PEARL HARBOR
The War Against Japan, 1941-1945

Table des matières

LA GRANDE GUERRE DU PACIFIQUE 8

PARTIE I : LE JEU DE BASE 8

1.SÉQUENCE DE JEU 8

Le tour de jeu 8

2. ZONES DE CONTRÔLE 9

Effets 9

3. EMPILEMENT 9

Empilement naval 10

Unités non-navales. 10

Limites. 10

Empilement terrestre 10

Empilement aérien 10

Limites. 10

Chefs 11

Restrictions générales 11

4.MOUVEMENT 11

Mouvement naval 11

Pacifique Nord 11

Mouvement aérien 11

Mouvement terrestre 12

Terrain. 12

Mouvement amphibie 12

Chefs 13

5.IMPLANTATION DES UNITÉS OPÉRATIONNELLES 13

Installations 13

Ancrages 13

Bases d'attache 13

Flottes de ravitaillement 13

Changement de base 14

6.MISSIONS NAVALES 14

Missions d'attaque 14

Missions de soutien 14

Missions de patrouille 15

Missions amphibies 15

7.LE SEGMENT DE RÉACTION 15

8.COMBAT 16
Nombre de combats limité 16
Tables de résultats de combat (TRC) 17
Types de combat 17
Attaque au sol 17
Bombardement de cibles navales. 18
Combat aérien 18
Combat naval de surface 18
Tir anti-aérien 19
Séquence 20
Exemple 20
9.CHEFS 21
Chefs terrestres 21
Chefs navals 21
Chefs aéronavals 21
10.UNITÉS AÉRIENNES ET PORTE-AVIONS 21
Unités aériennes 21
Missions aériennes 22
CAP. 22
Attaques de la deuxième vague 22
Contre-attaques. 22
Porte-avions 23
11.RAVITAILLEMENT 23
Lignes de ravitaillement 23
Par mer 23
Par voie terrestre. 23
Sources de ravitaillement 23
Effets du ravitaillement 24
12.MÉTÉO 24
Effets 24
Normal 24
Pluie 24
Tempête 24
Mousson : 24
Brouillard : 24
Restrictions 24
13.DÉFENSE INTRINSÈQUE 24

14.FORTERESSES 25
Forteresses de campagne 25
Forteresses permanentes 25
15. BASES D'ORIGINE 25
16. REDÉPLOIEMENT STRATÉGIQUE 26
17.ECONOMIE 26
Les PRE 26
Revenu 26
Prêts. 26
Dépenses du segment de décision 27
Effort d'opérations spéciales. 27
Flottes de ravitaillement 27
Dépenses du segment de réorganisation 27
La Réserve de Forces. 27
Activation 27
Construction. 28
Redéploiement stratégique. 28
Forces de Réaction 28
18.CONTROLE 28
19.RESTRICTIONS NATIONALES 29
La Chine Nationaliste 29
Parti communiste chinois (PCC) 29
ANZAC 29
Union soviétique 30
Tibet 30
Afghanistan 30
20. ZONES DE MER ÉTROITE 30
21. DISPOSITIONS MULTI-JOUEURS 30
Trois joueurs 30
Quatre joueurs 30
Cinq joueurs 30
Coopération interservices japonaise 30
PP : JAI ou PP :IJNI 31
JAD ou IJND. 31
Pas de décision. 31
22. MISE EN PLACE DU JEU 31
Scénario de 1941 - L'opération "Z 31

Règles spéciales 31
Isolement des Philippines 31
Attaque surprise 31
Localisation du porte-avions américain 31
Iles du Pacific Central 32
Scénario 1943 - Le Vent Divin 32
Règles spéciales 32
Attaques kamikazes. 32
23.VICTOIRE 32

PARTIE II : LE JEU AVANCÉ 32
24.GROUPEMENTS TACTIQUES NAVALS 32
25. RENSEIGNEMENT LIMITÉ 33
26.DECOMPOSITION DE TYPE H 33
27.PARACHUTISTES 33
28. ROUTE DE BIRMANIE 34
29. GARNISON DE MANCHOURIE 34
30.LE BOMBARDEMENT STRATÉGIQUE OFFENSIVE 34
Durée 34
Portée 35
Effets. 35
Table de bombardement stratégique 35
31. CAMPAGNE D'INTERDICTION DES SOUS-MARINS 35
Limites. 35
Effets. 35
32.DISPOSITIONS POUR LES JOUEURS MULTIPLES 36
ANZAC 36
Union Soviétique 36
33. JEU DE CAMPAGNE - LA GRANDE GUERRE DU PACIFIQUE 37

PARTIE III : REGLES OPTIONNELLES ET VARIANTS 37
34. L'ANNIVERSAIRE DE L'EMPEREUR 37
35. GUÉRILLAS CHINOISES 37
36. EVACUATION 37
37. BANZAI ! 37
38. LA BOMBE ATOMIQUE 37
39. REDDITION INCONDITIONNELLE 38
40. L'ASIE POUR LES ASIATIQUES (VARIANT) 38

41. PROGRAMME SPÉCIAL DE CONSTRUCTION DE LA MARINE IMPERIALE JAPONAISE PROGRAMME (VARIANTE) 38
42. RIVALITÉ INTERSERVICES AMÉRICAINE (VARIANTE) 38
43. NATIONALISME VIETNAMIEN (VARIANT) 38
A. LA GUERRE EN EUROPE (VARIANTE) 39
Les campagnes 39
Tableau des résultats de la guerre européenne 39
Modifications du jet de dé 39
L'Intervention 39
Table d'intervention allemande 39
B : Triomphe britannique 39
— : Aucune intervention 39
M : Intervention marginale 39
S : Intervention Substantielle. 39
I : Intervention intensive. 39
PARTIE IV : CORRECTIONS DIVERSES 40
1. Carte 40
A. Carte Ouest. 40
B. Carte de l'Est 40
2. Pions 40
A. Soviétique 40
3. Tableaux 40
A. Tableau d'identification des unités 40
B. Scénario et jeu de campagne de 1941 40
C. Scénario de 1943 40
4. Règles 40
PARTIE V : REPONSES A DES QUESTIONS 41
ACTIVITES D'UN TOUR DE JEU 43
I. Détermination des conditions météorologiques 43
II. Tour du joueur de l'Empire Japonais 43
A. Segment de décision 43
B. Segment de mouvement 43
C. Segment de réaction 43
D. Segment de combat 43
E. Segment de réorganisation 44
III. Tour du joueur des Alliés 44

iv. Passez au tour de jeu suivant 44

DEUXIEME EDITION

PEARL HARBOR

La Guerre Contre le Japon, 1941-1945

En rouge

Errata

Du 23/04/1981

ET QR

Du 27/02/1985

LA GRANDE GUERRE DU PACIFIQUE

Fin 1941, les dirigeants japonais sont confrontés à une situation pour laquelle ils ne voient aucune solution pacifique. Plus tôt dans l'année, les États-Unis, la Grande-Bretagne et les Pays-Bas avaient imposé un embargo sur le pétrole au Japon, qui ne devait être levé qu'après le retrait japonais de la Chine. N'étant pas disposé à le faire, le Japon n'a pas réussi à convaincre l'Occident de lever l'embargo. Afin de s'assurer les matières premières dont l'économie et l'armée japonaises avaient besoin, les dirigeants japonais ont décidé que la seule solution était le recours aux armes : chasser les Européens et les Américains d'Asie. L'attaque initiale du Japon a créé une surprise presque totale, atteignant tous ses objectifs au début de 1942. Cependant, les États-Unis ne reconnaissent pas leur défaite et ne négocient pas d'accord, comme le Japon s'y attendait ; au lieu de cela, les Américains consacrent leur énorme puissance industrielle à la production de guerre.

Pearl Harbor est un jeu simulant les théâtres Pacifique et Asiatique de la Seconde Guerre mondiale, au niveau stratégique.

Sont simulés les principaux événements politiques, militaires et économiques de la guerre de 1941 à 1945, alors que le Japon se battait contre les Nations Unies pour la maîtrise de l'Asie de l'Est et du Pacifique. Deux scénarios et un jeu de campagne tracent le cours de la guerre ; ils peuvent être joués par deux joueurs ou en mode multi-joueurs.

Les règles sont divisées en trois parties. La partie I couvre le jeu de base, fournissant toutes les informations nécessaires pour jouer l'un des deux scénarios. La partie II détaille le jeu avancé, qui peut être utilisé pour donner plus de profondeur aux scénarios : Elle fournit toutes les informations nécessaires pour le jeu de campagne. La partie III contient les règles optionnelles et les variantes de jeu, qui apportent encore plus de détails au jeu et/ou des variations par rapport à la situation historique réelle.

PARTIE I : LE JEU DE BASE

1.SÉQUENCE DE JEU

Pearl Harbor se joue en une série de tours de jeu. Chaque tour de jeu est divisé en deux tours de joueur, un pour l'Empire japonais et un pour les Nations Unies. Il peut y avoir plus d'un joueur par camp, mais tous les joueurs d'un même camp effectuent leurs activités ensemble pendant le tour du joueur de ce camp.

Le tour de jeu

Chaque tour de jeu consiste en un tour de l'Empire japonais suivi d'un tour des Alliés.

Alliés. Le joueur nommé dans le titre du tour de joueur est le joueur en phase ; le joueur adverse est le joueur hors phase. S'il y a plusieurs joueurs, tous les joueurs d'un camp sont considérés comme des joueurs en phase pendant le tour de leur camp.

Chaque tour de joueur est divisé en cinq segments. Tous les joueurs d'un camp effectuent les activités autorisées dans chaque segment dans l'ordre suivant. Pour l'Empire Japonais, l'ordre est la Marine Impériale suivie de l'Armée Japonaise. Pour les Nations Unies, l'ordre est le suivant : les Etats-Unis, l'ANZAC (voir règle 32), la Grande-Bretagne, la Chine et l'Union Soviétique. Lorsqu'un segment est terminé, les joueurs passent au segment suivant. Lorsque les cinq segments sont terminés, le tour du joueur est terminé, et le camp adverse commence son tour de joueur.

Les segments se déroulent dans l'ordre suivant :

1. le segment de décision. Le joueur en phase détermine les objectifs qu'il contrôle et reçoit des points de ressources économiques (PRE) pour leur valeur totale, ajoutant ce revenu à sa réserve de PRE. Le joueur détermine ensuite si un effort d'opérations spéciales doit être mené, si des trains de flotte doivent être utilisés, et si des PRE seront transférés à d'autres joueurs.

2. Le Segment de Mouvement. Le joueur en phase peut déplacer tout ou partie de ses unités, en respectant les différentes règles de mouvement. Les unités navales se voient attribuer des missions, désignées par le placement de marqueurs de mission sur les unités navales.

3. Le Segment de Réaction. Le joueur hors phase peut contrer les mouvements et les plans ennemis avec ses forces de réaction. Ces forces de réaction peuvent se déplacer et mener des combats dans ce segment.

4. Le Segment de Combat. Le joueur en phase. Le joueur en phase peut lancer des attaques par ses unités contre des unités ennemies, en utilisant les différentes tables de résultats de combat. Tous les résultats de combat sont mis en œuvre.

5. Le Segment de Réorganisation. Le joueur hors phase retire tous les marqueurs de force de réaction de ses unités. Toutes ses unités aériennes et navales qui ne sont pas dans des bases amies doivent retourner à leur base. La base doit être dans le rayon d'action autorisé des unités, accessible par un mouvement ordinaire. Les unités aériennes et navales qui ne sont pas en mesure de retourner à leurs bases sont éliminées.

Le joueur en phase retire alors tous les marqueurs de mission. Les unités aériennes et navales doivent retourner à la base ou être éliminées, comme décrit ci-dessus. Le joueur en phase active alors de nouvelles unités et effectue diverses activités économiques et stratégiques. L'achèvement de ce segment conclut le tour du joueur.

2. ZONES DE CONTRÔLE

Certaines unités terrestres ont une zone de contrôle (ZdC), qui affecte les unités terrestres ennemies adjacentes. Une ZdC s'étend normalement dans les six hexagones adjacents à l'unité qui l'exerce, mais une ZdC ne s'étend jamais à travers des côtés d'hexagone entièrement maritimes. Les ZdC n'affectent que les unités terrestres ennemies ; les unités aériennes et navales ignorent les ZdC.

Toutes les unités de la taille d'un corps ou d'une armée ont des ZdC. De plus, toutes les divisions blindées ont des ZdC. Aucune autre unité ne possède de ZdC.

Effets

L'effet principal d'une ZdC est de limiter le mouvement terrestre ennemi. Toute unité terrestre qui entre dans une ZdC ennemie doit cesser son mouvement pour le reste du segment de mouvement. Toute unité terrestre qui commence son segment de mouvement dans une ZdC ennemie peut se déplacer, à condition que le premier hexagone dans lequel elle entre ne soit pas en ZdC ennemie. L'unité peut entrer dans une ZdC ennemie à un moment ultérieur de son mouvement.

Les unités qui avancent après combat peuvent se déplacer directement d'une ZdC ennemie à une autre. Ceci est considéré comme une forme de résultat de combat plutôt que de mouvement, se produisant lors de la phase de combat. Une unité forcée de battre en retraite suite à un combat ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie ; si elle n'a pas d'autre route, elle est éliminée à la place.

Une ligne de ravitaillement terrestre ne peut pas être tracée à travers un hex en ZdC ennemie à moins que cet hex ne soit occupé par une unité terrestre amie (voir règle 11).

3. EMPILEMENT

Il est possible d'avoir plus d'une unité dans un hexagone, ce qui reflète la capacité des commandants à concentrer leurs forces. L'empilement est divisé en trois types distincts,

couvrant les unités terrestres, navales et aériennes.

Empilement naval

L'empilement naval limite le nombre d'unités navales qui peuvent être présentes dans un hexagone. La limite est en vigueur à la fin du segment de mouvement, à la fin de tout mouvement de la force de réaction dans le segment de réaction, et à la fin du segment de réorganisation.

Unités non-navales. Les unités navales ont la capacité d'embarquer diverses unités terrestres et aéronavales. Lorsque ces unités sont embarquées, elles ne comptent pas dans les limites d'empilement. L'embarquement et le transport de ces unités sont couverts par la règle des missions navales (règle 6).

Task Forces. Les unités navales peuvent être formées en forces opérationnelles, ce qui permet de concentrer les unités et de faciliter leur manipulation. Une force opérationnelle peut être formée à partir des unités navales d'un même hexagone à tout moment pendant le segment de mouvement. Des unités navales supplémentaires peuvent rejoindre la force opérationnelle simplement en s'empilant avec elle pendant le mouvement. Une force opérationnelle formée ne peut être volontairement dissoute, ou avoir des unités navales détachées d'elle, que pendant le segment de réorganisation ami.

Une task force peut contenir jusqu'à huit unités navales de type H et L. Cependant, pour chaque unité navale de type H d'une force opérationnelle, il doit y avoir au moins une unité de type L. Ainsi, il ne peut jamais y avoir plus de huit unités navales de type H et L dans une force opérationnelle. Ainsi, il ne peut jamais y avoir plus de quatre unités de type H dans une force opérationnelle. De plus, une force opérationnelle peut contenir n'importe quel nombre d'unités navales de type C. Par exemple, une force opérationnelle américaine pourrait compter quatre unités de type 6L, quatre unités de type 16H et trois unités de type C (ou plus).

