dans le Secteur japonais de Haute Mer.
2. Je ne jette pas le dé pour les mouvements des Bombardiers japonais car ils obtiennent automatiquement un "10" (Plan Carrier Attack). Je déplace les D3A et B5N vers le Secteur US de Haute Mer.
   Je jette le dé pour les A6M et j'obtiens un 8 = je les place sur Secteur US de Haute Mer.

Je jette les dés pour les combats aériens du Secteur US de Haute Mer.

1. Les A6M obtiennent un 7 = ils endommagent mes F4F.
2. Mes F4F obtiennent un 4 = 1 perte. Je dépense mon Plan "Furball" pour une perte supplémentaire et je détruis les A6M.

Je jette les dés pour l'AAA du Secteur japonais de Haute Mer.

- Le dé me donne 6 pour le Destroyer Gp 5 (Suirasentai 5) et 9 pour le Hiryu = aucune perte.

Je jette les dés pour l'AAA du Secteur US de haute Mer.

- J'obtiens 7 pour le Desron 2 = raté, et 5 pour l'Enterprise = encore raté. Je dépense mon Plan Anti-Aircraft pour relancer le dé pour l'Enterprise, j'obtiens un 3 = 1 perte. Je dépense le Plan AAA pour infliger une perte supplémentaire. Je choisis d'attribuer les 2 pertes aux D3A, ce qui les détruit.

Je jette les dés pour les bombardiers :

1. d'abord, mes bombardiers dans le Secteur japonais de Haute Mer : j'ai 2 escadrilles de valeur 4, les dés me donnent 6 et 1 = 1 perte, qui endommage le Hiryu.
2. ensuite, les bombardiers japonais dans le Secteur US de Haute Mer : ils ont 1 escadrille de valeur 6, le dé donne 3 = 1 perte, qui endommage l'Enterprise.

Je jette les dés pour l'Artillerie Navale.

1. J'obtiens un 9 pour le Furutaka = raté.
2. J'obtiens un 2 pour le Chicago = 1 perte. J'endommage le Bataillon japonais.

Je jette les dés pour l'Infanterie.

1. Comme leur Bataillon est sur la plage et ne peut donc pas attaquer, leur Plan "Infantry Combat" est sans effet.
2. Je jette le dé pour mon Bataillon et j'obtiens un 1 = 1 perte, et je détruis leur Bataillon.

Je renvoie les avions à leur base :

1. je détruis les B5N parce que le Hiryu est endommagé et ne plus récupérer d'avions,
2. je détruis aussi les SBDs et les F4F parce que l'Enterprise est lui aussi endommagé et je n'ai pas d'autre porte-avions sur lequel ils auraient pu se poser.

Ceci met fin à la Bataille des Salomon.

Je procède de même pour résoudre les Batailles à Bornéo, en Nelle Guinée et à Midway.

Renforts japonais

Je lance un dé auquel j'ajoute 3 grâce au Marqueur Ravitaillement. J'obtiens un 8, plus 3, moins 2 à cause du Hiryu et du Furutaka endommagés = 9.

Les Japonais reçoivent 2 navires, 2 Infanteries et 1 escadrille terrestre. Je prends ces unités depuis leurs piles respectives de Renforts et je les place au Japon.

Réparation japonaises

Je retourne le Hiryu et le Furutaka sur leur face complète, puis je les range **sous** la pile des navires de Renforts.

Retour au port US

Je prends tous les navires présents dans la Case "1942 to 1945" et je les place à l'ancre à Hawaii.

Je rapatrie tous les navires US survivants depuis les Salomon, l'Australie et Midway vers la Case "1942 to 1945".

Contrôle du Ravitaillement US

Après vérification, toutes mes unités sont ravitaillées.

Conditions de défaite

Je tiens 6 Zones, je ne suis donc pas limogé et remplacé…

Ceci met fin au 1er Tour de la Campagne de 1942.

