Cartes Stratégiques US

N°	Type	Titre	OC	Renseignement		Description
				OC	EC	
1	Politique	Atrocités de la marche mortelle de Bataan	**1**	1	-	Augmentez la Volonté Politique US de un si les Japonais contrôlent Manille (2813). Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
2	Politique	Débat au QG impérial Rivalité interarmées japonaise	**1**	1	-	Retournez le marqueur de Rivalité Interarmées Japonaise du côté Rivalité Interarmées. Aucun autre effet si la Rivalité Interarmées est déjà effective. Tirez une Carte Stratégique.
3	Ressource	Premier Ministre Curtin. Les inquiétudes du département australien de la Défense ramène des unités australiennes du Moyen Orient	**1**	1	-	Les Australiens obtiennent deux Remplacements d'infanterie qui doivent être immédiatement utilisés pour retourner des unités terrestres australiennes réduites sur leur côté intact, ou pour ramener des unités éliminées sur leur côté réduit ou intact, qui sont placées dans un port australien ravitaillé. Tout Remplacement non utilisé est perdu. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
4	Politique	Conférence d'Arcadia	**1**	1	-	Cet événement met fin à une Rivalité Interarmées US. Retournez le marqueur de Rivalité Interarmées US du côté Accord Stratégique. Si le marqueur de Rivalité Interarmées US est déjà sur le côté Accord Stratégique, il n'y a pas d'autre effet. De plus, le joueur allié reçoit le HQ ABDA, qui est placé dans tout port ravitaillé de Java, Bornéo, Sumatra ou Célèbes. Si aucun de ces ports n'est disponible, ce HQ est définitivement retiré du jeu. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
5	Réaction	Contre-offensive Opération Matador Offensive préventive en Malaisie	**2**	2	-	Activation : HQ Malaisie uniquement. Valeur logistique : 3 Renseignement : Interception Conditions : Seules des unités terrestres et aériennes peuvent être activées, plus l'unité navale de la Force Z si elle est en jeu et à portée du HQ Malaisie. De plus, Défenses de Singapour : Si Singapour (2015) est un hexagone de bataille, ajoutez 2 au jet de dé allié du combat aéronaval uniquement pour la bataille de cet hexagone. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
6	Politique	Raid de Doolittle Les USA bombardent le Japon	**3**	3	-	Augmentez la Volonté Politique US de un. Le jeu de cet évènement est requis pour la carte japonaise numéro 6 : Représailles au Raid de Doolittle. Placez le marqueur Raid de Doolittle sur l'échelle des tours pour s'en souvenir. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
7	Militaire	'Vinegar' Joe Stilwell Offensive en Birmanie	**2**	2	4	Activation : HQ SEAC uniquement Valeur logistique : 4 Renseignement : Aucun effet Conditions : Ne peut activer que des unités aériennes et terrestres. Pendant les combats terrestres des batailles générées par cette Offensive, le joueur allié ajoute 2 à tous les jets de dé alliés de combat terrestre pour la durée de cette Offensive grâce à l'aide du 5307th Composite Group des Merrill's Marauders. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
8	Réaction	Renseignement Garde-côtes australiens	**1**	1	-	Renseignement : Interception Conditions : Ne peut être joue que si des unités aériennes ou navales japonaises sont activées lors de l'Offensive actuelle. Tirez une Carte Stratégique. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.

9	Militaire	Opération Downfall : Olympic & Coronet, l'invasion du Japon	**3**	3	5	Activation : HQ US SW ou Pacifique Centre uniquement Valeur logistique : 12 Renseignement : Aucun effet Conditions : Les Alliés gagnent temporairement 4 ASP qui peuvent être utilisés pour toute la durée de cette Offensive. Afin que cette carte puisse être jouée en tant qu'événement, au moins un hexagone des îles japonaises doit être déclaré en tant qu'hexagone de bataille où il doit y avoir un combat terrestre potentiel.