Limites. Aux fins de l'empilement naval (uniquement), le terme unité navale se réfère aux unités de type L et H uniquement. Les unités de type C ne comptent pas dans les limites d'empilement naval. Un nombre quelconque de porte-avions peut être présent dans un hexagone ; cependant, les porte-avions doivent être absorbés dans une force opérationnelle si les porte-avions et une force opérationnelle occupent le même hexagone à la fin d'un segment de mouvement ami.

Les limites d'empilement suivantes s'appliquent aux unités navales :

Par hex de mer (y compris les hexagones de côte, d'île et de mer étroite) : jusqu'à quatre unités navales ou une force opérationnelle.

Par hexagone d'ancrage (sans installation) : jusqu'à huit unités navales ou une force opérationnelle.

Par base (dans un hexagone de ville côtière ou d'île) : jusqu'à huit unités navales ou une force opérationnelle.

Par base (dans un hexagone d'ancrage) : un nombre illimité d'unités navales ou de forces opérationnelles.

Par demie-base (dans un hexagone de ville côtière ou d'île) : jusqu'à quatre unités navales ou une force opérationnelle.

Par demie-base (dans un hexagone d'ancrage) : jusqu'à huit unités navales ou une force opérationnelle.

Par comptoir de train de la flotte : jusqu'à quatre unités navales ou une force opérationnelle.

Par hexagone de terre uniquement : aucune unité navale autorisée.

Empilement terrestre

L'empilement terrestre limite le nombre d'unités terrestres qui peuvent être présentes dans un hexagone. La limite est en vigueur à la fin du segment de mouvement, à la fin du segment de combat et à la fin du segment de réorganisation.

Limites. Les limites suivantes s'appliquent :

Par *hexagone de terrain clair ou accidenté* (y compris les hexagones côtiers et insulaires) : une unité de la taille d'un corps ou d'une armée, plus un nombre quelconque de divisions, brigades et régiments.

Par *hexagone de désert* : aucune unité terrestre n'est autorisée.

Par *hexagone de pleine mer* : aucune unité terrestre n'est autorisée sauf si elle est embarquée à bord d'unités navales.

Empilement aérien

L'empilement aérien régit le nombre d'unités aériennes qui peuvent être présentes dans un hex. La limite est en vigueur uniquement au début du segment de mouvement et à la fin du segment de réorganisation. Les unités aéronavales embarquées sur des porte-avions ne comptent pas dans la limite d'empilement aérien.

Limites. Les limites suivantes s'appliquent :

Par base : jusqu'à trois unités aériennes.

Par *demie-base* : jusqu'à deux unités aériennes.

Par ville : une unité aérienne.

Chefs

Les chefs ne sont pas pris en compte dans les limites d'empilement. Un nombre quelconque de chefs peut être présent dans un hexagone, en plus de toute autre unité présente dans cet hexagone.

Restrictions générales

Les unités terrestres amies et ennemies ne peuvent jamais s'empiler ensemble à aucun moment. Les unités navales amies et ennemies ne peuvent jamais s'empiler ensemble. Les unités terrestres peuvent s'empiler avec les unités navales adverses, ou vice versa, dans les hexagones qui permettent l'empilement terrestre et naval (côtes et îles). Il n'y a aucune pénalité pour cela. Les unités aériennes ne sont absolument pas affectées par la présence d'unités ennemies, y compris les unités aériennes ennemies, pour l'empilement.

Au sein d'un type, les limites d'empilement ne sont pas cumulatives. Le joueur peut choisir la limite au sein d'un type qui lui est le plus bénéfique. Par exemple, si un hexagone contient une et une ville, alors un joueur peut y empiler trois (et non quatre) unités aériennes.

4.MOUVEMENT

Sous diverses conditions, un mouvement peut se produire dans les segments de mouvement, de réaction et de réorganisation. Le mouvement est divisé en trois types distincts : terrestre, naval et aérien.

Mouvement naval

Chaque unité navale dispose d'un facteur de mouvement de mouvement de 14 points de mouvement. Les unités navales ne peuvent pas entrer dans des hexagones terrestres ni traverser des côtés d'hexagone terrestres ; elles peuvent traverser des hexagones côtiers, insulaires, de mer étroite et de mer au prix d'un point de mouvement par hexagone entré.

Au cours de son mouvement, une unité navale doit suivre une route maritime naturelle. Lorsqu'une unité navale entre dans un hexagone, elle ne peut en sortir que si une route maritime existe entre les côtés d'hexagone traversés pour entrer et sortir de l'hexagone. Par exemple, une unité navale qui entre dans l'hexagone de Kure (2811) depuis l'hexagone 2712 peut suivre une route d'eau naturelle jusqu'aux hexagones 2810 et 2711 mais pas jusqu'aux hexagones 2911 ou 2912.

Le joueur en phase peut déplacer ses unités navales pendant son segment de mouvement. Pendant son segment de réorganisation, toutes ses unités navales en mer doivent retourner à leur base (voir règle 5). Les unités navales ennemies peuvent se déplacer pendant le segment de réaction, si elles ont été placées en statut de force de réaction (voir règle 7), et si elles retournent également à leur base pendant le segment de réorganisation. Les unités navales d'une installation qui a été détruite au cours du tour du joueur doivent retourner à leur base pendant le segment de réorganisation, comme si elles étaient en mer.

Une unité navale ne peut jamais entrer dans un hexagone contenant des unités navales, des installations ou des forteresses ennemies. Elle peut librement entrer dans des hexagones contenant tout autre type d'unités ennemies.

Pacifique Nord. En raison de la projection utilisée pour les cartes de Pearl Harbor, un hexagone dans les latitudes nord représente en fait une zone plus petite qu'un hexagone dans les latitudes inférieures. Ainsi, la zone météorologique du Pacifique Nord est désignée comme une zone spéciale pour le mouvement naval ; un tel mouvement dans cette zone ne coûte que la moitié d'un point de mouvement par hex pénétré.

Missions. Les unités navales ne peuvent se déplacer dans le segment de mouvement que pour accomplir une mission ou pour changer de base. Les missions navales sont décrites dans la règle 6, et le changement de base est détaillé dans la règle 5.

Mouvement aérien

Chaque unité aérienne a une portée imprimée qui indique le nombre de points de mouvement que cette unité peut dépenser pendant le segment de mouvement. Les unités aériennes peuvent survoler tout type de terrain, y compris les hexagones occupés par tout type d'unités ennemies. Le mouvement aérien nécessite la dépense d'un point de mouvement par hex pénétré. Comme pour le mouvement naval, chaque hex dans la zone météorologique du Pacifique Nord coûte à l'unité aérienne un point de mouvement.

Pacifique Nord ne coûte à une unité aérienne que la moitié d'un point de mouvement pour y entrer.

Les unités aériennes doivent commencer et terminer chaque tour de joueur sur une installation, un porte-avions ou une ville. Une unité aérienne vole vers un hex cible pendant le segment de mouvement ; elle retourne à toute base à portée pendant le segment de réorganisation. Seules

les unités aéronavales peuvent se baser sur les porte-avions, à raison d'un facteur aéronaval par facteur de combat du porte-avions. Par exemple, un porte-avions 4C peut avoir un total de quatre facteurs aéronavals présents. Deux porte-avions ou plus ne peuvent pas se combiner pour baser une unité aéronavale plus importante.

Les unités aériennes basées sur des porte-avions ne peuvent décoller du porte-avions qu'après que celui-ci ait terminé son mouvement. Les unités aériennes retournent sur un porte-avions pendant le segment de réorganisation avant que le porte-avions lui-même ne retourne à sa base.

Mouvement terrestre

Chaque unité terrestre (sauf l'infanterie asiatique, qui ne peut pas se déplacer) a un facteur de mouvement imprimé, indiquant le nombre de points de mouvement que l'unité peut dépenser pendant son segment de mouvement. Les unités terrestres se déplacent pendant le segment de mouvement d'un tour, mais, contrairement aux unités aériennes et navales, elles ne peuvent pas se déplacer pendant les segments de réaction ou de réorganisation.

Les unités terrestres doivent se déplacer sur terre. Elles doivent suivre une route terrestre naturelle lorsqu'elles se déplacent. Lorsqu'une unité terrestre entre dans un hex, elle ne peut en sortir que si une route terrestre existe entre les côtés d'hexagones traversés pour entrer et sortir de l'hex. Les rivières ne bloquent pas une route terrestre. Le saut d'île et le mouvement amphibie sont des cas particuliers qui permettent aux unités terrestres une capacité restreinte de traverser des côtés d'hexagone de mer.

Une unité terrestre ne peut pas entrer dans un hex occupé par des unités terrestres, des installations ou des forteresses ennemies ; elle peut entrer dans un hex contenant tout autre type d'unités ennemies. Si une unité terrestre entre dans un hexagone contenant uniquement des chefs ennemis, ces chefs sont capturés et retirés du jeu.

Terrain. Aucune unité terrestre ne peut entrer dans un hexagone de désert. Tous les autres hexagones terrestres nécessitent la dépense d'un point de mouvement pour y entrer, y compris les hexagones de la zone météorologique du Pacifique Nord. Les terrains accidentés et les rivières affectent le combat, pas le mouvement.

Une route terrestre naturelle est supposée exister, à toutes fins utiles, entre les hexagones de Kuala Lumpur (1501) et de Singapour (1401). Les unités terrestres peuvent se déplacer et attaquer à travers ce côté d'hexagone sans avoir recours au saut d'île, au transport naval, etc. De même, une route terrestre naturelle est considérée comme existant entre Canton (2304) et Hong Kong (2204).

Saut d'île. Toute unité d'infanterie ou de marine capable de se déplacer peut, dans certaines circonstances, traverser un côté d'hexagone de mer étroite. Un côté d'hexagone de mer étroite est défini comme le côté d'hexagone entre deux hexagones de mer étroite ou entre un hexagone de mer étroite et un hexagone de mer régulière. Ainsi, les côtés d'hexagone 1506/1507 et 1508/1608 sont des côtés d'hexagone de mer étroite. L'unité peut traverser le côté d'hex en dépensant la totalité de son facteur de mouvement ; l'unité ne peut effectuer aucun autre mouvement pendant le segment. L'unité ne peut traverser le côté d'hexagone que si elle se déplace d'un hexagone de côte ou d'île à un hexagone de côte ou d'île ; c'est-à-dire qu'elle doit commencer et terminer son mouvement sur terre.

Une unité ne peut pas faire de saut d'île dans un hex occupé par des unités terrestres, des installations ou des forteresses ennemies. De plus, les unités navales ennemies adjacentes à un côté d'hexagone de mer étroite interdisent aux unités terrestres de faire du saut d'île à travers ce côté d'hexagone. Le saut d'île ne peut pas être utilisé dans une zone de mer étroite sous l'interdiction des sous-marins ennemis.

Une unité ne peut pas utiliser le saut d'île pour attaquer à travers un côté d'hexagone de mer étroite. Cependant, la force de défense intrinsèque d'une côte ou d'une île (voir règle 13) est ignorée par les unités utilisant le saut d'île.

Mouvement amphibie. Une unité de Marines peut traverser n'importe quel côté d'hexagone de mer en utilisant le mouvement amphibie. Les marines doivent dépenser tout leur facteur de mouvement, en commençant et en terminant sur des hexagones terrestres. Les Marines ne peuvent pas utiliser le mouvement amphibie pour traverser un côté d'hexagone qui est adjacent à des unités navales ennemies. Les marines peuvent ignorer la défense intrinsèque des côtes et des îles lorsqu'ils utilisent le mouvement amphibie.

Une unité de Marines peut utiliser le mouvement amphibie pour attaquer à travers un côté d'hexagone de mer pendant le segment de combat. Ceci est résolu de la même manière qu'un mouvement amphibie (voir règle 8).

Chefs

Les chefs ont une capacité de mouvement terrestre de 5 ; ils peuvent dépenser ces points de la même manière que les unités d'infanterie ou de marine. Les chefs ne peuvent se déplacer en mer que lorsqu'ils sont embarqués à bord d'une unité navale. Un nombre quelconque de chefs peuvent se trouver à bord d'une même unité navale ; cependant, à moins que l'unité ne fasse partie d'une force opérationnelle, si l'unité est coulée, tous les chefs à bord de l'unité sont également perdus. Si l'unité fait partie d'une force opérationnelle lorsqu'elle est coulée, lancez un dé pour chaque chef. Un résultat de "6" signifie que le chef est éliminé avec l'unité. Sur tout autre résultat, le chef peut être transféré dans n'importe quelle autre unité navale de la force opérationnelle.

5.IMPLANTATION DES UNITÉS OPÉRATIONNELLES

Les unités aériennes et navales doivent toujours retourner à leur base pendant le segment de réorganisation. Les unités aériennes retournent aux installations et aux villes ; les unités navales retournent aux installations, aux mouillages, aux bases d'attache ou aux trains de la flotte. Les unités utilisent les dispositions des règles de mouvement pour retourner à leur base. Les unités aériennes retournent à leur base dans leur rayon d'action ; les unités navales en phase retournent à leur base en utilisant 14 points de mouvement, et les unités navales hors phase retournent à leur base en utilisant 7 points de mouvement (voir règle 7).

Installations

Les bases et demi-bases sont appelées installations et représentent l'agrégation d'équipements, de personnel et de bâtiments destinés à soutenir les opérations des unités de combat. Une seule installation peut être présente dans un hexagone ; de plus, une installation ne peut pas être présente dans un hexagone de base. Les capacités aériennes et navales des installations sont détaillées dans la règle d'empilement (voir règle 3). La construction des installations a lieu pendant le segment de réorganisation, comme décrit dans la règle 17.

Chaque installation est numérotée, correspondant à une case de l'organigramme approprié, situé à côté de la surface de jeu. Pour faciliter la manipulation du grand nombre d'unités que l'on trouve généralement dans une installation, les joueurs peuvent placer les unités d'une installation sur la bonne case de l'organigramme. Cela ne retire pas les unités du jeu ; elles sont considérées comme étant empilées dans l'hexagone de l'installation à toutes fins utiles.

Une base a une force de défense de quatre facteurs de combat, qui est utilisée pour se défendre contre les attaques terrestres ennemies. Une base n'a pas de force d'attaque. Une demie-base a une force de défense de deux facteurs de combat et aucune force d'attaque. Les installations n'ont pas de facteurs de mouvement et ne peuvent donc pas se déplacer. Si une installation doit battre en retraite suite à un résultat de combat, elle est détruite et retirée du jeu.

Les unités navales dans une installation ne peuvent pas être attaquées par des unités navales ennemies. Cependant, elles peuvent être attaquées par des unités aériennes ennemies (voir règle 8). Si une installation est détruite pendant le tour d'un joueur, toutes les unités navales et aériennes qui s'y trouvent doivent changer de base pendant le segment de réorganisation.