ANNEXES

Fiches de Placement Initial

Lexique

- A6M Mitsubishi "Zero" (chasseur)
- BB Cuirassé
- BG Bomber Group (bombardiers)
- BW Bomber Wing (bombardiers lourds)
- B5N Nakajima "Kate" (bombardier torpilleur)
- CRU Croiseur
- CV Porte-avions d'escadre
- CVE Porte-avions d'escorte
- CVL Porte-avions léger
- DD Destroyer
- Desron Destroyer Squadron
- D3A Aichi "Val" (bombardier en piqué)
- FG Fighter Group (chasseurs)
- F4F Grumman "Wildcat" (chasseur)
- F6F Grumman "Hellcat" (chasseur)
- Kokutai Groupe aérien - Marine Impériale
- MAG Marines Air Group
- RAAF Royal Australian Air Force
- SBD Douglas "Dauntless" (bombardier en piqué)
- SB2C Curtiss "Helldiver" (bombardier en piqué)
- Sentai Régiment ou Groupe aérien -Armée Impériale
- SS Sous-marin
- TBD Douglas "Devastator" (bombardier torpilleur)
- TBF Grumman "Avenger" (bombardier torpilleur)

= = = SET-UP 1942 = = =

: : JAPANESE FORCES : :

Naval Forces

East Asia - (CVL) Ryujo, (BB) Kongo/Haruna, (CRU) Takao/Chokai, Maya/Atago, Mogami/Mikuma, Suzuya/Kumano, (DD) Destroyer Gp 2, Destroyer Gp 3, (SS) Sub Gp 2
Japan - (CV) Kaga, Akagi, Soryu, Hiryu, Shokaku, Zuikaku, (CVL) Hosho, Shoho, Zuiho, (CVE) Taiyo, (BB) Nagato/Mutsu, Hiei/Kirishima, Ise/Hyuga, Fuso/Yamashiro, (CRU) Tone/Chikuma, (DD) Destroyer Gp 1, Destroyer Gp 7, (SS) Sub Gp 1
Philippines - (CRU) Myoko/Haguro, Ashigara/Nashi, (DD) Destroyer Gp 6
Caroline Islands - (CRU) Furutaka/Kako, Aoba/Kinugasa, (DD) Destroyer Gp 4, Destroyer Gp 5, (SS) Sub Gp 3
Reinforcements - (CV) Junyo, Hiyo, (CVE) Unyo, Chuyo, Ryuho, (BB) Yamato/Musashi

Infantry

East Asia - 2nd Inf, 38th Inf, 48th Inf
Marshall Islands - 6th Base
Philippines - 16th Inf
New Guinea - 55th Inf
Battalions - Mariana Islands, Iwo Jima, Okinawa, Borneo, Gilbert Islands, Wake Island, Caroline Islands, Japan x2
Reinforcements - 6th Inf, 7th Inf, 20th Inf, 35th Inf, 51st Inf, Battalions x1

Land-Based Aircraft

East Asia - Chitose Kokutai
Marshall Islands - 1 Kokutai
Philippines - Mihoro Kokutai, Genzan Kokutai, Kanoya Kokutai, Yamada Kokutai, 3 Kokutai, 14 Sentai, 24 Sentai
New Guinea - 4 Kokutai, Tainan Kokutai, 8 Sentai, 59 Sentai
Reinforcements - Takao Kokutai, Misawa Kokutai, 6 Kokutai, 751 Kokutai, 753 Kokutai, 60 Sentai, 248 Sentai

Carrier Air Groups

CV - A6M, D3A, B5N
CVL - A6M, D3A
CVE - D3A

: : UNITED STATES FORCES : :

Supply Points: 20 **Reinforcement Points: 7**

Naval Forces

Australia - (CRU) ABDA, (SS) SUB Gp 3
Hawaiian Islands - (CV) Lexington, Enterprise, (CRU) Chester/Louisville, Chicago/Northampton, San Francisco/Astoria, New Orleans/Minneapolis, Honolulu/Nashville, (DD) DESRON 1, DESRON 6, (SS) SUB Gp 1,
1942 to 1945: (CV) Yorktown, Saratoga, (CRU) Portland/Indianapolis, Pensacola/Salt Lake City, St Louis/Helena, Phoenix/Boise, (DD) DESRON 4, DESRON 12, (SS) SUB Gp 2, SUB Gp 4
West Coast - (DD) DESRON 2
Reinforcements - (CV) Hornet, Wasp, (BB) N. Carolina/Washington, Colorado/Maryland, S. Dakota/Indiana, New Mexico/Mississippi, (CRU) Vincennes/Quincy