10	Politique	Général Douglas MacArthur Premier stratège du Pacifique	**1**	1	-	Cet événement met fin à une Rivalité Interarmées US. Retournez le marqueur de Rivalité Interarmées US du côté Accord Stratégique. Si le marqueur de Rivalité Interarmées US est déjà sur le côté Accord Stratégique, il n'y a pas d'autre effet. De plus, si cette carte est jouée comme évènement, les Alliés ont le choix de se défausser d'une carte de leur choix et de la remplacer avec n'importe quelle carte de la défausse (pas celles qui sont définitivement retirées du jeu). Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
11	Politique	GUERRE EN EUROPE Victoire mineure alliée	**2**	2	-	Augmentez le marqueur de Guerre en Europe d'un nombre de cases égal à la valeur associée à l'année du tour actuel : 1942 – 1 1943 – 1 1944 – 2 1945 – 3 Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
12	Réaction	Renseignement Commandant Rochefort Succès du HYPO – Code JN25 brisé	**2**	2	-	Renseignement : Embuscade Conditions : Lors de toutes les batailles de cette Offensive, le joueur allié bénéficie d'un résultat de coup critique pour tous les jets de dé modifiés de 9 ou plus lors des combats aéronavals. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
13	Militaire	Opération Watchtower Invasion de Guadalcanal	**3**	3	-	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 5 Renseignement : Attaque Surprise. Conditions : Un maximum d'une unité terrestre peut être activée pour cette Offensive
14	Politique	GUERRE EN EUROPE Victoire mineure alliée	**2**	2	-	Augmentez le marqueur de Guerre en Europe d'un nombre de cases égal à la valeur associée à l'année du tour actuel : 1942 – 1 1943 – 1 1944 – 2 1945 – 3 Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
15	Ressource	Réparation héroïque Réparations d'urgence *Basé sur la réparation extraordinaire du Yorktown afin de lui permettre de combattre à Midway après avoir subi des dommages lors de la bataille de la Mer de Corail*	**2**	2	-	Les Alliés gagnent 2 Remplacement navals US qui doivent être immédiatement utilisés. Les Remplacements inutilisés sont perdus. Si le joueur allié ramène en jeu une unité navale de la pile des unités éliminées, elle est placée à portée d'un HQ US ou Combiné, dans tout port ami ravitaillé.
16	Militaire	Raid sur Makin Island Raiders US	**1**	1	-	Une unité aérienne japonaise (au choix du joueur allié) qui se trouve dans un hexagone autre que sur une des îles japonaises à portée d'un HQ US est réduite d'un Pas de Pertes, même si cela doit l'éliminer. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.

17	Ressource	Pont aérien chinois Opérations Hump en Chine	**2**	2	-	Retournez le marqueur de Statut de la Route Birmane du côté Hump jusqu'à la fin du jeu. Priorité du ravitaillement augmentée : L'unité aérienne AVG (qui ne peut normalement pas recevoir de Remplacements) ou une unité aérienne du 14ème AF (l'une d'entre elles) reçoit immédiatement un Pas de Remplacement si elles se trouvent en Inde du Nord, en Birmanie, ou dans la case des unités Aériennes en Chine. Ce Remplacement peut servir pour ramener en jeu une unité du 14ème AF (mais pas l'unité aérienne AVG) éliminée dans tout aérodrome d'Inde du Nord ou birman. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
18	Ressource	Edwin Booz *Ce consultant US est employé par le Secrétaire Knox pour réorganiser le Département de la Marine pour la guerre, améliorant l'efficacité opérationnelle et la production.*	**1**	1	-	Le joueur allié reçoit immédiatement 1 point de Transport Amphibie permanent. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
19	Militaire	Opération Anakim Offensive en Birmanie	**2**	2	4	Activation : Tout HQ. Valeur Logistique : 3 Renseignement : Aucun effet Conditions : Seules des unités terrestres et aériennes peuvent être activées.