Ancrages

Les unités navales peuvent se baser à un ancrage même si celui-ci n'a pas été "amélioré" par la construction d'une installation dans son hexagone. Les unités navales à un tel ancrage peuvent être attaquées par des unités navales ennemies. Comme le mouillage ne bénéficie pas des avantages défensifs d'une installation, le modificateur au mouillage est utilisé lorsque les unités navales à un mouillage sont bombardées (voir règle 8).

Bases d'attache

Un nombre illimité d'unités aériennes et navales peuvent s'installer dans un port d'attache ami. Il y a une case pour chaque base d'origine sur les organigrammes. Les bases d'origine sont traitées plus en détail dans la règle 15.

Flottes de ravitaillement

Un train de flotte est un groupe de ravitaillement en route. Les flottes de ravitaillement sont mises en jeu pendant le segment de décision, avec un coût en PRE (voir règle 17). Elles peuvent être placé dans tout hexagone de mer ou de mer étroite qui ne contient pas d'unités ennemies. Le train de flotte est retiré du jeu au début du segment de mouvement ami du tour suivant Un pion de train de flotte en jeu ne peut pas être déplacé. Les unités navales peuvent se baser sur un train de flotte ; c'est la seule façon pour les unités navales de rester en mer à la fin d'un tour de joueur. Les unités basées à un train de flotte peuvent être attaquées par des

unités navales ennemies. Le train de la flotte lui-même n'a aucun effet sur le combat ; cependant, si toutes les unités navales basées à un train de la flotte sont éliminées, alors le pion du train de la flotte est retiré du jeu.

Changement de base

Pendant un segment de mouvement, les unités aériennes peuvent se déplacer jusqu'à deux fois leur portée imprimée afin de changer de base. L'unité doit voler vers la base pendant le segment de mouvement et ne peut pas engager de combat. Les unités navales peuvent changer de base à des distances supérieures à leurs facteurs de mouvement par l'utilisation de la mission de patrouille (voir règle 6).

6.MISSIONS NAVALES

Les unités navales ne peuvent quitter leur base pendant le segment de mouvement que pour changer de base ou exécuter une mission. Les unités navales sont déplacées jusqu'à l'endroit où elles vont exécuter leur mission ; à ce moment-là, les marqueurs de mission appropriés sont placés sur les unités navales. Une unité navale ne peut se voir assigner qu'une seule mission à la fois ; une fois assignée, la mission de cette unité navale ne peut être changée pour une autre mission. Une unité navale n'est pas tenue d'exécuter la mission qui lui a été assignée ; dans ce cas, l'unité retournerait à la base pendant le segment de réorganisation sans avoir exécuté de mission. Une force opérationnelle ne doit avoir qu'une seule mission assignée ; les unités navales d'une force opérationnelle ne peuvent pas exécuter des missions différentes. Il y a quatre missions possibles pour les unités navales.

Missions d'attaque

Les unités navales assignées à cette mission peuvent s'engager dans tous les types d'activités offensives, comme le combat naval de surface ou le bombardement de côtes. Les unités de porte-avions assignées à cette mission peuvent effectuer des frappes aériennes contre tout hex à portée de leurs unités aériennes, avec les exceptions suivantes : 1) une frappe aérienne ne peut être lancée contre une force de réaction ennemie que si cette force de réaction attaque l'hex contenant les carnets ; et, 2) les unités aériennes des porte-avions ne peuvent des missions de patrouille aériennes (CAP) qu'au-dessus de l'hex occupé par les porte-avions.

Missions de soutien

Les unités navales en mission de soutien aident à défendre les unités navales amies qui exécutent d'autres missions contre le combat de la force de réaction ennemie. Les unités navales en mission de soutien ne peuvent pas s'empiler avec des unités en mission d'attaque. Les effets d'une mission de soutien diffèrent selon le type d'unités assignées à la mission : unités aéronavales volant depuis des porte-avions en mission de soutien ou unités navales de surface.

Lorsque des unités de porte-avions sont en mission de soutien, leurs unités aéronavales peuvent survoler tout hexagone à portée. Alternativement, les unités aéronavales peuvent exécuter des attaques de bombardement contre toute force de réaction ennemie à portée.

Les unités navales de surface en mission de soutien défendent les autres unités navales qui sont attaquées par les forces de réaction ennemies, à une exception près : les unités en mission de soutien peuvent effectuer des attaques de bombardement contre les forces de réaction ennemies à portée ne peuvent pas soutenir des unités en mission d'attaque.

Les unités à soutenir doivent être empilées avec les unités de soutien ou adjacentes à celles-ci. Si elles sont adjacentes, une voie d'eau naturelle doit être tracée directement entre les deux hexagones. Les unités de surface d'une force de réaction ennemie doivent vaincre les unités en soutien avant de pouvoir attaquer les unités soutenues. Pour les besoins de ce combat, on suppose que la force de la mission de soutien, lorsqu'elle est adjacente à l'hex soutenu, occupe l'hex soutenu. Exemple : Une mission amphibie de l'ONU se trouve dans l'hex 1218 et est soutenue par une mission de soutien dans l'hex 1119. Une force de réaction japonaise se déplace vers l'hexagone 1318 afin d'attaquer les unités de la mission amphibie. Comme la mission est soutenue, un combat naval de surface se produit entre la force de réaction et la force de la mission de soutien, comme si la mission de soutien se trouvait dans l'hex 1218. Si la mission de soutien est vaincue (toutes ses unités navales coulées ou endommagées), alors et seulement alors la force de réaction peut attaquer la mission amphibie.

Si une mission de soutien est elle-même attaquée par une force de réaction ennemie, ce combat doit être résolu avant tout autre combat impliquant la mission de soutien. Si deux forces de réaction attaquent des unités dans deux hexagones différents, qui sont toutes deux soutenues par la même mission de soutien, alors la mission de soutien peut défendre les deux hexagones. Le combat sera

résolu en deux batailles distinctes ; l'ordre de résolution sera choisi par le propriétaire de la force de réaction.

Si une force navale est adjacente à deux forces de mission de soutien ou plus, elle ne peut être soutenue que par une seule de ces forces. Le joueur propriétaire peut choisir quelle force de soutien effectuera le soutien.

Missions de patrouille

Les unités navales affectées à cette mission peuvent se déplacer jusqu'à 21 points de mouvement, au lieu de leur facteur de mouvement normal de 14. Pendant le segment de réorganisation, ces unités peuvent retourner à la base en utilisant 21 points de mouvement. Il n'y a pas de marqueurde mission pour la mission de patrouille ; toutes les unités navales en mer sans marqueur de mission sont automatiquement considérées comme étant en mission de patrouille.

Les unités navales en patrouille ne peuvent pas engager de bombardement et ne peuvent pas engager de combat naval de surface. Les unités aéronavales sur les porte-avions en patrouille peuvent voler et engager le combat. Notez que l'utilisation de la mission de patrouille permet des changements de base à longue distance pour les unités navales.

Missions amphibies

Les unités navales effectuant cette mission peuvent transporter par voie maritime des unités terrestres amies. Cette mission est divisée en deux types : le transport et l'assaut amphibie.

Le transport est le processus d'acheminement maritime d'unités terrestres amies d'un port ami à un autre. Un port est défini comme un hexagone contenant une installation, un ancrage, une île ou une base côtière. Les unités terrestres à transporter doivent commencer le segment de mouvement dans un port ami. Les unités navales peuvent soit commencer au port, soit s'y rendre à tout moment pendant leur mouvement et embarquer les unités terrestres. Les unités navales doivent cesser leur mouvement dans l'hexagone où les unités terrestres doivent être débarquées. Les unités transportées sont immédiatement débarquées, mais elles ne peuvent pas se déplacer ou être transportées par d'autres unités navales pour le reste du segment. Une unité de type H peut transporter une unité de la taille d'un corps ou d'une armée ou deux unités de la taille d'une division, d'une brigade ou d'un régiment. Une unité de type L peut transporter une unité de la taille d'une division, d'une brigade ou d'un régiment. Deux unités de type L peuvent être combinées pour transporter une unité de la taille d'un corps ou d'une armée. Les chefs peuvent être transportés à bord de toute unité navale. Les unités de type C ne peuvent transporter que des chefs et des unités aéronavales.

L'assaut amphibie est le processus de transport maritime d'unités terrestres amies depuis un port ami pour attaquer une côte ou une île ennemie. Les unités terrestres effectuant l'assaut et les unités navales qui les transportent doivent commencer le segment de mouvement empilées ensemble dans le même port. L'assaut amphibie nécessite exactement deux fois la capacité de transport maritime nécessaire au transport. Ainsi, deux unités de type H sont nécessaires pour transporter une unité de la taille d'un corps ou d'une armée pour un assaut amphibie. Les unités navales chargées de cette mission peuvent

Les unités navales de cette mission peuvent effectuer un bombardement côtier contre l'hex des unités terrestres qui donnent l'assaut ; les unités aéronavales des transporteurs de cette mission peuvent effectuer une mission de patrouille (CAP) au-dessus de l'hex de la force de la mission ou effectuer un bombardement contre l'hex des unités terrestres qui donnent l'assaut. Les unités terrestres peuvent lancer leur attaque d'assaut amphibie dans l'hex cible ou depuis tout hex adjacent où une voie d'eau naturelle peut être tracée directement dans l'hex cible. Si l'assaut réussit, au moins une des unités assaillantes doit occuper l'hexagone ; les autres unités peuvent choisir de rester et de retourner à la base avec les unités navales.

Dans un cas particulier, les joueurs peuvent utiliser la mission d'assaut amphibie pour transporter des unités terrestres vers un hexagone de côte ami qui ne contient pas de port.

7.LE SEGMENT DE RÉACTION

A la fin du segment de mouvement, les unités du joueur en phase sont positionnées pour le combat. A ce stade, le joueur hors phase est autorisé à déplacer certains éléments de ses forces pour tenter de contrecarrer les actions et les intentions de son adversaire. Pendant le segment de réaction, le joueur qui n'est pas en phase se déplace et mène le combat avec ses forces de réaction.

Le segment de réaction est divisé en deux sous-segments : le mouvement des forces de réaction suivi du

combat des forces de réaction. Toutes les forces de réaction doivent avoir terminé leur mouvement avant qu'un combat ne soit résolu. Les limites d'empilement pour les unités navales sont en vigueur à la fin du mouvement de la force de réaction, immédiatement avant le combat de la force de réaction.

Toutes les unités aériennes hors phase basées dans des installations et des villes sont toujours en statut de force de réaction et peuvent voler dans le segment de réaction. Les unités navales et les unités aéronavales basées sur des porte-avions ne peuvent participer à ce segment que si le joueur propriétaire les a placées en statut de force de réaction, à un coût ERP, lors du tour de joueur précédent (voir règle 17). Les unités terrestres ne peuvent jamais être placées en statut de force de réaction.

Les forces de réaction navales peuvent attaquer les unités ennemies repérées par les unités aériennes amies. Toutes les unités ennemies à portée d'une unité aérienne amie sont considérées comme ayant été repérées. Les unités navales d'une force de réaction sont autorisées à se déplacer jusqu'à 7 points de mouvement ; les unités aériennes peuvent se déplacer jusqu'à la totalité de leur portée imprimée. Une force de réaction (à l'exception d'une task force) peut se séparer et attaquer des unités ennemies repérées occupant différents hexagones. Les forces de réaction ne sont jamais obligées d'attaquer.

Une fois que le mouvement de la force de réaction est terminé, le combat de la force de réaction est résolu. Le combat est mené selon les dispositions de la règle 8. Tout type de combat autorisé pour les types d'unités des forces de réaction peut être exécuté. Une fois que tout le combat de la force de réaction est terminé, le segment de réaction se termine et le segment de combat commence.

Les forces de réaction doivent retourner à la base pendant le segment de réorganisation, avant que les unités du joueur en phase ne retournent à la base. Les unités navales de la force de réaction peuvent se déplacer jusqu'à 7 points de mouvement pour retourner à la base ; les unités aériennes de la force de réaction peuvent retourner à la base en utilisant toutes leurs portées imprimées.

Pendant le segment de mouvement, le joueur en phase peut empêcher l'ennemi de pénétrer dans des hexagones de mer étroite adjacents à ses forces de réaction. Lorsque des unités navales en phase entrent dans un hexagone de mer étroite adjacent à une force de réaction navale ennemie, le joueur hors phase a la possibilité d'arrêter le mouvement des unités navales à cet endroit.

S'il le fait, alors la force de réaction est obligée d'attaquer ces unités navales dans le segment d'action. Une fois que les unités navales ont été arrêtées dans un hexagone pour cette raison, toutes les autres unités navales entrant ensuite dans l'hexagone doivent cesser leur mouvement ; ainsi, les unités navales dépassant les limites d'empilement ne peuvent pas entrer dans l'hexagone.

8.COMBAT

Le combat initié par les unités du joueur en phase est résolu dans le segment de combat du tour du joueur ; le combat initié par les forces de réaction est résolu dans le segment de réaction.

Le combat dans le jeu *Pearl Harbor* est assez complexe, en raison de la grande variété d'interactions possibles entre les unités terrestres, aériennes et navales.

Nombre de combats limité

Dans un même segment de combat, chaque force ne peut normalement lancer que six attaques. Une force est définie comme l'ensemble des unités qui maintiennent une réserve séparée de PRE (voir règle 17). Par exemple, l'Armée japonaise et la Marine impériale sont des forces distinctes, bien qu'elles fassent toutes deux parties de l'Empire japonais. Si des unités de deux forces ou plus se combinent pour initier une attaque, alors l'attaque compte dans les plafonds de combat limités de toutes les forces initiatrices. Un nombre illimité d'attaques peut être initié par une force si un effort d'opérations spéciales a été payé par cette force pendant le segment de décision du tour du joueur. Le combat initié en dehors du segment de combat (comme lors du segment de réaction) ne compte pas dans le plafond de combat limité.

Une attaque est initiée lorsqu'un type d'attaque spécifique (voir ci-dessous) est effectué contre un hexagone spécifique. Un type d'attaque différent effectué contre le même hex ou un même type d'attaque effectué contre un hex différent est considéré comme un nouvel hexagone est comptabilisé dans le plafond de combat limité, le même type d'attaque contre le même hexagone ne compte pas. Exemple : Deux forces opérationnelles de l'ONU, dans des hexagones différents, attaquent une force opérationnelle japonaise. Puisque les forces opérationnelles de l'ONU occupent des hexagones différents, chacune doit attaquer la force japonaise séparément. Cependant, comme il s'agit du même type d'attaque (combat naval de

surface) contre le même hexagone, les deux combats comptent comme une seule attaque initiée. Si, en plus, des unités aériennes bombardaient la force japonaise, cela compterait dans le plafond de combat limité comme une autre attaque (un autre type d'attaque contre le même hex).