Infantry

Hawaiian Islands - 25th Inf
Battalions - New Caledonia, Borneo, Solomon Islands, West Coast x2
Reinforcements - 1st Marine, 2nd Marine, 32nd Inf, 43rd Inf, American Inf, 1 Aust. Inf, USAFFE

Land-Based Aircraft

Alaska - 28th BG, 343rd FG
Australia - 19th BG
Midway Island - MAG 22
New Guinea - RAAF FG, RAAF BG 1
Hawaiian Islands - 11th BG, 18th FG, MAG 21
Samoa - MAG 13
Reinforcements - 3rd BG, 22nd BG, 38th BG, 43rd BG, 90th BG, 8th FG, 49th FG, MAG 23, RAAF BG 2

Carrier Air Groups

CV (5) - F4F, SBD, SBD, TBD

Objectives:

Alaska, Hawaiian Islands, Midway Island, Gilbert Islands, Samoa, Solomon Islands, New Guinea, New Caledonia

Campaign Evaluation

Objectives	Description
8	Great
7	Good
5-6	Historical
4	Poor
3-	Replaced

= = = SET-UP 1943 = = =

: : JAPANESE FORCES : :

Naval Forces

East Asia - (CRU) Ashigara/Nashi
Japan - (CV) Hiyo, Shokaku, (CVL) Hosho, (CVE) Taiyo, Unyo, Chuyo, Ryuho, (BB) Nagato/Mutsu, Fuso/Yamashiro, (DD) Destroyer Gp 1, Destroyer Gp 2, Destroyer Gp 6, (SS) Sub Gp 1
Caroline Islands - (CV) Zuikaku, Junyo, (CVL) Zuiho, (BB) Yamato/Musashi, Kongo/Haruna, (CRU) Aoba/Kinugasa, Myoko/Haguro, Takao/Chokai, Maya/Atago, Suzuya/Kumano, Tone/Chikuma, (DD) Destroyer Gp 3, Destroyer Gp 4, Destroyer Gp 5, Destroyer Gp 7, (SS) Sub Gp 2, Sub Gp 3
Reinforcements - (CVL) Chiyoda, (CVE) Kaiyo, Shinyo, (BB) Ise/Hyuga, (CRU) Mogami/Mikuma, Agano/Noshiro

Infantry

Solomon Islands - 6th Inf, 38th Inf
East Asia - 2nd Inf
Philippines - 16th Inf, 48th Inf
New Guinea - 20th Inf, 51st Inf, 55th Inf
Battalions - Mariana Islands, Iwo Jima, Okinawa, Borneo, Philippines x2, New Guinea x3, Gilbert Islands, Wake Island, Caroline Islands, Japan, East Asia
Reinforcements - 5th Inf, 17th Inf, 36th Inf, 41st Inf, 52nd Inf, 7th SNLF, Battalions x2

Land-Based Aircraft

Japan - 204 Kokutai, Misawa Kokutai
Marshall Islands - 1 Kokutai, Chitose Kokutai
Philippines - Mihoro Kokutai, Genzan Kokutai, Kanoya Kokutai, 202 Kokutai, Takao Kokutai, 24 Sentai, 60 Sentai, 22 Sentai
New Guinea - Tainan Kokutai, 702 Kokutai, 705 Kokutai, 751 Kokutai, 752 Kokutai, 753 Kokutai, 8 Sentai, 14 Sentai, 59 Sentai, 248 Sentai
Reinforcements - 331 Kokutai, 34 Sentai, 63 Sentai, 68 Sentai, 208 Sentai

Carrier Air Groups

CV - A6M, D3A, B5N
CVL - A6M, D3A
CVE - D3A

: : UNITED STATES FORCES : :