20	Militaire	Halsey remplace Ghormley. Esprit offensif	**1**	1	3	Activation : HQ Halsey Sud uniquement. Valeur Logistique : 4 Renseignement : Aucun effet Conditions : Si le HQ Ghormley Sud est en jeu, remplacez le par le HQ Halsey. Si il n'est pas encore en jeu, il est définitivement retiré et le HQ Halsey Sud entre en jeu dans un port ami ravitaillé. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
21	Militaire	Opération Cartwheel Briser la Barrière Bismarck	**3**	3	5	Activation : Tout HQ Valeur Logistique : 6 si c'est le HQ US SW Pac, sinon pour tous les autres 4. Renseignement : Aucun effet Conditions : Aucune.
22	Réaction	Personnage Les Chindits de Orde Wingate	**2**	2	-	Annule l'activation d'une unité terrestre japonaise au choix du joueur allié pendant une opération effectuée en Birmanie ou en Inde du Nord. Replacez l'unité désactivée dans son hexagone de départ. Les Alliés reçoivent en Renfort la 77ème Brigade des Forces Spéciales au prochain tour (elle ne peut pas être retardée). Placez l'unité sur l'échelle des tours pour s'en rappeler. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
23	Ressource	Bateaux PT *C'est lors d'opérations d'interception de barges dans les îles Salomon que le PT 109 commandé par le futur Président John F. Kennedy a été coulé.*	**2**	2	-	Enlevez de manière permanente le marqueur de Barges Japonaises. Retournez le marqueur ASP Japonais sur sa face Pas de Barges. Si les barges japonaises ne sont pas actuellement en jeu (carte japonaise 73), cet évènement est définitivement impossible. Placez le marqueur Bateaux PT sur l'échelle des tours pour s'en souvenir. Tirez une Carte Stratégique. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
24	Réaction	Bombardement à basse altitude Bataille de la mer de Bismark	**2**	2	-	Si, pendant l'Offensive actuelle, une unité navale japonaise de CA, CL, ou APD bouge à Portée Etendue d'une unité aérienne US non LRB, réduisez la d'un Pas de Pertes avant la bataille (au choix du joueur allié), même si cela élimine cette unité (si il y en a plus d'une possible, le joueur japonais choisit). De plus, le Japonais perd définitivement un point de Transport Amphibie sauf si c'est son dernier ASP. Tirez une Carte Stratégique. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.

25	Militaire	Opération Lilliput Buna, offensive en Nouvelle Guinée	**1**	2	4	Activation : HQ SW uniquement. Valeur logistique : 3 Renseignement : Aucun effet Conditions : Ne peut activer que des unités aériennes US et terrestres US/australiennes (exception aux règles de commandement des HQ nationaux alliés). De plus, des réservistes US participent au combat et les unités terrestres US onts leur potentiel d'attaque réduit de un pour toute la durée de cette Offensive.
26	Réaction	Renseignement L'US Army brise le code de l'Armée de Terre japonaise	**2**	2	-	Renseignement : Embuscade Conditions : Pour toute la durée de l'Offensive, les Alliés gagnent un +4 dans tous les combats terrestres, en plus du modificateur normal d'Embuscade pour les combats aéronavals. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement
27	Militaire	Opération Vengeance: La mort de Yamamoto	**1**	1	-	Enlevez immédiatement le HQ Yamamoto de la flotte combinée japonaise et remplacez le avec le HQ Ozawa de la flotte combinée. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement
28	Militaire	Opération Coronet Opération Woodlark Is.	**2**	2	4	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 3 Renseignement : Aucun effet Conditions : Si des unités terrestres accostent dans une île d'un seul hexagone non occupée, placez un marqueur de contrôle allié dans toutes les îles d'une seul hexagone adjacentes.
29	Militaire	Opération Toenails Invasion de la Nouvelle Géorgie	**2**	2	4	Activation : Tout HQ. Valeur logistique: 4 Renseignement : Aucun effet. Conditions : Soutien d'artillerie. Pendant toutes les batailles de cette Offensive, les Alliés reçoivent un modificateur de +1 à leurs jets de dé de combat terrestre.