Tables de résultats de combat (TRC)

Chaque type de combat est résolu à l'aide de sa propre TRC. Certaines TRC utilisent des rapports de force, exprimés dans tous les cas par le rapport attaquant/défenseur. Les probabilités sont calculées en comparant la force totale de l'attaquant à la force totale du défenseur, en réduisant ce rapport pour qu'il corresponde à celui trouvé sur la TRC. Les cotes sont toujours arrondies à la baisse en faveur du défenseur (par exemple, 11 : 4 serait arrondi à 2 : 1). D'autres TRC ne requièrent qu'un nombre spécifique de facteurs au lieu d'un rapport de force ; il suffit de totaliser les facteurs des unités participantes. Dans les deux cas, un dé est lancé ; le résultat est comparé à la colonne correcte de la TRC pour obtenir un résultat. Diverses TRC comportent des modifications ajoutées ou soustraites au jet de dé. Ces modifications ne peuvent jamais modifier le jet de dé au-dessus ou au-dessous de la plage de chiffres de la TRC ; traitez ces jets comme le nombre le plus élevé ou le plus bas, selon le cas. Les modifications au jet de dé sont toujours cumulatives. Les résultats de combat sont expliqués à côté de leur TRC. Tous les résultats de combat sont immédiatement appliqués.

Types de combat

Attaque au sol. Seules les unités terrestres peuvent effectuer des attaques terrestres ; ces attaques ne peuvent être effectuées que contre des unités terrestres ennemies adjacentes, des installations, des bases d'origine et des forteresses. Les unités terrestres effectuant l'attaque doivent être capables de se déplacer directement dans l'hex du défenseur en utilisant le mouvement terrestre (mais pas le saut d'île). Les unités situées dans des hexagones différents peuvent se combiner pour attaquer un seul hexagone du défenseur ; cependant, les unités qui se défendent dans des hexagones différents doivent être attaquées séparément. Toutes les unités terrestres, installations, etc. se défendant dans un hexagone doivent être attaquées en tant que total combiné. Dans tout segment de combat, une unité ne peut attaquer ou être attaquée en utilisant l'attaque terrestre qu'une seule fois. Les effets des chefs, du ravitaillement, du terrain, de la météo et des bombardements doivent être pris en compte pour chaque attaque. Les attaques terrestres sont résolues sur la CRT terrestre.

L'assaut amphibie est résolu comme une attaque terrestre, avec certaines modifications. Tous les résultats autres que EX, DW ou DD nécessitent que les unités attaquantes survivantes retournent à la base avec leurs unités navales de transport, en plus des effets du résultat. Un résultat de AW peut être résolu en ramenant simplement à la base les unités d'assaut. Les unités de Marine capables d'entrer dans un hex par le biais d'un mouvement amphibie (voir règle 4) peuvent attaquer cet hex ; l'attaque est résolue comme un assaut amphibie.

Bombardement de cibles terrestres. Les unités navales et aériennes peuvent bombarder des cibles terrestres, en utilisant la TRC de bombardement terrestre. Pour le bombardement terrestre, seuls les types d'unités suivants peuvent être attaqués : unités terrestres, installations, forteresses et bases d'origine.

Les unités navales effectuent des bombardements côtiers. Les unités navales doivent se trouver dans l'hexagone en défense ou être adjacentes à l'hexagone en défense et être capables de tracer une route maritime naturelle directement dans l'hexagone. Le bombardement côtier peut être exécuté contre des installations, des bases d'origine et des forteresses sans restriction. Cependant, le bombardement côtier ne peut être exécuté contre des unités terrestres que si l'hexagone doit être attaqué par un assaut amphibie dans le même segment de combat. Le bombardement côtier utilise les colonnes Facteurs Navals de la TRC de bombardement terrestre.

Les unités aériennes doivent être dans l'hex en défense afin d'exécuter un bombardement terrestre. Utiliser les colonnes Facteurs Air de la TRC de bombardement terrestre. Les unités en défense peuvent effectuer un tir anti-aérien contre les unités aériennes qui bombardent avant la résolution du bombardement.

Chaque unité aérienne ou navale de bombardiers peut effectuer une attaque de bombardement dans un segment. Les unités en défense dans un hex doivent être bombardées séparément ; c'est-à-dire qu'une seule attaque de bombardement ne peut attaquer qu'une seule cible en défense. Toutes les unités aériennes ou toutes les unités navales attaquant un même défenseur peuvent attaquer ensemble ou effectuer des attaques séparées contre cette cible. Les unités aériennes et les unités navales ne peuvent pas combiner leurs facteurs pour attaquer une cible.

Quel que soit le nombre de fois qu'une cible est attaquée, elle ne peut être désorganisée qu'une seule fois ; les désorganisations ultérieures sont ignorées.

Bombardement de cibles navales. Les unités aériennes peuvent bombarder les unités navales dans un hex, en utilisant la TRC de bombardement naval. Seules les unités navales peuvent être attaquées par bombardement naval. Les unités aériennes navales utilisent la Les unités aériennes navales utilisent les colonnes aéronavales de la TRC ; les unités aériennes terrestres utilisent les colonnes aériennes terrestres de la TRC. Avant la résolution de l'attaque, les unités en défense peuvent effectuer un tir anti-aérien contre les unités aériennes de bombardement.

Chaque unité aérienne de bombardement ne peut effectuer qu'une seule attaque de bombardement par segment, à l'exception des unités aéronavales qui se qualifient pour certaines missions spéciales (voir règle 10). Les unités en défense dans un hex doivent être bombardées séparément ; c'est-à-dire qu'une seule attaque de bombardement ne peut attaquer qu'une seule unité en défense. Toutes les unités aéronavales ou toutes les unités aériennes terrestres attaquant un défenseur spécifique peuvent attaquer séparément ou en tant que total combiné. Les unités aéronavales et les unités aériennes terrestres ne peuvent pas combiner leurs facteurs pour attaquer une cible. Lors du bombardement d'unités navales basées à un mouillage sans installation, utilisez la modification à l'ancre ; cependant, les unités en statut de force de réaction ne sont jamais au mouillage.

Combat aérien. Avant qu'une unité aérienne puisse bombarder dans un hexagone, le joueur propriétaire doit obtenir la suprématie aérienne dans cet hexagone. La suprématie aérienne est acquise lorsque toutes les unités aériennes ennemies volant en CAP dans l'hex sont détruites ou chassées. Ceci peut être accompli en allouant des unités aériennes dans l'hex pour engager les unités aériennes en patrouille aérienne (CAP) ennemies en combat aérien. Faites le total des facteurs de toutes les unités aériennes attaquantes et comparez ce total à la somme de toutes les unités aériennes ennemies en CAP. Lancez un dé et utilisez la TRC air-air pour obtenir un résultat. Si les deux camps ont des unités aériennes qui survivent à ce combat, un autre round de combat aérien est engagé ; cela continue jusqu'à ce que toutes les unités aériennes d'un camp dans le combat soient éliminées ou abandonnées. Une fois qu'un combat aérien a commencé, les unités aériennes de l'hexagone qui ne sont pas impliquées dans le combat ne peuvent pas être ajoutées au combat lors des tours suivants.

Si toutes les unités aériennes en défense volant en patrouille aérienne (CAP) dans un hex sont éliminées ou avortées, alors le joueur attaquant a la suprématie aérienne dans l'hex. Les unités aériennes qui n'ont pas participé au combat aérien peuvent maintenant effectuer des bombardements terrestres et navals dans cet hex. Si le joueur attaquant n'a pas obtenu la suprématie aérienne dans un hex, il ne peut exécuter aucune mission de bombardement dans cet hex.

Un joueur peut volontairement abandonner n'importe laquelle de ses unités aériennes terrestres à la fin d'un round de combat aérien. Les unités aéronavales ne peuvent jamais être volontairement abandonnées.

Le combat aérien ne peut être initié qu'une seule fois dans un hex par segment. Une fois initié, il peut se poursuivre pendant autant de rounds que nécessaire., mais un nouveau combat aérien ne peut être initié dans cet hex.

Combat naval de surface. Les unités navales adverses occupant des hexagones adjacents peuvent engager un combat naval de surface. Seules les unités d'une force de réaction ou en mission d'attaque peuvent initier un combat naval de surface, et elles doivent pouvoir tracer une route maritime naturelle depuis l'hex qu'elles occupent directement vers les unités en défense. Une unité, une pile d'unité ou une force de réaction en attaque ne peut attaquer qu'un seul hexagone en défense ; elle ne peut jamais attaquer deux hexagones en défense ou plus en un seul combat. Une unité ou un groupe d'unités donné ne peut engager un combat naval de surface qu'une seule fois par segment. (Exception - Une force de réaction peut engager deux combats navals de surface, comme suit. Si elle attaque des unités navales soutenues par une mission de soutien, elle doit d'abord attaquer la mission de soutien. Si la force de soutien est vaincue, alors la force de réaction peut attaquer les autres unités navales. Voir la règle 7). Les unités navales qui attaquent le même hexagone en défense depuis deux hexagones ou plus ne peuvent pas se combiner pour attaquer ensemble ; elles doivent effectuer des attaques séparées. Ainsi, les unités navales en défense peuvent être attaquées un nombre quelconque de fois dans un segment.

Le combat naval de surface est mené par des unités individuelles, en utilisant la TRC de surface. Les unités de type C ne participent pas au combat de surface tant que le joueur propriétaire a au moins un type H ou L dans l'engagement ; lorsqu'elles sont en combat de surface, les unités de type C ne peuvent que se défendre, jamais attaquer. Le joueur attaquant alloue une de ses unités navales contre chacune des unités en défense. Les unités navales excédentaires de l'un ou l'autre des joueurs peuvent ensuite être allouées contre les unités navales adverses (sauf les porte-avions) comme le souhaite le joueur propriétaire, en se joignant aux unités déjà allouées contre cette unité. Toutes s'unissent puis échangent des tirs. Lorsque plus d'une unité fait feu sur une unité spécifique, il faut additionner leurs facteurs. Alors qu'une unité peut se faire tirer dessus par plusieurs unités, elle ne peut tirer que sur une seule des unités adverses. Lorsque toutes les unités ont tiré, les résultats du combat sont appliqués, et le round est terminé. Exemple : Une force opérationnelle américaine composée de trois unités de type H et trois unités de type L s'unissent pour attaquer une force opérationnelle japonaise composée de deux unités de type H, trois unités de type L et une unité de type C. Comme le Japonais a des unités de type H (et L) présentes, le porte-avions ne participe pas. Le joueur attaquant alloue ses unités ; le joueur américain fait attaquer par un type H chacune des unités japonaises de type H, et alloue les unités suivantes une unité de type L contre chacune des unités japonaises. L'unité US de type H restante peut alors être allouée contre n'importe quelle unité japonaise, à l'exception du porte-avions.

Après la résolution d'un round, l'attaquant répète la procédure d'allocation, et un autre round est engagé. Les rounds de combat se poursuivent jusqu'à ce que toutes les unités d'un camp soient endommagées ou coulées ou jusqu'à ce qu'un camp rompe l'engagement. Un joueur peut se retirer d'un engagement à la fin de n'importe quel round ; le joueur en défense doit indiquer s'il se retire avant l'attaquant. Toutes les unités navales qui se retirent de l'engagement sont considérées comme vaincues. Les unités navales défaites ne peuvent exécuter aucune mission pour le reste du tour du joueur, y compris le bombardement des côtes et le débarquement uni à l'assaut amphibie. Les unités navales défaites restent dans leur hexagone jusqu'au segment de réorganisation, mais elles sont ignorées pour tous les combats. Si les unités navales d'un ancrage ou d'un train de flotte sont vaincues, elles doivent se repositionner dans une autre base pendant le segment de réorganisation.

Tir anti-aérien. Diverses unités ont la capacité de tirer sur des unités aériennes bombardées immédiatement avant la résolution du bombardement ; ce tir est résolu sur la TRC anti-aérienne. Une unité terrestre ou navale a une force antiaérienne égale à son facteur de combat ; une installation, une base d'attache ou une forteresse a une force antiaérienne égale à son facteur de défense. Les chefs et les unités aériennes n'ont pas de force antiaérienne. Le total des tirs antiaériens des unités éligibles réunies dans un hex est utilisé pour attaquer les unités aériennes de bombardement ; les unités tirent en tant que total combiné, pas individuellement. Les unités terrestres embarquées à bord d'unités navales ne peuvent pas tirer leurs forces antiaériennes.

La TRC anti-aérienne exprime ses résultats en termes de nombre d'unités aériennes de bombardement annulées. Les unités aériennes avortées à cause des tirs anti-aériens ne peuvent pas exécuter leurs attaques de bombardement. Le joueur propriétaire choisit les unités avortées.

Toutes les unités terrestres et toute installation, ancrage, base d'attache ou forteresse dans un hex peuvent tirer contre les unités aériennes bombardant des cibles terrestres dans cet hex. Les unités navales dans l'hexagone ne peuvent pas tirer sur ces unités aériennes.

Toutes les unités navales d'une installation, d'un ancrage, d'un port d'attache, d'un train de la flotte et de toute installation, port d'attache ou forteresse dans l'hexagone peuvent tirer contre les unités aériennes qui bombardent des cibles navales dans l'hexagone. Les unités terrestres dans l'hexagone ne peuvent pas tirer sur ces unités aériennes. Lorsqu'une unité navale est en mer, seule l'unité navale attaquée peut tirer sur l'unité aérienne qui l'a bombardée, à moins que l'unité navale ne fasse partie d'une force opérationnelle. Toutes les unités navales d'une force de frappe peuvent tirer sur les unités aériennes qui bombardent toute unité navale de la force de frappe.

Lorsque des unités aériennes terrestres et navales bombardent une cible navale dans un hex, ces unités attaquent séparément (voir Bombardement de cibles navales, ci-dessus) et sont attaquées séparément par des tirs anti-aériens. Le joueur propriétaire des unités aériennes choisit le type d'unités aériennes qui effectueront leur attaque de

bombardement en premier, les avions sont tirés sur ces unités ; les unités aériennes survivantes bombardent leurs cibles. Les unités navales survivantes effectuent alors des tirs anti-aériens contre l'autre type d'unités aériennes, en recalculant les renforts anti-aériens si nécessaire.

Séquence

Pendant le segment de réaction, le joueur en phase est l'attaquant ; le joueur en position est le défenseur. Pendant le segment de combat, le joueur en phase est l'attaquant et le joueur adverse est le défenseur. Seul l'attaquant peut déclencher le combat. Notez que l'utilisation de la TRC des aéronefs n'est pas considérée comme initiant un combat, puisqu'elle n'est utilisée qu'en réponse à une attaque initiée par les aéronefs. Lorsqu'un combat se produit, il doit se dérouler selon la séquence suivante :

1. Le combat air-air est résolu.

2. Le bombardement aérien des cibles terrestres et aériennes est résolu, y compris les tirs anti-aériens sur les unités de bombardement.

3. Le combat de surface est résolu.

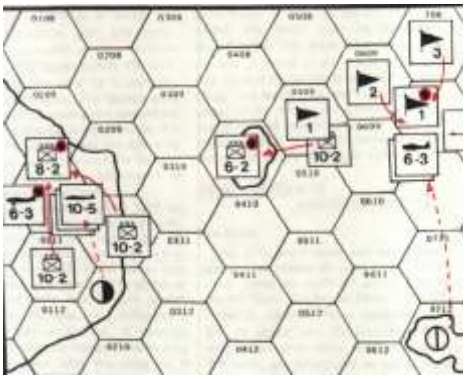
4. Le bombardement côtier est résolu.