Supply Points: 15 **Reinforcement Points: 14**

Naval Forces

Solomon Islands - (CV) Enterprise, (BB) New Mexico/Mississippi, (CRU) St. Louis/Helena, (DD) DESRON 1
New Caledonia - (CRU) Chester/Louisville, (DD) DESRON 4
Australia - Sub Gp 3
Hawaiian Islands - (BB) S. Dakota/Indiana, (CRU) Pensacola/Salt Lake City, (DD) DESRON 2, (SS) Sub Gp 1,
1942 to 1945: (CV) Saratoga, (BB) Colorado/Maryland, (CRU) Honolulu/Nashville, San Francisco/Astoria, (DD) DESRON 3, (SS) Sub Gp 4,
1943 to 1945: (BB) N. Carolina/Washington, (CRU) Portland/Indianapolis, (DD) DESRON 6, DESRON 12, (SS) Sub Gp 2
West Coast - (CRU) New Orleans/Minneapolis
Reinforcements - (CV) Essex, Yorktown II, Lexington II, Bunker Hill, (CVL) Independence, Princeton, Belleau Wood, Cowpens, Monterey, (CVE) CVE Grp 1, CVE Grp 2, (BB) Tennessee/Idaho, (CRU) Phoenix/Boise, Birmingham/Mobile, Cleveland/Columbia, Montpelier/Denver, (DD) DESRON 23, DESRON 24

Infantry

New Guinea - 32nd Inf, 1 Aust. Inf, 2 Aust. Inf
Solomon Islands - 2nd Marine, 25th Inf, 43rd Inf, American Inf
Battalions - New Caledonia, Midway Island, Samoa, Alaska, Hawaiian Islands, West Coast x4
Reinforcements - 3rd Marine, 7th Inf, 37th Inf, 24th Inf, 40th Inf, 41st Inf, 1st Cav

Land-Based Aircraft

Solomon Islands - 5th BG, 11th BG, 18th FG, MAG 13, MAG 22, MAG 23
Alaska - 28th BG, 343rd FG
Australia - 43rd BG, RAAF BG 1, RAAF FG, RAAF BG 2
New Guinea - 3rd BG, 22nd BG, 38th BG, 90th BG, 345th BG, 8th FG, 35th FG, 49th FG
Reinforcements - 42nd BG, 307th BG, 380th BG, 348th FG, 475th FG, MAG 11, MAG 12, MAG 14, MAG 21, MAG 24

Carrier Air Groups

CV (6) - F6F, F6F, SBD, SBD, TBF
CV (5) - F6F, SBD, SBD, TBF
CVL - F6F, SBD, TBF
CVE - F6F, SBD

Objectives:

Alaska, Hawaiian Islands, Midway Island, Gilbert Islands, Samoa, Solomon Islands, New Guinea, New Caledonia, Wake Island, Marshall Islands

Campaign Evaluation

Objectives	Description
10	Great
8-9	Good
6-7	Historical
5	Poor
4-	Replaced

= = = SET-UP 1944 = = =

: : JAPANESE FORCES : :

Naval Forces

East Asia - (CRU) Ashigara/Nashi, Aoba/Kinugasa
Japan - (CV) Zuikaku, Shokaku, (CVL) Chitose, Chiyoda, Hosho, Zuiho, (CVE) Kaiyo, Ryuho, Shinyo, Taiyo, Unyo, (BB) Fuso/Yamashiro, Ise/Hyuga, Kongo/Haruna, (CRU) Maya/Atago, Mogami/Mikuma, (DD) Destroyer Gp 1, Destroyer Gp 4, (SS) Sub Gp 1
Caroline Islands - (CV) Hiyo, (BB) Nagato/Mutsu, Yamato/Musashi, (CRU) Agano/Noshiro, Myoko/Haguro, Suzuya/Kumano, Takao/Chokai, Tone/Chikuma, (DD) Destroyer Gp 2, Destroyer Gp 3, Destroyer Gp 5, (SS) Sub Gp 2
Reinforcements - (CV) Amagi, Junyo, Katsuragi, Shinano, Taiho, Unryu, (CRU) Yahagi/Sakawa

Infantry

Solomon Islands - 2nd Inf, 6th Inf, 38th Inf
Philippines - 16th Inf, 48th Inf
Caroline Islands - 52nd Inf
Marshall Islands - 6th Base
New Guinea - 5th Inf, 17th Inf, 20th Inf, 36th Inf, 41st Inf, 51st Inf, 55th Inf
Battalions - Mariana Islands x3, Iwo Jima, Okinawa, Borneo, Gilbert Islands, Wake Island x2, Marshall Islands x2, Solomon Islands x2, Caroline Islands, Japan, East Asia, New Guinea x4
Reinforcements - 100th Inf, 102nd Inf, 105th Inf, 109th Inf, 10th Inf, 14th Inf, 19th Inf, 1st Inf, 23rd Inf, 26th Inf, 28th Inf, 29th Inf, 30th Inf, 32nd inf, 35th Inf, 43rd Inf, 8th Inf, 9th Inf