30	Militaire	Opération Sandcrab-Cottage Reconquête de Attu et de Kiska	**2**	2	4	Activation : Tout HQ. Valeur logistique: 4 Renseignement : Aucun effet. Conditions : Si des unités japonaises occupent un ou plusieurs hexagones des îles Aléoutiennes (hexagones 4600 à 5100 inclus), cet événement doit être utilisé pour mener une bataille dans au moins un de ces hexagones occupés par les Japonais. Si il n'y a aucune unité japonaise dans les îles Aléoutiennes, cet événement ne peut être joué que comme une OC. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
31	Militaire	Journée noire Offensive aérienne US en Nouvelle Guinée	**3**	3	5	Activation : Tout HQ. Valeur logistique: 6 Renseignement : Aucun effet. Conditions : Seules des unités aériennes peuvent être activées.
32	Militaire	Opération Reno II Invasion de Rabaul	**3**	3	5	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 7 si c'est le HQ SW US, sinon pour tous les autres 4. Renseignement : Aucun effet Conditions : Aucune.
33	Militaire	Conférence de Quadrant Offensive en Birmanie	**2**	2	4	Activation : Tout HQ. Valeur logistique: 3 Renseignement : Aucun effet. Conditions : Seules des unités aériennes et terrestres peuvent être activées. Cet événement met fin à une Rivalité Interarmées. Retournez le marqueur de Rivalité Interarmées US du côté Accord Stratégique. Si le marqueur de Rivalité Interarmées US est déjà de ce côté, il n'y a aucun autre effet.
34	Militaire	Opération Culverin Invasion de Sumatra	**2**	2	4	Activation : Tout HQ Combiné ou du Commonwealth Valeur logistique : 4 Renseignement : Aucun effet. Conditions : Seules les unités du Commonwealth peuvent être activées.

35	Militaire	Opération Goodtime Invasion de Vella Lavella	**2**	2	-	Activation : HQ Anzac uniquement Valeur logistique : 2 Renseignement : Attaque Surprise Conditions : Toute unité aérienne ou navale peut être activée, mais la seule unité terrestre pouvant l'être est la 3ème Division NZ.
36	Militaire	Opération Cherry Blossom Invasion de Bougainville et de Treasury Is.	**3**	3	5	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 5 Renseignement : Aucun effet. Conditions : Bataille d'Empress Augusta Bay. Arleigh Burke. Les unités navales US de CA ont leur potentiel d'attaque augmenté de 2 pour toute la durée de cette Offensive.
37	Militaire	Opération Galvanic Invasion de Tarawa et Makin Is.	**3**	3	-	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 6 Renseignement : Attaque Surprise Conditions : Une seule unité terrestre (de n'importe quelle taille) peut être activée pendant cette Offensive. Charge Banzaï. Pour toute la durée de cette Offensive, si un combat terrestre se produit dans une île d'un seul hexagone, les Alliés ajoutent 2 à leur jet de dé de combat terrestre.
38	Militaire	Opération Tarzan Offensive en Birmanie	**2**	2	4	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 4 Renseignement : Aucun effet. Conditions : Le joueur allié ne peut activer que des unités terrestres et aériennes, dont l'une d'entre elles doit être une armée chinoise SI il y en a une sur la carte qui se trouve à portée du HQ. Si une telle unité n'est pas disponible, cette condition est ignorée.
39	Politique	Conférence de Sextant Route Birmane	**2**	2	-	Cet événement met fin à une Rivalité Interarmées US. Retournez le marqueur de Rivalité Interarmées US du côté Accord Stratégique. Si le marqueur de Rivalité Interarmées US est déjà sur le côté Accord Stratégique, il n'y a pas d'autre effet. De plus, le joueur allié reçoit immédiatement 3 pas de Remplacement terrestres chinois et 1 aérien allié qui peuvent être employés pour des unités terrestres chinoises ou des unités aériennes alliées ravitaillées qui se trouvent jusqu'à 5 hexagones de Kunming (2407) ou dans la case des Unités Aériennes en Chine. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
40	Militaire	Opération Dextérité Invasion de la Nouvelle Bretagne	**3**	3	5	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 5 si c'est le HQ SW US, sinon pour tous les autres 3. Renseignement : Aucun effet Conditions : Aucune.