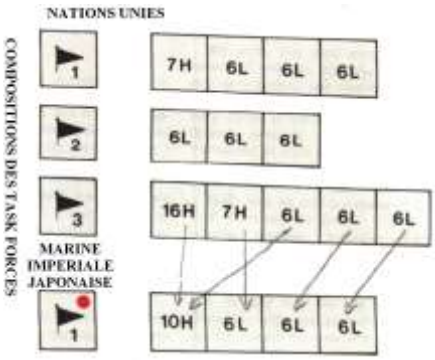
5. Le combat terrestre, y compris les assauts amphibies, est résolu.

Exemple

Il s'agit du segment de combat de l'ONU. Les flèches pleines indiquent les attaques ; les flèches en pointillés indiquent les bases à partir desquelles les unités ont volé. Le combat aérien (0110) se produit en premier. Deux unités aériennes 10-5 attaquent l'unité aérienne 6-3 volant en mission de patrouille aérienne (CAP). Un "1" est obtenu, pour un résultat nul. Un second round de combat est effectué ; un "5" est obtenu, éliminant l'unité aérienne japonaise.

Le bombardement par les unités aériennes est résolu t. L'unité aérienne 10-5 dans l'hex 0110 qui ne participe pas au combat aérien cède pour bombarder l'unité terrestre dans l'hex 0110. L'unité terrestre effectue un tir anti-aérien à 8 points, obtenant un "3" pour un résultat nul.





L'unité aérienne japonaise bombarde sa cible, obtenant un "2", également sans effet. Les deux unités aéronavales dans l'hex 0709 bombardent les cibles de la task force japonaise. La task force tire 28 points de DCA ; un "4" est obtenu, annulant une unité aérienne. L'unité aérienne restante bombarde une unité navale 6L dans la force opérationnelle ; un "5" est obtenu, coulant l'unité navale.

Le combat de surface est alors résolu. Les forces alliées engage la task force japonaise. Le joueur allié alloue un 16H et un 6L contre le 10H ; un 7H contre un 6L ; et deux 6L contre l'autre 6L. Le 16H et le 6L attaquent à 2 : 1 ; ils obtiennent un "1" pour un effet nul ; le 10H attaque le 16H à 1:2 ; il obtient un "6" et endommage le 16H. Le 7H et le 6L n'obtiennent aucun effet l'un contre l'autre. Lors du troisième combat, le 6L japonais est coulé et un 6L est endommagé. Le joueur de l'ONU décide de se retirer de l'engagement. Le groupe de travail 2 de l'ONU résout alors son attaque. Deux 6L attaquent le 10H et l'autre 6L attaque le 6L japonais. Chaque camp endommage un 6L. Un deuxième tour est joué, sans effet. A ce moment, le joueur japonais retire sa force opérationnelle de l'engagement. Comme sa force a été vaincue, la flotte de ravitaillement doit être retiré (voir règle 5).

Le combat se poursuit par un bombardement côtier. La task force 1 alliée attaque l'unité terrestre dans l'hexagone 0409 avec 25 points. Un "4" est obtenu, désorganisant la cible.

Enfin, le combat terrestre est résolu. L'unité de marine 10-2 de la task force 1 lance un assaut amphibie contre l'hexagone 0409. L'hex se défend avec une force de 4, 3 pour l'unité désorganisée et 1 pour la force intrinsèque de l'île (voir règle 13). Le rapport de force est de 10:4, qui s'arrondit à 2:1. Un "5" est obtenu, obligeant le défenseur à battre en retraite. Comme le défenseur ne peut pas battre en retraite, il est éliminé. Les Marines occupent l'île. L'hex 0110 est attaqué par les deux unités d'infanterie 110-2. Le rapport est de 20:8 (2:1) ; un "4" est obtenu, nécessitant un échange. L'unité japonaise et une 10-2 sont retirées ; la 10-2 restante avance dans l'hex libéré.

Dans cet exemple, un total de sept attaques a été initié par les unités de l'ONU : un combat aérien, deux bombardements par des unités aériennes, un combat de surface (bien qu'il y ait eu deux engagements séparés contre l'hex 0709, il s'agit du même type d'attaque contre le même hex et cela compte donc comme une seule attaque initiée), un bombardement côtier, et deux attaques terrestres. Si toutes les unités de l'ONU dans cet exemple provenaient de la même force, alors le joueur propriétaire doit avoir payé pour un effort d'opérations spéciales pendant le segment de décision du tour du joueur.

9.CHEFS

Les individus qui ont exercé une influence significative sur le cours des événements de la guerre sont représentés dans le jeu par des chefs. Les chefs ont une variété de fonctions, selon leur type. Les chefs d'un type ne peuvent jamais assumer les capacités d'un autre type. Les chefs sont totalement irremplaçables. Si un chef est éliminé, il ne peut jamais revenir dans le jeu.

Chefs terrestres

Un chef terrestre empilé avec une unité terrestre empilé avec une unité terrestre peut ajouter son facteur de chef à toute attaque ou défense terrestre à laquelle l'unité terrestre participe. Un seul chef peut bénéficier d'une attaque ou d'une défense particulière par segment. Le chef subit le résultat du combat avec les unités qu'il assiste, avec une modification. Les facteurs d'un chef ne sont jamais comptés dans le calcul des pertes pour un échange. En d'autres termes, si un chef est perdu lors d'un échange, le camp adverse n'a pas à égaler ses facteurs, et un chef ne peut pas être éliminé pour égaler une perte de facteur requise.

Tout chef terrestre marqué d'un astérisque est un chef stratégique. Un tel chef peut bénéficier (ajouter son facteur à) toutes les unités terrestres en attaque ou en défense dans un rayon de trois hexagones de lui. Son facteur de chef ne peut être ajouté qu'une seule fois à une attaque ou une défense spécifique, et un seul chef terrestre, stratégique ou non, peut influencer une attaque ou une défense spécifique. Un chef stratégique n'est affecté par les résultats du combat que s'il est empilé avec les unités qu'il assiste.

Si une attaque est assistée par un chef terrestre, et que la défense n'est pas aidée par un chef terrestre, alors le jet de dé de résolution du combat est modifié de +1, en plus des effets habituels du chef.

Chefs navals

Les chefs navals peuvent augmenter la capacité de mouvement des unités navales. Toutes les unités navales en phase qui commencent et terminent les segments de mouvement ou de réorganisation empilées avec un chef naval peuvent utiliser le facteur de ce chef comme points de mouvement, en plus de leur facteur de mouvement normal. Une unité navale spécifique ne peut bénéficier que d'un seul chef par segment. De même, les forces de réaction peuvent utiliser la moitié (arrondie à l'inférieur) du facteur d'un chef naval pendant le segment de réaction ou de réorganisation ennemie.

Chefs aéronavals

Les chefs aéronavals bénéficient aux unités aériennes volant depuis des porte-avions ; ils ne bénéficient pas aux unités aériennes terrestres ou aux unités aéronavales volant depuis des bases autres que des porte-avions. Un chef aéronaval peut ajouter sa valeur aux unités aéronavales engagées dans un combat ou un bombardement air-air. En combat aérien, un seul chef peut aider une attaque ou une défense spécifique, et le chef affectera tous les tours de combat aérien. En bombardement, un chef ne peut aider qu'une seule attaque spécifique, et un seul chef peut aider cette attaque. Ainsi, si deux unités aériennes combinées bombardent une cible, un seul chef peut les assister. Pour pouvoir utiliser le chef de l'aéronavale, celui-ci doit être embarqué soit à bord du porte-avions depuis lequel l'unité aérienne vole, soit à bord d'une unité navale d'une force opérationnelle si le porte-avions fait partie de cette force opérationnelle. Le chef ne vole pas avec les unités aériennes, car son facteur représente la capacité de planification et d'organisation, et non sa présence physique ; ainsi, un chef n'est jamais affecté par des résultats défavorables contre les unités aériennes qu'il aide.

10.UNITÉS AÉRIENNES ET PORTE-AVIONS

Unités aériennes

Les unités aériennes sont divisées en deux groupes distincts : les unités aériennes terrestres et les unités aéronavales. Les unités aéronavales sont toutes les unités aériennes de l'US Navy, de la Royal Navy britannique, de la Marine impériale japonaise (à l'exception des unités aériennes UN 8-4) et de l'unité aérienne allemande 2-3. Toutes les autres unités aériennes, y compris les unités UN 8-4, sont des unités aériennes terrestres. Les unités aéronavales sont les

seules unités aériennes qui peuvent être transportées à bord de porte-avions (unités navales de type C). Les unités aéronavales peuvent également être basées dans des installations, des bases d'attache et des villes.

Missions aériennes

Les unités aériennes, comme les unités navales, exécutent une variété de missions. En principe, une unité aérienne ne peut exécuter qu'une seule mission par tour de joueur ; les exceptions à cette règle sont spécifiquement indiquées dans les missions appropriées. Plusieurs missions ont déjà été mentionnées dans la règle 8, couvrant les missions de combat standard des unités aériennes. Les autres missions sont présentées ci-dessous.

CAP. Toute unité aérienne est capable d'effectuer des CAP (Patrouille Aérienne de Combat). Pendant le segment de réaction, après le mouvement de la force de réaction mais avant le combat de la force de réaction, les deux camps peuvent effectuer des missions de CAP. Toute unité aérienne qui n'a pas encore été déplacée peut effectuer une CAP sur n'importe quel hex à portée (les unités aéronavales sont quelque peu limitées par la mission assignée à leur porte-avions, voir règle 6). Le joueur en phase déplace ses unités aériennes de CAP en premier, puis le joueur hors phase. Le CAP ne peut pas être utilisé dans un hex contenant des unités aériennes ennemies utilisant le CAP. Note : les joueurs peuvent assigner des unités aériennes à voler en CAP pendant leurs segments de mouvement et de réaction. Cette affectation spéciale de CAP est supplémentaire, permettant aux unités aériennes qui n'ont pas encore bougé de voler en CAP.

Une unité aérienne en CAP ne peut pas initier de combat aérien ou bombarder des cibles ; le but de la CAP est d'éviter que les unités aériennes ne se déplacent es unités aériennes du joueur adverse bombardent des cibles dans l'hex.

La CAP est également une mission par défaut pour toutes les unités aériennes, à l'exception de celles à bord de porte-avions. Les unités aériennes qui n'ont pas quitté leur base sont considérées comme effectuant un CAP dans l'hex qu'elles occupent. Ainsi, leurs unités ne sont jamais "au sol" pendant le combat et ne sont pas affectées par les attaques au sol, les bombardements côtiers ou les bombardements aériens. Les unités aériennes à bord des porte-avions doivent être spécifiquement assignées à des missions de CAP.

Attaques de la deuxième vague. Les unités aéronavales à bord des porte-avions qui sont en mission d'attaque, de soutien ou de patrouille ou qui font partie d'une force de réaction ont une capacité spéciale. Elles sont autorisées à effectuer une seconde vague d'attaque lorsqu'elles exécutent la mission de bombardement d'objectifs navals. Cette deuxième vague d'attaque est entièrement volontaire de la part du joueur propriétaire. Après la résolution du bombardement de cibles navales dans un hex par des unités aéronavales, le joueur propriétaire peut annoncer une seconde vague d'attaque. La seconde vague d'attaque consiste en un autre bombardement par les mêmes unités aéronavales contre des cibles navales dans le même hex. Les unités aériennes de la première vague avortées par des tirs anti-aériens ne peuvent pas participer, et aucune autre unité aéronavale ne peut se joindre à l'attaque. L'attaque est résolue après l'attaque de la première vague (voir page 23 pour la séquence exacte) et suit les règles normales de résolution, y compris les tirs anti-aériens contre les unités aériennes. Un chef aéronaval ne peut participer à une seconde vague d'attaque que s'il a participé à la première. Une attaque de seconde vague ne compte pas comme initiant une attaque dans le cadre du plafond de combat limité.

Contre-attaques. Si des unités aéronavales volant à partir de porte-avions effectuent un bombardement naval dans un hex contenant des porte-avions ennemis, alors les unités aériennes de ces porte-avions ennemis (survivants) peuvent effectuer une mission de contre-attaque. \Une unité aérienne d'un porte-avions qualifié peut être affectée à cette mission même si elle a déjà été affectée à une autre mission, à condition que l'unité n'ait pas déjà participé à un combat dans le segment, une unité aérienne peut être affectée à une contre-attaque à moins qu'elle n'ait une portée insuffisante pour atteindre l'hex des porte-avions ennemis depuis son porte-avions.

La contre-attaque proprement dite consiste en l'exécution de la mission de bombardement de cibles individuelles dans l'hex des porte-avions ennemis. Si une CAP est en cours de vol au-dessus de cet hex, certaines ou toutes les unités de la contre-attaque peuvent engager ces unités en combat aérien à la place. Une contre-attaque est résolue immédiatement après la résolution de l'attaque qui l'a initiée. Une contre-attaque de deuxième vague peut être lancée en réponse à une attaque de deuxième vague si les porte-avions qui lancent l'attaque remplissent les conditions

pour la contre-attaque et l'attaque de deuxième vague.

Porte-avions

Les porte-avions peuvent transporter des unités aéronavales, à raison d'un facteur aérien par facteur porteur. Pendant les segments de mouvement ou de réaction, une unité aérienne ne peut décoller d'un porte-avions qu'après que celui-ci ait terminé son mouvement pour ce segment. Pendant le segment de réorganisation, une unité aérienne doit retourner sur le porte-avions d'où elle a décollé, ou sur tout autre porte-avions dans le même hex, et elle doit retourner sur le porte-avions avant que le porte-avions lui-même ne retourne à sa base. Si l'unité aérienne ne peut pas respecter ces restrictions, elle est éliminée. Si un porte-avions est endommagé au cours d'un combat, alors son unité aérienne, une fois sa mission terminée, est également endommagée et retourne en tant que telle dans la réserve de force avec le porte-avions. Les dommages sont traités plus en détail dans la règle 17.

Le facteur d'un porte-avions représente sa capacité aérienne, sa force anti-aérienne et sa force de défense en combat de surface. En combat de surface, les porte-avions ne peuvent jamais utiliser leurs facteurs pour tirer sur les unités navales ennemies ; ils ne peuvent que se défendre. Les porte-avions ne peuvent pas effectuer de bombardement côtier.

Si une unité aéronavale est à bord d'un porte-avions lorsque celui-ci est coulé ou endommagé, l'unité aéronavale est également coulée ou endommagée.

11.RAVITAILLEMENT

Afin de fonctionner à pleine efficacité, les unités ont besoin d'être ravitaillées. En général, l'état d'approvisionnement d'une unité est déterminé en traçant une ligne d'approvisionnement de l'unité à une source d'approvisionnement. La source ultime d'approvisionnement d'une unité est sa base d'attache. Le ravitaillement est tracé pour toutes les unités au début de chaque segment de mouvement ; le statut de ravitaillement d'une unité reste en vigueur jusqu'au début du segment de mouvement suivant. Seules les unités terrestres, navales et aériennes ont besoin d'être ravitaillées. Toutes les autres unités, comme les chefs, les installations, les forteresses, etc. ne sont pas affectées par le ravitaillement.