Land-Based Aircraft

Japan - 204 Kokutai, Misawa Kokutai
Mariana Islands - 202 Kokutai, 705 Kokutai, 752 Kokutai, 753 Kokutai, Takao Kokutai
Marshall Islands - 1 Kokutai, Chitose Kokutai
Philippines - Mihoro Kokutai, Genzan Kokutai, 24 Sentai, 60 Sentai, 22 Sentai
New Guinea - Tainan Kokutai, 331 Kokutai, 702 Kokutai, 751 Kokutai, 14 Sentai, 34 Sentai, 59 Sentai, 63 Sentai, 68 Sentai, 208 Sentai, 248 Sentai
Reinforcements - 343 Kokutai, 381 Kokutai, 246 Sentai

Carrier Air Groups

CV - A6M, D3A, B5N
CVL - A6M, D3A
CVE - D3A

Special Rule:

When rolling for Japan Reinforcements each turn, draw 2 extra Infantry.

: : UNITED STATES FORCES : ;

Supply Points: 18 **Reinforcement Points: 15**

Naval Forces

Solomon Islands - (CRU) Cleveland/Columbia
Australia - Sub Gp 3
West Coast - (CV) Lexington II, (CVE) CVE Grp 1
New Guinea - (DD) DESRON 6
Hawaiian Islands - (CV) Enterprise, (BB) Colorado/Maryland, (DD) DESRON 3, (SS) Sub Gp 2,
1942 to 1945: (CV) Intrepid, (CVL) Cabot, (CVE) CVE Grp 2, (BB) New Mexico/Mississippi, (CRU) Montpelier/Denver, Chester/Louisville, Honolulu/Nashville, (DD) DESRON 2, DESRON 4, DESRON 14, (SS) Sub Gp 1,
1943 to 1945: (CV) Saratoga, Essex, (CVL) Cowpens, Princeton, (BB) N. Carolina/Washington, S. Dakota/Indiana, (CRU) Phoenix/Boise, Pensacola/Salt Lake City, New Orleans/Minneapolis, (DD) DESRON 12, DESRON 24, (SS) Sub Gp 4,
1944 to 1945: (CV) Yorktown II, Bunker Hill, (CVL) Langley, Monterey, Independence, (BB) Tennessee/Idaho, (CRU) San Francisco/Astoria, Portland/Indianapolis, St. Louis/Helena, (DD) DESRON 1, DESRON 23
Marshall Islands - (CVL) Belleau Wood, (BB) Iowa/New Jersey, (CRU) Birmingham/Mobile
Reinforcements - (CV) Franklin, Hancock, Hornet II, Ticonderoga, Wasp II, (CVL) Bataan, San Jacinto, (CVE) CVE Grp 3, CVE Grp 4, CVE Grp 5, CVE Grp 6, (BB) California/West Virginia, (CRU) Baltimore/Boston, Biloxi/Houston, Canberra/Quincy II, Pasadena/Vincennes II, (DD) DESRON 49

Infantry

Australia - 25th Inf, 2nd Marine
Borneo - 1 Aust. Inf, 2 Aust. Inf
Marshall Islands - 7th Inf
Philippines - 43rd Inf
New Guinea - 6th Inf, 24th Inf, 32nd Inf, 41st Inf, 1st Cav, 3 Aust. Inf, 4 Aust. Inf, 5 Aust. Inf
Solomon Islands - 37th Inf, 40th Inf, American Inf, 1st Marine, 3rd Marine
Battalions - New Caledonia, Midway Island, Samoa, Alaska, Hawaiian Islands, West Coast x4
Reinforcements - 11th Air, 27th Inf, 31st Inf, 33rd Inf, 38th Inf, 77th Inf, 81st Inf, 96th Inf, 4th Marine