41	Politique	GUERRE EN EUROPE Victoire majeure alliée	**2**	2	-	Augmentez le marqueur de Guerre en Europe d'un nombre de cases égal à la valeur associée à l'année du tour actuel : 1942 – 1 1943 – 2 1944 – 3 1945 – 3 Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
42	Politique	GUERRE EN EUROPE Victoire mineure alliée	**2**	2	-	Augmentez le marqueur de Guerre en Europe d'un nombre de cases égal à la valeur associée à l'année du tour actuel : 1942 – 1 1943 – 1 1944 – 2 1945 – 3 Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
43	Politique	Contestations dans la marine Japonaise. La perte des îles Marshall provoque un débat stratégique.	**1**	1	-	Retournez le marqueur de Rivalité Interarmées Japonaise du côté Rivalité Interarmées. Aucun autre effet si la Rivalité Interarmées est déjà effective. Tirez une Carte Stratégique.

44	Militaire	Opération amphibie Invasion de Green Is.	**2**	2	-	Activation : HQ Anzac uniquement Valeur logistique : 2 Renseignement : Attaque Surprise Conditions : Toute unité aérienne ou navale peut être activée, mais la seule unité terrestre pouvant l'être est la 3ème Division NZ.
45	Militaire	Opération Flintlock Invasion des îles Marshall	**3**	3	5	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 8 si c'est le HQ Central Pac US, sinon pour tous les autres 4. Renseignement: Aucun effet. Conditions : Aucunes.
46	Militaire	Opération Brewer Invasion de Admiralty Is.	**2**	2	-	Activation : HQ SW Pac uniquement Valeur logistique : 1 Renseignement : Attaque Surprise Conditions : Aucunes
47	Politique	GUERRE EN EUROPE Victoire majeure alliée	**2**	2	-	Augmentez le marqueur de Guerre en Europe d'un nombre de cases égal à la valeur associée à l'année du tour actuel : 1942 – 1 1943 – 2 1944 – 3 1945 – 3 Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
48	Militaire	Nouvelle Armée chinoise Offensive en Birmanie de Stilwell	**2**	2	4	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 4 si c'est le HQ SEAC, sinon pour tous les autres 3. Renseignement : Aucun effet. Conditions : Seules les unités terrestres et aériennes peuvent être activées. Les Alliés reçoivent un Pas de Remplacement terrestre chinois pour une unité chinoise réduite. Ce Pas de Remplacement ne peut être conservé et est perdu si il n'est pas immédiatement utilisé. De plus, toutes les unités d'armées chinoises peuvent alors être activées sans coût d'activation additionnel.
49	Politique	Roosevelt menace Chungking Offensive de l'Armée chinoise	**1**	1	-	Déplacez le marqueur Chine d'une case sur la droite vers la case Front Stable, sauf si cela positionnerait le marqueur dans la case Front Stable, auquel cas il ne se passe rien. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
50	Militaire	Taskforce Tornado Invasion néerlandaise	**2**	2	4	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 4 si c'est le HQ SW Pac US, sinon pour tous les autres 3. Renseignement : Aucun effet Conditions : Aucune
51	Militaire	Chenault Offensive de la 14ème Air Force	**2**	2	4	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 4 Renseignement : Aucun effet Conditions : Seules des unités aériennes peuvent être activées. Le joueur allié reçoit l'unité aérienne non-LRB de la 14ème AF dans tout aérodrome ami ravitaillé situé en Inde du Nord ou dans la case des unités aériennes en Chine. Si aucun de ces endroits n'est disponible, placez l'unité aérienne dans n'importe quel aérodrome ami ravitaillé. Si l'unité aérienne AVG US est en jeu, retirez la immédiatement du jeu. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
52	Politique	Roosevelt-Nimitz-MacArthur Fin des disputes US Army-Navy	**1**	1	-	Cet événement met fin à une Rivalité Interarmées US. Retournez le marqueur de Rivalité Interarmées US du côté Accord Stratégique. Si le marqueur de Rivalité Interarmées US est déjà sur le côté Accord Stratégique, il n'y a pas d'autre effet. De plus, si cette carte est jouée comme Evènement, les Alliés ont la possibilité de se défausser d'une carte de leur choix et de la remplacer avec une carte de la défausse (pas celles qui sont définitivement retirées du jeu). Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
53	Militaire	Opération Forager II Invasion de Saipan et de Tinian	**3**	3	5	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 6 si c'est le HQ Central Pac US, sinon pour tous les autres 4. Renseignement : Aucun effet. Conditions : Aucune.