Lignes de ravitaillement

Par mer. Une ligne de ravitaillement peut être tracée à travers des hexagones de mer depuis un port (voir règle 6) jusqu'à la base d'origine appropriée. La ligne peut être d'une longueur illimitée en nombre de points de mouvement naval, mais elle doit être tracée le long d'une route maritime naturelle. Une ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée par mer dans un hex occupé par ou adjacent à une unité navale ennemie. De plus, elle ne peut pas être tracée dans un hex de mer étroite à moins que des unités navales amies soient basées quelque part dans cette région de mer étroite (voir règle 20). Note : Une ligne de ravitaillement tracée en mer doit se terminer à sa base d'origine. Elle ne peut pas se terminer dans un port et être ensuite tracée sur terre.

Par voie terrestre. Une ligne de ravitaillement peut être tracée depuis un hexagone terrestre soit jusqu'à la base d'origine appropriée, soit jusqu'à un port qui peut tracer une ligne de ravitaillement par mer jusqu'à la base d'origine. La ligne peut avoir un nombre illimité de points de mouvement terrestre et doit suivre une route terrestre naturelle. La ligne de ravitaillement **ne peut pas** être tracée dans les hexagones suivants : un hexagone occupé par une unité terrestre ou aérienne ennemie, un hexagone dans une zone de contrôle ennemie qui n'est pas occupé par une unité terrestre amie, un hexagone contrôlé par l'ennemi (voir règle 18), et un hexagone de désert. Notez qu'une ligne de ravitaillement peut être tracée dans un hex en ZdC ennemie si l'hex est occupé par une unité terrestre amie. Une ligne de ravitaillement peut être tracée dans mais **pas à travers** un hex de terrain accidenté à moins qu'il n'y ait une ville sous contrôle ami dans cet hex. *Exemple* : En supposant que la ligne de ravitaillement terrestre japonaise doive être tracée jusqu'à Bangkok (1914), une unité japonaise dans l'hex 2114 serait ravitaillée. Si l'unité se trouvait dans l'hexagone 2213 et que la ville de Pegu (2113) n'était pas sous contrôle japonais, alors l'unité serait non ravitaillée. Notez que la ligne de ravitaillement ne peut pas passer par l'hexagone 2114, puisqu'il n'y a pas de ville dans cet hexagone.

Sources de ravitaillement

Une unité doit tracer son ravitaillement jusqu'à sa propre base d'origine ; >elle ne peut pas être ravitaillée par d'autres bases d'origine du même camp. De plus, la réserve de PRE de cette unité doit contenir un total d'au moins cinq PRE. Ces ERP ne sont pas dépensés ; ils doivent simplement être présents dans la réserve au moment où le ravitaillement est tracé.

Une flotte de ravitaillement peut servir de source de ravitaillement. Les unités navales avec une flotte de ravitaillement, et toutes les unités terrestres embarquées à bord des unités navales, peuvent utiliser l'utiliser comme source de ravitaillement. Les autres unités ne peuvent pas utiliser le train de la flotte comme source de ravitaillement.

Une unité aéronavale à bord d'un porte-avions traite son porte-avions comme une source de ravitaillement. Si le porte-avions est ravitaillé, l'unité aéronavale l'est aussi. Si le porte-avions est non ravitaillé, l'unité aéronavale à bord du porte-avions l'est également.

Effets du ravitaillement

Les unités aériennes non ravitaillées ne peuvent pas se déplacer lors des segments de mouvement et de réaction et ne peuvent pas engager de combat. Elles fonctionnent normalement si elles sont attaquées. Les unités aériennes peuvent se déplacer lors du segment de réorganisation, comme d'habitude (voir règle 5). Les unités terrestres qui ne sont pas ravitaillées ne peuvent pas initier d'attaques terrestres, et elles se défendent contre les attaques terrestres à la moitié de leur force (conserver les fractions). Leur force anti-aérienne est réduite de moitié (conservez les fractions). Elles peuvent se déplacer normalement. Les unités navales qui ne sont pas ravitaillées ne peuvent ne peuvent pas engager de combat ; elles peuvent se déplacer et se défendre normalement.

12.MÉTÉO

La météo, un aspect important de la campagne du Pacifique, est représentée dans *Pearl Harbor* par la table de météo stratégique. Cette table indique les conditions météorologiques et climatiques de chaque tour de saison pour les zones géographiques de la carte.

Au début de chaque tour de jeu, le joueur japonais lance un dé et croise le résultat avec la bonne colonne saisonnière de la table ; cela détermine la météo en vigueur pour ce tour. Quatre résultats sont donnés, correspondant aux quatre zones météorologiques de la carte : Pacifique Nord, Tropical, Asie du Sud-Est et Asie.

Effets

Normal : aucune restriction sur le mouvement ou le combat.

Pluie : la portée des unités aériennes est réduite d'un (une unité aérienne 8-4 n'a donc plus que trois points de mouvement) ; modifiez le jet de dé de résolution du combat pour toutes les attaques terrestres de -1.

Tempête : le rayon d'action des unités aériennes est réduit de 1 ; modifiez le jet de dé de résolution de combat pour tous les combats terrestres de -1 ; réduisez les facteurs de mouvement des unités navales de 2.

Mousson : la portée des unités aériennes est réduite de deux ; modifiez le jet de résolution de combat de tous les combats terrestres de -2 ; réduisez les facteurs de mouvement des unités navales de quatre.

Brouillard : les facteurs de mouvement des unités navales sont réduits de quatre.

Restrictions

Les effets de la météo sur les capacités de mouvement des unités aériennes ou navales sont présents si l'unité commence dans la zone météorologique avec le mauvais temps ou entre dans cette zone pendant le mouvement. Si une unité se déplace d'une zone à l'autre et que les deux zones présentent du mauvais temps, alors l'unité n'est affectée par la météo qu'une seule fois. Utilisez les effets météorologiques les plus défavorables à l'unité. Par exemple, si une unité navale se trouvait dans la zone Tropicale (avec des tempêtes) et se déplaçait vers la zone Asie du Sud-Est (avec des moussons), son facteur de mouvement serait réduit de quatre points de mouvement. Une unité ne peut pas entrer dans un hexagone si l'effet de la météo dans cette zone réduit le facteur de mouvement ou la portée de l'unité de sorte qu'elle ne pourrait pas payer le coût pour entrer dans un hexagone de cette zone. *Exemple* : Supposons que la zone Tropicale ait du beau temps et la zone Asie du Sud-Est des moussons. Une unité navale à Chichi Jima (2514) ne pourrait pas se déplacer vers Halmahera (1409). La distance entre ces deux points est de 11 points de mouvement naval. Cependant, Halmahera est dans la zone d'Asie du Sud-Est ; ainsi, l'unité navale, en entrant dans cette zone, perdrait quatre points de mouvement, réduisant son facteur de mouvement à 10. Par conséquent, Halmahera est hors de portée de l'unité à Chichi Jima.

L'effet de la météo sur les attaques terrestres est déterminé par la météo dans l'hex occupé par les défenseurs, pas par les attaquants.

La météo au premier tour d'une partie ou d'un scénario est automatiquement normal dans toutes les zones.

13.DÉFENSE INTRINSÈQUE

Toutes les côtes et les îles contrôlées par un joueur ont une force de

défense intrinsèque d'un contre les assauts amphibies ennemis. Cette force intrinsèque est indépendante du ravitaillement, des autres unités, des chefs, etc. Notez que puisque la force intrinsèque n'est pas considérée comme une unité terrestre, un leader terrestre ne peut pas l'aider. Si d'autres défenseurs sont présents, la force intrinsèque est ajoutée au total défendant l'hexagone. La force intrinsèque ne peut jamais être supérieure ou inférieure à un. La force intrinsèque est utilisée uniquement pour la défense ; elle ne peut jamais attaquer.

Si un hex est attaqué par une attaque terrestre mais pas par un assaut amphibie, alors la force intrinsèque est ignorée. Si certaines ou toutes les unités attaquantes effectuent un assaut amphibie, alors la force intrinsèque est utilisée. Les unités marines ont leurs forces sont doublées lors d'un assaut amphibie contre la force intrinsèque lorsque toutes les conditions suivantes sont remplies : 1) les marines sont les seules unités participantes à l'attaque ; 2) l'attaque est purement amphibie (c'est-à-dire qu'elle ne fait pas partie d'une attaque terrestre régulière) ; et 3) la force intrinsèque est le seul défenseur contre l'assaut.

Les résultats de combat de DD, DW et EX détruisent la force intrinsèque pour le reste du tour du joueur. Au début du tour suivant, la force intrinsèque réapparaît ; elle est du côté du joueur qui contrôle l'hexagone à ce moment. *Note* : Lorsqu'elle est utilisée dans la défense, la force intrinsèque est incluse dans les calculs de perte de facteur pour les résultats EX.

14.FORTERESSES

Une forteresse, représentant des ouvrages défensifs étendus, a une force de défense de quatre facteurs de combat. Une forteresse ne peut jamais attaquer. Il existe deux types de forteresses : de campagne et permanente.

Forteresses de campagne

Une forteresse de campagne est représentée par un pion et peut être construite par un joueur pendant son segment de réorganisation (voir règle 17). Une forteresse de campagne est détruite et retirée du jeu lorsque l'hexagone qu'elle occupe est attaqué et qu'un résultat de DD, DW ou EX est obtenu.

Forteresses permanentes

Il y a trois forteresses permanentes imprimées sur la carte : Truk, Singapour, et Palau. Lors d'attaques terrestres contre un hex contenant une forteresse permanente, les résultats de DD, DW et EX annulent temporairement la forteresse et permettent aux unités attaquantes d'occuper son hex. Si une unité attaquante occupe l'hex de la forteresse, alors le joueur attaquant a capturé la forteresse. À partir du tour de joueur suivant, la forteresse retrouve sa force de défense et profite au joueur qui la contrôle.

Une forteresse permanente peut avoir une installation construite dans son hexagone (voir règle 17). Cependant, la force de défense de l'installation est ignorée dans tous les cas, y compris pour les tirs anti-aériens. En d'autres termes, lorsqu'une forteresse permanente et une installation occupent le même hexagone, seule la force de défense de la forteresse peut être utilisée.

15. BASES D'ORIGINE

Chaque force a une base d'appartenance, qui représente des constructions avant la guerre.

L'empilement est totalement illimité dans un hexagone de base. L'empilement est totalement illimité dans un hexagone de base d'origine ; une case de base d'origine hors carte est fournie pour faciliter la gestion du nombre d'unités qui peuvent être présentes dans une base d'origine. Les bases d'origine sont :

Etats-Unis : Pearl Harbor

Grande-Bretagne : Bombay

ANZACs : Sidney

Chine nationaliste : Chungking

Communistes chinois : Yumen

Union soviétique : Tcheliabinsk et Novosibirsk

Armée japonaise : Tokyo

Marine Impériale Japonaise : Kure

Une base domestique a une force de défense de quatre facteurs de combat ; elle ne peut jamais attaquer. Si une attaque terrestre est effectuée contre un hex de base domestique, un résultat de combat de DD, DW, et EX permet aux unités attaquantes d'avancer dans l'hex. Si une unité attaquante atteint l'hexagone, alors cette base domestique est enlevée et contrôlée par l'attaquant. Le joueur attaquant reçoit les avantages de tactique et de défense de la base capturée, mais il ne peut pas la considérer comme une base domestique pour ses unités.

Un joueur doit contrôler sa base d'origine pendant son segment de décision afin de bénéficier de son allocation trimestrielle de PRE, et les unités aériennes et navales activées à partir de la réserve de forces

doivent apparaître dans leur base d'origine ; ainsi, ces unités ne peuvent pas être activées tant que leur base d'origine est contrôlée par l'ennemi. Puisque les unités tracent le ravitaillement jusqu'à leur base d'origine, le contrôle de celle-ci par l'ennemi met ces unités hors ravitaillement.

16. REDÉPLOIEMENT STRATÉGIQUE

Le redéploiement stratégique (RS) permet à un joueur de repositionner certaines unités à un coût de PRE. Le n'est possible que pendant le segment d'e réorganisation, et seules les unités en phase peuvent se redéployer. N'importe quel nombre d'unités terrestres, aériennes ou navales d'un joueur peut être redéployé, à condition que le coût du RS soit payé pour chaque unité. Les installations, les forteresses et les flottes de ravitaillement ne peuvent jamais être redéployées. L'unité est redéployée depuis l'hexagone où elle se trouve jusqu'à sa destination, en traçant un chemin de n'importe quelle longueur. L'unité ne peut pas commencer ou terminer son RS adjacente à une unité ennemie (avec une exception, voir ci-dessous). Le chemin de la SR ne peut être adjacent à aucune unité ennemie à n'importe quel moment de son parcours : Une unité navale doit tracer une route r naturelle depuis l'hex qu'elle occupe jusqu'à destination. Une unité terrestre doit tracer une route terrestre naturelle ; elle peut traverser toutes les mers en se déplaçant vers un port ami. Elle peut continuer son RS sur terre. Une unité terrestre ne peut entrer dans des hexagones sous contrôle ami que lors d'un redéploiement sur terre (voir règle 18). Une unité aérienne peut traverser librement la terre et l'eau, mais elle doit se déplacer de la base qu'elle occupe vers toute autre base amie dans un rayon de deux fois la portée imprimée de l'unité (sans tenir compte des effets de la météo). Elle peut le faire un nombre illimité de fois en un seul RS. *Exemple* : Une unité aérienne japonaise 8-4 est à Kure (2811). Le joueur japonais paie son SR, le déplaçant à Wuhan (2605), Hanoi (2201), puis à Rangoon (2112).

Une unité peut se redéployer dans ou hors des hexagones contenant une installation, une forteresse ou une base amie, même si une unité ennemie est adjacente à cet hexagone. C'est le seul cas où les unités ennemies sont ignorées dans le cadre du RS.

Un chef peut se redéployer sans coût de PE s'il commence et termine sa pile de RS avec une unité amie spécifique qui se redéploye également. Un chef peut se redéployer seul, avec un coût de PRE. Dans ce cas, il est redéployé de la même manière qu'une unité terrestre.

17.ECONOMIE

L'activité économique à Pearl Harbor est simulée par l'utilisation de points de ressources économiques (PRE). Les ERP sont utilisés pour une variété d'activités.

Les PRE

Au début du jeu, chaque force reçoit une allocation initiale de PRE. Cette allocation est enregistrée sur les tableaux de réserve de PRE situés à côté de la carte. Au fur et à mesure que des PRE sont gagnées ou dépensées, enregistrez cette activité sur les réserves de PRE en ajoutant ou en soustrayant des PRE, selon le cas. Ainsi, le tableau indiquera toujours le nombre exact d'ERP dont dispose un joueur à tout moment.

Les PRE sont dépensés pour diverses fonctions du jeu. Le tableau des coûts des PRE indique le montant que chaque fonction coûte à une force. Une force est définie comme tout groupement d'unités qui maintient sa propre réserve de PRE ; ce sont : l'armée américaine, la marine américaine, la Grande-Bretagne, la Chine, les ANZAC (voir règle 19), l'armée japonaise, la Marine Impériale Japonaise (MIJ) et l'Union Soviétique. (Les US Marines font partie de l'USN.) Les ERP ne peuvent pas être dépensées par une force pour une autre force. Par exemple, les PRE de l'armée américaine ne peuvent pas être dépensés pour construire une base de l'US Navy, pour activer une unité aérienne chinoise, etc.