Land-Based Aircraft

Alaska - 28th BG, 343rd FG
Gilbert Islands - 11th BG, 35th FG, MAG 13
Midway Island - MAG 14, MAG 23
Australia - 43rd BG, 380th BG, 8th FG, 90th BG, RAAF FG
New Guinea - 18th FG, 22nd BG, 312th BG, 345th BG, 348th FG, MAG 12, RAAF BG 1, RAAF BG 2
Solomon Islands - 5th BG, 42nd BG, 38th BG, 3rd BG, MAG 11, MAG 21
Reinforcements - 417th BG, 307th BG, 73rd BW, 475th FG, 49th FG, MAG 22, MAG 24

Carrier Air Groups

CV (6) - F6F, F6F, SB2C, SB2C, TBF
CV (5) - F6F, SB2C, SB2C, TBF
CVL - F6F, SB2C, TBF
CVE - F6F, SB2C

Objectives:

Alaska, Hawaiian Islands, Borneo, Iwo Jima, Midway Island, Gilbert Islands, Mariana Islands Samoa, Solomon Islands, Philippines, New Guinea, New Caledonia, Marshall Islands, Wake Island

Campaign Evaluation

Objectives	Description
14	Great
12-13	Good
9-11	Historical
7-8	Poor
6-	Replaced

Règle spéciale :

- Tirez 2 Infanteries japonaises supplémentaires lors de chaque Phase de Renforts japonais (15.1)

= = = SET-UP 1945 = = =

: : JAPANESE FORCES : :

Naval Forces

East Asia - (CVE) Kaiyo, Ryuho, (BB) Ise/Hyuga, (CRU) Ashigara/Nashi, Myoko/Haguro, Takao/Chokai, (DD) Destroyer Gp 3, Destroyer Gp 4
Japan - (CV) Amagi, Junyo, Katsuragi, (CVL) Hosho, (BB) Kongo/Haruna, Nagato/Mutsu, Yamato/Musashi, (CRU) Tone/Chikuma, Yahagi/Sakawa, (DD) Destroyer Gp 1, Destroyer Gp 2, (SS) Sub Gp 1, Sub Gp 2

Infantry

Caroline Islands - 52nd Inf
East Asia - 9th Inf
Iwo Jima - 109th Inf
New Guinea - 5th Inf, 35th Inf, 36th Inf, 38th Inf, 41st Inf, 51st Inf, 6th Inf
Borneo - 17th Inf, 20th Inf, 48th Inf, 8th Inf
Philippines - 100th Inf, 102nd Inf, 105th Inf, 10th Inf, 16th Inf, 19th Inf, 1st Inf, 23rd Inf, 26th Inf, 30th Inf, 32nd Inf
Battalions - New Guinea x3, Philippines x3, Caroline Islands x2, East Asia, Iwo Jima x6, Okinawa x6, Borneo x2, Japan x2
Reinforcements - 24th Inf, 28th Inf, 62nd Inf

Land-Based Aircraft

East Asia - 204 Kokutai, 705 Kokutai, 751 Kokutai, Misawa Kokutai, Takao Kokutai
Japan - 22 Sentai, 246 Sentai, 381 Kokutai
New Guinea - 702 Kokutai, Tainan Kokutai
Okinawa - 202 Kokutai, 752 Kokutai, 753 Kokutai
Philippines - 14 Sentai, 208 Sentai, 248 Sentai, 24 Sentai, 34 Sentai, 343 Kokutai, 60 Sentai
Borneo - 63 Sentai, Genzan Kokutai, Mihoro Kokutai
Reinforcements - 72 Sentai

Carrier Air Groups

CV - A6M, D3A, B5N **CVL** - A6M, D3A
CVE - D3A

Special Rules:

Do not roll Japanese Orders for Iwo Jima and Okinawa.

End the Campaign at the end of the July/August Campaign Turn.

See Rulebook for Strategic Bombing and Japan Invasion rules.

: : UNITED STATES FORCES : :