54	Militaire	Taskforce Hurricane Invasion de Biak	**2**	2	4	Activation : Tout HQ Valeur logistique : 4 si c'est le HQ SW Pac US, sinon pour tous les autres 3. Renseignement : Aucun effet. Conditions : Aucune.
55	Militaire	Opération Forager Invasion des îles Mariannes	**3**	3	5	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 6 si c'est le HQ Central Pac US, sinon pour tous les autres 4. Renseignement : Aucun effet. Conditions : "The Great Marianas Turkey Shoot". Les unités navales japonaises de porte-avions ont leur potentiel d'attaque réduit de 2 pour toute la durée de cette Offensive. De plus à la conclusion de l'Offensive, une unité aérienne active japonaise ou bien une unité aérienne dans l'hexagone de bataille (au choix du joueur allié) perd un Pas de Pertes, qui peut éliminer l'unité aérienne.
56	Militaire	Taskforce Typhoon Nouvelle Guinée : Invasion de Vogelkop	**2**	2	4	Activation : Tout HQ Valeur logistique : 4 si c'est le HQ SW Pac US, sinon pour tous les autres 3. Renseignement : Aucun effet. Conditions : Aucune
57	Militaire	Axiom Opération amphibie britannique Rangoon-Singapour	**2**	2	4	Activation : Tout HQ du Commonwealth ou Combiné. Valeur logistique : 5 Renseignement : Aucun effet Conditions : Seules les unités du Commonwealth et chinoises plus les unités aériennes US peuvent être activées.
58	Militaire	Opération Romulus Offensive britannique en Arakan	**2**	2	4	Activation : HQ SEAC uniquement. Valeur logistique : 4 Renseignement : Aucun effet Conditions : Only Seules les unités du Commonwealth et chinoises plus les unités aériennes US peuvent être activées.
59	Réaction	Renseignement Ultra Information. L'opération japonaise en Birmanie est connue	**1**	1	-	Renseignement : Interception. Tirez une Carte Stratégique.
60	Militaire	20ème Bomber Command Raids de B29 depuis la Chine	**3**	3	-	Ôtez aléatoirement une carte de la main du Japonais si une unité de B29 se trouve dans la case des Unités Aériennes en Chine. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
61	Réaction	Attaque sous-marine *Darter-Dace. Cette attaque coula plusieurs croiseurs japonais et endommagea le Mushashi.*	**1**	1	-	A jouer pendant une offensive après le combat contre des unités navales japonaises actives ou contre une unité navale japonaise si aucun hexagone de bataille n'a été déclaré lors de l'Offensive. Sur un jet de dé de : 0-4 : Le Japonais perd un Pas de Pertes naval (au choix du Japonais) 5-7 : Le Japonais perd deux Pas de Pertes naval (au choix du Japonais) 8-9 : Aucun effet Tirez une Carte Stratégique. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
62	Militaire	Opération King II A-Day – "Je suis revenu" Invasion de Leyte	**3**	3	5	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 8 si c'est le HQ SW Pac US, sinon pour tous les autres 6. Renseignement : Aucun effet. Conditions : ne peut être jouée comme événement que si au moins un hexagone de bataille est déclaré dans un hexagone des Philippines. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
63	Militaire	Opération Stalemate Invasion de Pelelu et de Ulithi	**3**	3	5	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 6 si c'est le HQ Central Pac US, sinon pour tous les autres 4. Renseignement : Aucun effet. Conditions : Aucune.
64	Militaire	Taskforce Tradewind Invasion de Morotai	**2**	2	4	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 4 si c'est le HQ SW Pac US, sinon pour tous les autres 3. Renseignement : Aucun effet. Conditions : Aucune.