Revenu. Pendant le segment de décision, le joueur en phase reçoit son revenu de PRE pour ce tour. Ce revenu comprend l'allocation trimestrielle PRE du joueur plus la valeur des objectifs que ses forces contrôlent à ce point. La valeur d'un objectif est indiquée sur la carte adjacente à l'objectif et est répétée sur le tableau de statut de l'objectif. Pour recevoir la valeur PRE d'un objectif, une ligne de ravitaillement opérationnelle doit être tracée depuis l'objectif jusqu'à la base de la force qui le contrôle. Par exemple, si Pékin est contrôlé par l'armée japonaise, alors une ligne de ravitaillement doit être tracée de Pékin à Tokyo pour que l'armée puisse recevoir la valeur ERP de l'objectif.

Prêts. Pendant le segment de décision, le joueur en phase peut prêter des PE de n'importe quelle force à n'importe quelle autre force du même camp. Un tel transfert a lieu immédiatement, et, en général, sans coût supplémentaire. Les PRES prêtées dans le segment de décision ne peuvent pas être dépensés pendant

ce même segment. Les PRE prêtés sont déduits de la réserve de la force prêteuse et ajoutés à la réserve de la force bénéficiaire.

En raison de l'inaccessibilité de la Chine, chaque ERP transféré en Chine depuis n'importe quelle force ou de la Chine vers n'importe quelle force nécessite la dépense de deux ERP supplémentaires pour le transport. La Chine peut recevoir des prêts d'ERP mais ne peut pas transférer d'ERP hors de Chine sauf pour rembourser un prêt. Les prêts à la Chine ne comptent pas les frais de transport comme faisant partie du prêt. Par exemple, si les Britanniques prêtent 9 ERP à la Chine, le coût total pour la Grande-Bretagne est de 27 ERP. Lorsque la Chine rembourse un prêt, le coût du transport est compté comme faisant partie du remboursement. Par exemple, si la Chine rembourse le prêt britannique de 9 ERP, la Grande-Bretagne ne recevra en réalité que 3 ERP, les 6 autres étant destinés aux frais de transport.

Les prêts ne doivent jamais être remboursés. Un joueur peut volontairement rembourser un prêt, mais il n'est jamais obligé de le faire.

Dépenses du segment de décision

Pendant le segment de décision, le camp en phase peut dépenser des PRE pour des efforts d'opérations spéciales et pour des flottes de ravitaillement.

Effort d'opérations spéciales.

L'achat d'un effort d'opérations spéciales permet à une force d'ignorer son plafond de combat limité. Les unités de cette force peuvent lancer un nombre quelconque d'attaques lors du segment de combat de ce tour. Les autres forces du même camp sont toujours limitées par le plafond de combat limité, sauf si des efforts d'opérations spéciales sont également payés pour elles. Le coût de cette activité est indiqué sur le tableau des coûts des PRE.

Flottes de ravitaillement. Un train de flotte permet aux unités navales de rester en mer pendant un tour, comme le précise la règle 5. Un train de flotte est acheté et placé dans tout hexagone de mer ou de mer étroite qui ne contient pas d'unité ennemie. Le train de flotte est retiré de la carte au début du segment de mouvement ami du tour de jeu suivant.

Dépenses du segment de réorganisation

Pendant le segment de réorganisation, le camp en phase peut dépenser des PRE pour l'activation, la réparation, la construction, le redéploiement stratégique et les forces de réaction.

La Réserve de Forces. Chaque force armée du jeu possède son propre organigramme imprimé à côté de la carte. Sur cet organigramme se trouve une case de Réserve de Forces, utilisée pour contenir les pions et les unités de la Réserve de Forces de cette force. Le jeu commence avec certaines unités et certains pions de la réserve. Au cours du jeu, des pions et des unités supplémentaires sont ajoutés à la réserve au début de chaque année ; ils sont placés dans la réserve pendant le segment de décision d'hiver de chaque nouvelle année. Les unités et les pions de la réserve peuvent être activés et construits. Toutes les unités terrestres, unités aériennes terrestres, installations et forteresses de campagne éliminées à la suite d'un combat sont retirées de la carte et placées dans la réserve de forces. Ces unités sont disponibles pour l'activation et la construction. Toutes les unités navales endommagées sont placées face cachée dans la réserve de force ; ces unités peuvent être réparées et remises en jeu. Les unités navales coulées ne sont pas placées dans la réserve de force ; ces unités ne peuvent jamais revenir en jeu. Les unités aéronavales éliminées lors d'un combat aérien sont placées dans la réserve de force et sont disponibles pour une activation.

Les unités aéronavales à bord de porte-avions qui sont endommagées sont également considérées comme telles ; elles sont placées face cachée dans la réserve de force et peuvent être réparées. Les unités aéronavales à bord de porte-avions qui sont coulées sont également considérées comme coulées ; elles sont définitivement retirées du jeu. Les chefs éliminés du jeu ne sont pas placés dans la Réserve de Forces ; les chefs éliminés ne peuvent jamais revenir en jeu.

Activation. Les unités terrestres, aériennes et navales sont activées dans la Réserve de Forces par le biais de dépenses ERP, comme spécifié dans le tableau des coûts ERP. Les unités activées apparaissent sur leur base d'origine. Les chefs de la réserve de force ne nécessitent pas de dépenses de PGI. Au lieu de cela, ils apparaissent simplement dans leurs bases d'origine. Contrairement aux autres ajouts à la réserve de forces, les chefs ont une saison d'apparition déterminée au cours de l'année.

Ils sont placés dans leurs bases d'origine pendant le segment de réorganisation du tour de leur apparition.

Les unités de porte-avions en attente d'activation ont automatiquement une unité aéronavale, dont la force est égale au facteur du porte-avions,

également prête à être activée. Ainsi, lorsque la Réserve de Forces initiale et les ajouts ultérieurs à la Réserve de Forces listent un porte-avions, placez également son unité aéronavale dans la Réserve de Forces avec lui. Le porte-avions et son unité aérienne doivent être activés ensemble.

Réparations. Toute unité face cachée de la Réserve de Forces peut être réparée. La réparation nécessite la dépense de la moitié du coût d'activation de cette unité particulière. Arrondissez les coûts d'ERP fractionnaires au nombre entier supérieur, sur la base d'une unité par unité. Les unités réparées apparaissent dans leur base d'origine. Si un porte-avions et son unité aéronavale sont tous les deux endommagés, ils doivent être réparés ensemble.

Construction. Les installations et les forteresses peuvent être construites à un coût ERP. Une installation peut être construite sur n'importe quelle ville, ancrage ou île sous contrôle ami. Une installation ne peut pas être construite dans un hexagone contenant une forteresse de campagne, une base d'attache ou une autre installation. Une forteresse de campagne peut être construite sur tout hexagone terrestre sous contrôle ami, y compris les îles, sauf qu'elle ne peut pas être construite dans un hexagone contenant une forteresse, une base d'origine ou une installation. Dans les deux cas, une ligne de ravitaillement valide doit être tracée de l'hexagone de construction à la base d'origine appropriée, et l'hexagone de construction doit être un hexagone sous contrôle ami (voir règle 18).

Un joueur peut volontairement démanteler n'importe laquelle de ses installations et forteresses de campagne pendant son segment de réorganisation. Il suffit de retirer le pion de la carte et de le placer dans la réserve de forces. Il est immédiatement disponible pour être reconstruit ailleurs sur la carte. Les PRE ne sont ni dépensés ni gagnés pour démanteler les installations et les forteresses de campagne.

Redéploiement stratégique. Les unités en phase et les chefs peuvent être redéployés si le joueur propriétaire paie le coût RS pour le faire, comme spécifié dans le tableau des coûts PRE. Pour plus de détails sur le RS, voir la règle 16.

Forces de Réaction. Les unités navales peuvent être placées en statut de force de réaction (voir règle 7) en dépensant des PE. Une dépense d'ERP séparée doit être faite pour chaque hexagone séparé placé en statut de force de réaction. Placez un marqueur de force de réaction dans l'hexagone. Toutes les unités navales se trouvant dans un hexagone placé en statut de force de réaction sont considérées comme étant en statut de force de réaction. Par exemple, si le joueur des Nations Unies place trois hexagones en statut de force de réaction, il paiera un total de 30 ERP ; toutes les unités navales des Nations Unies dans ces hexagones seront des forces de réaction.

18.CONTROLE

Une force peut contrôler des hexagones de terrain de type terrestre. Les hexagones entièrement maritimes ne peuvent pas être contrôlés. Un hexagone est contrôlé par une Force selon les priorités suivantes :

1) une unité terrestre de la Force occupe l'hexagone ;

2) une unité terrestre de la Force exerce une ZOC incontestée dans l'hexagone ;

3) une unité terrestre de la Force a été la dernière à occuper ou à exercer une ZOC incontestée dans l'hexagone ; ou,

4) l'hexagone a commencé la partie sous le contrôle de la Force.

Une ZdC incontestée est définie comme ayant une ZdC dans un hexagone qui n'est pas occupé par une unité terrestre ennemie et dans lequel aucune ZdC ennemie n'a été exercée.

La Force qui a la plus haute priorité sur un hexagone contrôle cet hexagone. Cependant, une Force ne peut pas prendre le contrôle d'un hexagone si celui-ci est déjà contrôlé par une autre Force du même camp. Un hexagone contrôlé par une force amie est défini comme un hexagone contrôlé par une force du même camp ; ceci est important pour le RS et le traçage du ravitaillement. Ainsi, le ravitaillement peut être tracé à travers tout hexagone sous contrôle ami, et pas seulement à travers les hexagones contrôlés par la force de l'unité qui le trace.

En raison de l'importance des objectifs, les joueurs disposent d'un tableau de statut des objectifs pour faciliter la consultation. Lorsqu'une Force prend le contrôle d'un objectif, elle place le marqueur de drapeau approprié dans la case de cet objectif.

Le contrôle des objectifs peut être volontairement transféré entre les forces d'un même camp. Il suffit de changer le marqueur de drapeau sur le tableau d'état des objectifs pour le

refléter. En raison de la nature particulière de la force de l'ANZAC (voir règle 19), les objectifs contrôlés par l'ANZAC ne peuvent être transférés volontairement au contrôle d'une autre force.

Le contrôle américain des objectifs ne fait pas de distinction entre les armées, même si l'armée et la marine sont des forces distinctes. Le contrôle des objectifs est détenu conjointement par les deux forces. Divisez le revenu PRE des objectifs en deux nombres entiers égaux (c'est-à-dire 40=20+20), un de chaque allant à chaque force. Tout nombre impair restant (c'est-à-dire 41=20+20+1) va à la marine américaine.

19.RESTRICTIONS NATIONALES

Les différentes forces d'un même camp peuvent coopérer entre elles sans restriction. Sauf interdiction expresse dans le présent jle, toutes les forces d'un même camp peuvent s'empiler les unes sur les autres, utiliser les installations des autres, se combiner dans les attaques, etc. Cependant, les chefs sont limités dans leur capacité à aider les unités des différentes forces. Pour le combat, un chef ne peut aider une attaque ou une défense que si une (ou plusieurs) des unités de cette attaque ou défense font partie de la force du chef. Par exemple, si trois armées chinoises attaquent et sont à portée de MacArthur, ce dernier n'aura aucun effet sur ces unités. Cependant, si l'un des unités était un corps d'infanterie de l'armée américaine, alors MacArthur affecterait l'attaque, les chefs navals ne peuvent pas aider les unités navales de ses forces à se déplacer, sauf si ces unités de val font partie d'une Task force opérationnelle. Un chef naval peut aider toutes les unités d'une task force, mais le marqueur de task force doit faire partie de la même force que le chef naval, autrement dit, un chef naval ne peut aider que les task forces de sa propre force. De plus, une task force peut être organisée si au moins la moitié des unités navales qui la composent appartiennent à la même force que le pion de la task force. Si, en raison d'un combat ou pour toute autre raison, cette proportion tombe en dessous de la moitié, alors la force opérationnelle doit être démantelée dans le segment de réorganisation ami suivant.

La Chine Nationaliste

Le gouvernement nominal de la Chine était le parti Koumintang (KMT). Les unités chinoises ont leur base d'attache accrochée. Les unités KMT doivent rester à l'intérieur de la région Chine-Mandchoukouo-Corée, sauf que jusqu'à deux unités terrestres peuvent opérer en dehors de cette région. Les unités aériennes du KMT ne peuvent pas être basées en dehors de cette région ; les installations du KMT ne peuvent pas être construites en dehors de cette région. Les unités KMT ne peuvent jamais être transportées par des unités navales.

En tant qu'exception à la règle 11, les unités KMT sont autorisées à tracer des lignes de ravitaillement terrestres à travers des hexagones de terrains accidentés, que l'hexagone contienne ou non une ville. Elles ne peuvent exercer cette faculté que dans les hexagones de terrain accidenté situés dans la région Chine-Mandchoukouo-Corée.

Parti communiste chinois (PCC)

Ennemi de longue date du KMT, le PCC a accepté de former le second front uni avec le KMT afin de lutter contre la corruption.

Front Uni avec le KMT afin de résister aux Japonais. En pratique, cela a donné lieu à une alliance très malaisée avec peu de véritable coopération entre les deux. Ainsi, les unités du PCC sont traitées un peu différemment des unités du KMT. Les unités du PCC ont leur propre base - Yumen. Les unités du PCC ne peuvent pas utiliser Chongqing comme base de départ, et les unités du KMT ne peuvent pas utiliser Yumen comme base de départ. Les unités CCP et KMT ne peuvent pas s'empiler ensemble à tout moment. Les unités CCP ne peuvent pas utiliser les installations KMT (il n'y a pas d'installations CCP). Les unités CCP et KMT ne peuvent pas se combiner en attaque, et leurs chefs ne peuvent pas aider les unités de l'autre.

Les unités du PCC ne peuvent opérer que dans la zone Chine-Mandchoukouo-Corée. Dans cette zone, les unités du PCC peuvent tracer une ligne de ravitaillement terrestre à travers des hexagones de terrain accidenté, que l'hexagone contienne ou non une ville, en dérogation à la règle 11.

ANZAC

La force ANZAC est un cas particulier et fonctionne différemment des autres forces. Jusqu'au tour de l'hiver 1943, les unités et les pions ANZAC sont considérés comme faisant partie de la force britannique. L'allocation et le revenu de l'ERP de l'ANZAC sont ajoutés à la réserve de l'ERP britannique, et les unités de l'ANZAC sont activées par les dépenses de cette réserve. Les unités de l'ANZAC sont considérées comme des unités britanniques à tous les égards,

comme la composition des forces opérationnelles, les efforts pour les opérations spéciales, l'assistance aux chefs, etc. A partir du tour de l'hiver 1943 et jusqu'à la fin de la partie, les unités de l'ANZAC sont considérées comme des unités américaines dans tous les cas, et le revenu de l'ANZAC est ajouté au revenu américain.