Supply Points: 25 **Reinforcement Points: 17**

Naval Forces

Australia - Sub Gp 3
Hawaiian Islands - (CV) Saratoga, (DD) DESRON 2, DESRON 49, (SS) SUB Gp 1,
1942 to 1945: (CV) Hornet II, (CVL) Independence, Monterey, (CVE) CVE Gp 1, (BB) Missouri/Wisconsin, S. Dakota/Indiana, (CRU) Honolulu/Nashville, Pasadena/Vincennes II, Montpelier/Denver, Pensacola/Salt Lake City, (DD) DESRON 6, DESRON 24, (SS) SUB Gp 4,
1943 to 1945: (CV) Hancock, Wasp II, Yorktown II, (CVL) Cowpens, Belleau Wood, (CVE) CVE Gp 3, (BB) Tennessee/Idaho, Pennsylvania/Nevada, N. Carolina/Washington, (CRU) Biloxi/Houston, Cleveland/Columbia, (DD) DESRON 4, DESRON 23, (SS) SUB Gp 2,
1944 to 1945: (CV) Essex, Lexington II, Bunker Hill, (CVL) Cabot, Bataan, (CVE) CVE Gp 2, (BB) Colorado/Maryland, New Mexico/Mississippi, (CRU) Phoenix/Boise, Portland/Indianapolis, San Francisco/Astoria, Chester/Louisville, (DD) DESRON 1
Caroline Islands - (CV) Enterprise, (CVL) San Jacinto, (CVE) CVE Gp 4, (BB) Iowa/New Jersey, (CRU) Baltimore/Boston, Birmingham/Mobile, Canberra/Quincy II, (DD) DESRON 12
West Coast - (CRU) St Louis/Helena, (DD) DESRON 3
Philippines - (BB) California/West Virginia, (CRU) New Orleans/Minneapolis
Reinforcements - (CV) Bennington, Randolph, BonHomme Richard, Ticonderoga, Franklin, Intrepid, (CVL) Langley, (CVE) CVE Gp 5, (CRU) Springfield/Topeka, (DD) DESRON 60, DESRON 14

Infantry

Australia - 1st Marine, 2nd Marine
New Caledonia - 81st Inf **New Guinea** - 31st Inf, 41st Inf
Borneo - 1 Aust. Inf, 2 Aust. Inf, 3 Aust. Inf, 4 Aust. Inf, 5 Aust. Inf
Philippines - 11th Air, 1st Cav, 6th Inf, 7th Inf, 24th Inf, 25th Inf, 32nd Inf, 33rd Inf, 37th Inf, 38th Inf, 40th Inf, 43rd Inf, American Inf
Solomon Islands - 27th Inf
Battalions - Samoa, Alaska, Hawaiian Islands, Wake island, Marshall Islands, Caroline Islands
Reinforcements - 77th Inf, 96th Inf, 3rd Marine, 4th Marine, 5th Marine, 6th Marine

Land-Based Aircraft

Caroline Islands - 18th FG, 22nd BG, MAG 13 **Gilbert Islands** - 11th BG, MAG 14
Midway Island - MAG 23
Mariana Islands - 313th BW, 314th BW, 73rd BW, MAG 21, MAG 22
New Guinea - 38th BG, RAAF BG 1, RAAF BG 2, RAAF FG, 345th BG, 348th FG
Philippiness - 307th BG, 417th BG, 42nd BG, 475th FG, 49th FG, MAG 12
Reinforcements - 315th BW, 58th BW, 3rd BG, 5th BG, 8th FG, 90th BG, 312th BG, 35th FG, 380th BG, 43rd BG, MAG 11, MAG 24

Carrier Air Groups

CV (6) - F6F, F6F, SB2C, SB2C, TBF **CV (5)** - F6F, SB2C, SB2C, TBF
CVL - F6F, SB2C, TBF **CVE** - F6F, SB2C

Objectives:

Alaska, Hawaiian Islands, Borneo, Iwo Jima, Midway Island, Gilbert Islands, Mariana Islands Samoa, Solomon Islands, Philippines, New Guinea, New Caledonia, Marshall Islands, Wake Island, Okinawa, Caroline Islands

Campaign Evaluation

Objectives	Description
19	Great
18	Good
15-17	Historical
7-14	Poor
6-	Replaced

Règles spéciales

- Voir le livret de Règles pour le Bombardement Stratégique (15.2) et l'Invasion du Japon (15.3)
- Ne lancez pas le dé d'Ordres pour Iwo Jima et Okinawa (15.4)
- La Campagne se termine à la fin du Tour Juillet/Août (15.5)

Journal de Jeu

FLEET COMMANDER
NIMITZ
The WWII Pacific Ocean Solitaire Strategy Game

Année de la Campagne	Objectifs tenus à la fin de chaque Tour						Evaluation finale	Commentaires
	1	2	3	4	5	6		