65	Militaire	MacArthur “obligation morale » Les USA envahissent les Philippines.	**3**	3	5	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 8 si c’est le HQ SW Pac US, sinon pour tous les autres 6. Renseignement : Aucun effet. Conditions : Cet événement met fin à une Rivalité Interarmées US. Retournez le marqueur de Rivalité Interarmées US du côté Accord Stratégique. Si le marqueur de Rivalité Interarmées US est déjà sur le côté Accord Stratégique, il n’y a pas d’autre effet. Cette carte ne peut être jouée comme événement que si au moins un hexagone de bataille est déclaré dans un hexagone des Philippines. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
66	Politique	GUERRE EN EUROPE Victoire majeure alliée	**2**	2	-	Augmentez le marqueur de Guerre en Europe d’un nombre de cases égal à la valeur associée à l’année du tour actuel : 1942 – 1 1943 – 2 1944 – 3 1945 – 3 Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
67	Militaire	Curtis LeMay Bombardement incendiaire du japon	**3**	3	-	Ôtez aléatoirement une carte de la main du Japonais si une unité aérienne de bombardiers à long rayon d’action B29 se trouve dans un hexagone à portée de Tokyo. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement
68	Réaction	Attaque sous-marine L’Archer coule le Shinano	**1**	1	-	A jouer pendant une offensive après le combat contre des unités navales japonaises actives ou contre une unité navale japonaise si aucun hexagone de bataille n’a été déclaré lors de l’Offensive. Sur un jet de dé de : 0-7 : Le Japonais perd un Pas de Pertes naval (au choix du Japonais) 8-9 : Aucun effet Tirez une Carte Stratégique. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
69	Militaire	S-Day MacArthur envahit Luzon	**3**	3	5	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 8 si c’est le HQ SW Pac US, sinon pour tous les autres 6. Renseignement : Aucun effet. Conditions : Si la 11ème Division Aéroportée se trouve sur un aérodrome avec une unité aérienne US, elle peut être placée dans tout hexagone inoccupé qui ne se trouve pas dans une ZOI aérienne japonaise non neutralisée et qui se trouve à Portée Etendue/Portée Normal LRB de l’unité aérienne avec laquelle elle est empilée.
70	Militaire	Offensive de Slim en Birmanie	**2**	2	4	Activation : HQ SEAC uniquement Valeur logistique : 6 Renseignement : Aucun effet. Conditions : Seules les unités du Commonwealth et chinoises ainsi que les unités aériennes US peuvent être activées. De plus, le joueur allié reçoit la 7ème Brigade Blindée. Placez cette unité dans un hexagone de port ami ravitaillé indien ou birman. Si cette condition ne peut être remplie, l’unité est retirée de jeu de manière permanente. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
71	Militaire	Plans Victor MacArthur libère les Philippines	**2**	2	4	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 6 si c’est le HQ SW Pac US, sinon pour tous les autres 4. Renseignement : Aucun effet. Conditions : Aucune
72	Militaire	Halsey Raids de porte-avions sur le Japon	**2**	2	4	Activation : Tout HQ Valeur logistique : 8 si c’est le HQ Central Pac US, sinon pour tous les autres 4. Renseignement : Aucun effet. Conditions : Seules les unités navales peuvent être activées. Si pendant l’offensive une unité navale de porte-avions US participe à une bataille dans un hexagone des îles japonaises, les Alliés enlèvent aléatoirement une carte de la main japonaise.

73	Politique	GUERRE EN EUROPE Victoire majeure alliée	**2**	2	-	Augmentez le marqueur de Guerre en Europe d'un nombre de cases égal à la valeur associée à l'année du tour actuel : 1942 – 1 1943 – 2 1944 – 3 1945 – 3 Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
74	Militaire	Opération Iceberg Invasion d'Okinawa	**3**	3	5	Activation : Tout HQ Valeur logistique : 8 si c'est le HQ Central Pac US, sinon pour tous les autres 4. Renseignement : Aucun effet. Conditions : Une unité terrestre alliée doit effectuer un mouvement amphibie dans un hexagone situé jusqu'à 10 hexagones de Tokyo sinon cette carte ne peut être utilisée que comme une OC.
75	Militaire	Opération Detachment Iwo Jima	**3**	3	5	Activation : Tout HQ Valeur logistique : 8 si c'est le HQ Central Pac US, sinon pour tous les autres 4. Renseignement : Aucun effet. Conditions : Une unité terrestre alliée doit effectuer un mouvement amphibie dans un hexagone situé jusqu'à 10 hexagones de Tokyo sinon cette carte ne peut être utilisée que comme une OC.
76	Militaire	Oboe Les Australiens envahissent Bornéo	**2**	2	4	Activation : Tout HQ. Valeur logistique : 5 Renseignement : Aucun effet. Conditions : Les unités aériennes et navales de toute nationalité peuvent être activées, mais seules les unités terrestres australiennes peuvent être activées
77	Politique	Mao Tsé Toung Offensive communiste	**2**	2	-	Déplacez le marqueur Chine d'une case sur la droite an direction de la case Front Stable, sauf si cela positionnerait le marqueur Chine dans la case Front Stable, auquel cas il ne se passe rien. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
78	Réaction	Attaque sous-marine Les X Craft britanniques attaquent Singapour	**1**	1	-	A jouer pendant une Offensive avant le début de la phase des combats, ou à la fin de l'Offensive si aucun hexagone de bataille n'a été déclaré pendant l'Offensive. Sur un jet de dé de : 0-7 : Les Japonais perdent un Pas de Pertes naval (au choix de l'Allié). 8-9 : Aucun effet. L'unité navale ciblée doit être inactive et ailleurs que dans l'hexagone d'un port des îles japonaises. Tirez une Carte Stratégique. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.
79	Politique	Les Soviétiques envahissent la Manchourie	**3**	3	-	Si le gouvernement chinois ne s'est pas encore effondré, déplacez le marqueur Chine de deux cases sur la droite en direction de la case Front Stable, sauf si cela positionnerait le marqueur dans la case Front Stable, auquel cas il ne se passe rien. Qu'elle soit jouée comme Evènement ou comme OC, la carte est replacée après l'offensive dans la pile qui est ensuite mélangée à la fin du tour. CEPENDANT : Si Tojo a démissionné, cette carte DOIT être jouée comme évènement. Le Japonais perd de manière permanente deux hexagones de Ressource (3302 et 3303). Placez un drapeau soviétique dans chacun d'eux. Si ce dernier cas se produit, retirez définitivement cette carte de la pile et ne le mélangez pas. Cette carte ne peut être jouée en tant qu'Offensive Future.
80	Militaire	Attaque sous-marine Priorité sur l'escorte	**3**	3	-	Le jeu de cette carte supplante les évènements des cartes japonaises 37 et 38 pour le reste de la partie, m^me si elles n'ont pas encore été jouées. Retirez du jeu le marqueur d'Escorte Japonaise. De plus, le Japonais perd tous les modificateurs de Guerre Sous-marine jusqu'à la fin du jeu. Retirée du jeu si utilisée comme un Evènement.

81	Politique	Offensive chinoise Contre-offensive à Kweilin-Liuchow	**2**	2	-	Déplacez le marqueur Chine d'une case sur la droite vers la case Front Stable, sauf si cela positionnerait le marqueur dans la case Front Stable, auquel cas il ne se passe rien.
82	Politique	Offensive chinoise Bataille de Changsa-Hengyang	**2**	2	-	Déplacez le marqueur Chine d'une case sur la droite vers la case Front Stable, sauf si cela positionnerait le marqueur dans la case Front Stable, auquel cas il ne se passe rien.
83	Politique	Offensive chinoise Bataille pour le centre d'Honan	**2**	2	-	Déplacez le marqueur Chine d'une case sur la droite vers la case Front Stable, sauf si cela positionnerait le marqueur dans la case Front Stable, auquel cas il ne se passe rien.