Union soviétique

L'Union Soviétique est toujours neutre dans le jeu de base. Les unités ne peuvent pas entrer dans un hexagone de l'Union Soviétique, et les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées à travers le territoire soviétique. La Mongolie, un satellite de l'Union Soviétique, est également neutre.

Tibet

Le Tibet est totalement impraticable. Aucune unité y compris les unités aériennes ne peuvent entrer n'importe quel hexagone du Tibet à n'importe quel moment. Aucune ligne de ravitaillement ne peut être tracée à travers le Tibet.

Afghanistan

L'Afghanistan est neutre. Les unités alliées ne peuvent pas violer la neutralité de l'Afghanistan : Les unités alliées peuvent entrer en Afghanistan si les unités japonaises violent la neutralité de l'Afghanistan. Ceci est peu probable (sauf la règle 44 est utilisée).

20. ZONES DE MER ÉTROITE

Diverses règles mentionnent des zones de mer étroite, par opposition à un hexagone de mer étroite. Une zone de mer étroite est composée de tous les hexagones de mer étroite qui constituent une zone contiguë. Il existe neuf zones de mer étroite distinctes sur la carte, la jonction des deux cartes formant la ligne de démarcation entre les deux zones de mer étroite au large de la Malaisie.

21. DISPOSITIONS MULTI-JOUEURS

Les mécanismes de jeu de Pearl Harbor sont conçus pour gérer plusieurs joueurs par camp ainsi qu'un joueur par camp. Dans les parties multi-joueurs, les forces sont assignées comme suit :

Deux joueurs : l'un contrôle toutes les forces des Alliés, et l'autre contrôle toutes les forces japonaises ;

Trois joueurs : États-Unis, tous les autres Alliés, tous les Japonais ;

Quatre joueurs : États-Unis, tous les autres Alliés, armée japonaise, Marine Impériale Japonaise ;

Cinq joueurs : États-Unis, Chine, Grande-Bretagne, Armée Japonaise, Marine Impériale Japonaise ;

Jusqu'à deux joueurs supplémentaires peuvent être ajoutés dans le jeu avancé.

Le degré de coopération entre les joueurs d'un même camp, hormis les restrictions de la règle 19, est totalement laissé à l'appréciation des joueurs eux-mêmes. Les prêts de PRE, le transfert du contrôle d'objectifs, etc. sont soumis à l'accord des parties concernées. Des désaccords peuvent survenir, mais un joueur ne peut pas attaquer les unités ou prendre le contrôle du territoire d'un autre joueur du même camp, ni aider ouvertement l'autre camp à le faire. Plus précisément, un joueur contrôle toujours toutes ses forces et tous les territoires que ces forces contrôlent.

Si des unités de deux joueurs ou plus coopèrent pour capturer un objectif (par exemple, une Task Force de la Marine Impériale Japonaise transportant un corps d'armée qui capture Tarakan par assaut amphibie), les joueurs doivent déterminer à l'avance qui contrôlera l'objectif qui contrôle l'objectif.

Coopération interservices japonaise

Pendant le segment de décision, un joueur japonais peut consulter la table de décision impériale pour résoudre les désaccords. Les deux joueurs doivent se conformer aux résultats de cette table. Deux types de différends peuvent être réglés :

1.L'utilisation de forces spécifiques pour une opération spécifique. Un joueur ne peut pas réellement prendre le contrôle des unités de l'autre joueur, mais il peut forcer l'autre joueur à entreprendre certaines opérations. Par exemple, la Marine Impériale Japonaise veut que trois corps d'armée et une force opérationnelle envahissent la Birmanie, mais l'armée ne veut pas envoyer d'unités en Birmanie. Si l'Empereur accepte le plan de la Marine, alors l'Armée de terre est obligée d'envoyer les rois corps en Birmanie.

2. Revenu de l'ERP. Si un joueur reçoit plus de revenus des objectifs que l'autre joueur, le joueur recevant le montant le moins élevé peut demander à l'Empereur un prêt PRE de la part de l'autre joueur. Ce prêt doit être égal à la moitié de la différence (en arrondissant les fractions à l'inférieur) entre les revenus ERP des objectifs du joueur. Par exemple, si l'Armée a reçu 29 ERP de ses objectifs et la Marine 24 ERP des siens, alors la Marine peut demander un prêt de 2 ERP. Ce prêt est demandé au cas par cas, et, comme tous les autres prêts, il n'a jamais à être remboursé. Tout résultat autre que l'octroi du prêt entraîne le refus du prêt.

Une seule question de force spécifique par joueur peut être soumise à l'Empereur par tour de jeu. Les joueurs doivent recourir à une méthode aléatoire (comme le tirage à pile ou face) pour déterminer qui pose sa question en premier ; le joueur qui pose la deuxième question n'est pas autorisé à poser une question qui contredit ou annule celle du premier joueur. Un joueur peut également demander, une fois par tour de jeu, le prêt PRE, s'il y a droit.

Un dé est lancé par joueur et par question, et la table de décision impériale est consultée pour obtenir un résultat. Les résultats sont :

PP : JAI ou PP :IJNI. L'Empereur a reporté sa décision. La question peut être posée à nouveau lors d'un tour ultérieur, mais uniquement à l'initiative du service indiqué (JAI - initiative de l'Armée ; JNI - initiative de la Marine).

JAD ou IJND. L'Empereur a pris une décision en faveur du service indiqué.

Pas de décision. L'Empereur n'a pris aucune décision sur la question. L'un ou l'autre des services peut soulever à nouveau la question lors des tours suivants.

22. MISE EN PLACE DU JEU

Les joueurs ont le choix entre deux scénarios à jouer en utilisant les règles de base du jeu. Les tableaux des scénarios détaillent les unités à déployer sur la carte, les réserves de forces initiales, les ajouts ultérieurs de réserves de forces, le territoire contrôlé par chaque force, et chaque tour de jeu.

Les tableaux des scénarios détaillent les unités à déployer sur la carte, les pools de forces initiaux, les ajouts ultérieurs de pools de forces, le territoire contrôlé par chaque force, et l'allocation et l'allocation PRE de chaque force. Les parachutistes figurent sur les tableaux ; ils ne sont utilisés que dans le jeu avancé.

Certaines unités doivent se déployer à des endroits fixes. Ces emplacements sont spécifiés à côté de la liste de l'unité. La mention "n'importe où" permet au joueur de déployer cette unité n'importe où dans le territoire qu'il contrôle. Les unités navales doivent être déployés dans les bases (règle 5).

Les porte-avions sont déployés avec leurs unités navales avec leurs unités aériennes navales à bord. Dans tous les cas, la valeur de l'unité d'aviation est égale au facteur du porte-avions.

Au début de chaque année, les graphiques énumèrent les ajouts à la réserve de forces et les nouvelles allocations PRE trimestrielles pour toutes les forces. Les ajouts à la réserve de forces sont placés dans la réserve de forces pendant le segment de décision au début de l'année.

Scénario de 1941 - L'opération "Z

Le jeu commence au tour de l'automne 1941 et se termine à la fin du tour de l'automne 1942, pour un total de cinq tours. La victoire est jugée après le dernier tour selon les dispositions de la règle 23. Les Alliées se déploient en premier, puis les Japonais.

Règles spéciales

Isolement des Philippines. En raison du manque de bases d'étape et de l'insuffisance des forces, les Nations Unies n'ont pas été en mesure de renforcer les Philippines. Les unités terrestres des alliés ne peuvent pas se redéployer stratégiquement vers ou depuis les Philippines à moins qu'il n'y ait une installation de Alliés, avec des unités navales présentes, dans un rayon de cinq hexagones des Philippines. Les installations aux Philippines elles-mêmes ne sont pas éligibles. Les Philippines sont les îles de la zone météorologique de l'Asie du Sud-Est sur ou au-dessus de l'hexagone 1700, à l'exclusion de Port Blair.

Attaque surprise. Au premier tour, uniquement, les règles suivantes sont en vigueur : Les unités aériennes Alliés ne sont pas en statut de force de réaction. A la place, elles sont au sol ; elles peuvent être bombardées, avec un résultat de D sur la TRC de bombardement terrestre éliminant l'unité aérienne bombardée. Les forces alliées ne peuvent pas effectuer d'attaques anti-aériennes contre les unités aériennes japonaises. Si les Japonais lancent une seconde vague d'attaque, toutes les unités aériennes alliées dans le(s) hex attaqué(s) à nouveau sont considérées comme étant en patrouille aérienne (CAP) dans le(s) hex, et les unités alliées peuvent effectuer des tirs anti-aériens contre les unités aériennes de la seconde vague. Les unités navales alliées dans les installations et les bases d'attache sont considérées comme étant à l'ancre pendant ce tour de joueur.

Localisation du porte-avions américain

Au premier tour, au début du segment de combat japonais, lancez un dé pour déterminer la localisation de l'unité de porte-avions USN. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'unité de porte-avions se trouve à Pearl Harbor. Elle peut être bombardée. Son unité aérienne ne peut pas voler pendant le tour du joueur japonais. Sur un jet de

4, 5 ou 6, le porte-avions est en mer et apparaît à Pearl Harbor.

Iles du Pacific Central

Toutes les iles dans la zone météo tropical qui sont au nord de l'hexagone 1400 et à l'est de Midway (non inclus) deviennent automatiquement sous contrôle japonais à la fin du tour du joueur japonais. Les objectifs de la zone passent sous le contrôle de la Marine Impériale Japonaise.

Scénario 1943 - Le Vent Divin

La partie commence au tour de l'hiver 1943 et se termine à la fin du tour de l'été 1945, soit un total de 11 tours. La victoire est déterminée après le dernier tour selon les dispositions de la règle 23. Les Japonais se déploient en premier, puis les alliés.

Règles spéciales

Attaques kamikazes. Les unités aériennes japonaises peuvent effectuer des attaques kamikazes lorsqu'elles exécutent un bombardement naval. Le joueur propriétaire doit annoncer quelles unités effectuent l'attaque, avant de recevoir des tirs anti-aériens. Les résultats d'abandon dus aux tirs anti-aériens doivent être appliqués aux unités aériennes kamikazes avant que les autres unités aériennes de l'hexagone puissent être abandonnées. Les effets d'une attaque kamikaze sont les suivants : 1) l'unité voit sa force doublée lors de l'exécution de son attaque ; 2) si l'unité a été avortée à cause de tirs anti-aériens, elle attaque avec son facteur imprimé ; 3) dans tous les cas, l'unité aérienne est détruite après avoir exécuté son attaque et est placée dans la réserve de force. Les chefs aéronavals ne peuvent pas aider les attaques kamikazes. Au premier tour du joueur où une attaque kamikaze est effectuée, toutes les unités kamikazes de ce tour sont triplées (doublées si elles sont annulées par un tir anti-aérien) en force.

23.VICTOIRE

La victoire est déterminée de deux façons. Au début d'une partie, les joueurs conviennent du type de détermination de la victoire qui sera utilisé, alliance ou coalition. Dans le jeu d'alliance, tous les joueurs d'un même camp coopèrent pour obtenir la victoire, gagnant ou perdant ensemble. Dans le jeu de coalition, chaque joueur détermine son niveau d'accomplissement séparément.

La victoire est calculée par le biais du nombre d'objectifs (pas leurs valeurs ERP) contrôlés par un camp ou un joueur. Dans le jeu d'alliance, on totalise le nombre d'objectifs détenus par tous les joueurs d'un même camp. Dans le jeu de coalition, chaque joueur totalise ses objectifs séparément.

Le nombre total d'objectifs détenus par un camp ou un joueur détermine le niveau de victoire de ce camp ou de ce joueur. Les tableaux des niveaux de victoire précisent le nombre d'objectifs qu'un camp ou un joueur doit contrôler pour obtenir la victoire. Il existe quatre niveaux de victoire, classés du plus bas au plus haut : impasse, marginal, tactique et décisif. Un camp ou un joueur doit avoir au moins le nombre d'objectifs indiqué pour atteindre un niveau de victoire spécifique. Remarque : un joueur qui parvient à une impasse n'a pas gagné, mais il n'a pas non plus perdu. Un joueur qui n'atteint pas au moins une impasse a perdu.

PARTIE II : LE JEU AVANCÉ

Les règles de cette section contiennent les informations nécessaires pour jouer le jeu avancé. Ces règles du jeu avancé peuvent être utilisées pour l'un ou l'autre des deux scénarios et permettent de jouer le jeu de campagne. Les règles du jeu avancé augmentent le réalisme, mais elles ajoutent également une complexité (supplémentaire) au jeu. Les règles avancées complètent et, dans certains cas, modifient les règles de base du jeu. Toutes les modifications du jeu avancé remplacent leurs homologues du jeu de base.

24.GROUPEMENTS TACTIQUES NAVALS

Certaines unités navales des deux côtés du théâtre du Pacifique étaient particulièrement bien maniées, capables de survivre dans des situations où d'autres périssaient. Dans Pearl Harbor, ces unités sont remplacées par des groupements tactiques navals lorsque l'unité est coulée (et non endommagée) à cause de n'importe quel type de combat. Lorsqu'une telle unité est coulée, elle est retirée du jeu, et une unité de groupement tactique prend sa place.

Les unités navales qui forment des groupements tactiques, et leurs groupements tactiques, sont :

Les unités de la Marine Impériale japonaise 6L sont remplacées par des groupements tactiques 2L ;

Les unités USN 6C sont remplacées par des groupements tactiques 3C ;

Les unités USN 9C et 12C sont remplacées par des groupements tactiques 4C ;

Aucune autre unité ne possède de groupement tactique. Un groupement tactique possède les capacités

de l'unité qu'il remplace, mais avec un facteur réduit. Il est pleinement opérationnel à partir de l'instant de son apparition. Un groupement tactique ne peut pas être reconstruit en son unité d'origine. Un groupement tactique est traité comme une unité navale normale pour toutes les raisons sauf pour l'empilement ; un groupement tactique compte pour la moitié d'une unité navale pour l'empilement.

Si un porte-avions avec son unité aérienne à bord est remplacé par un groupement tactique, alors l'unité aérienne est également remplacée par une unité aérienne de force égale au facteur du Comme pour le porte-avions, l'unité aérienne d'origine est définitivement éliminée. Si l'unité aéronavale d'un porte-avions effectuait une mission lorsque son porte-avions a été coulé, alors, au retour de l'unité aérienne, le joueur propriétaire peut volontairement réduire l'unité aérienne au facteur du porte-avions. Dans ce cas, l'unité originale est définitivement éliminée et ne peut plus revenir en jeu. Au lieu de réduire l'unité aérienne, les joueurs sont autorisés à la baser dans une autre base, si possible, mais les joueurs doivent se rappeler qu'une unité aéronavale volant d'un porte-avions doit retourner à un porte-avions dans le même hex que celui d'où l'unité a volé (voir règle 10).

25. RENSEIGNEMENT LIMITÉ

Toutes les unités placées dans les cases d'installation hors carte, de force opérationnelle et de base sont placées face cachée. Les joueurs du camp adverse ne peuvent pas examiner le contenu de ces cases. Les piles d'unités sur la carte peuvent être examinées par tous les joueurs. Le contenu d'une case est révélé au camp adverse lorsqu'un occupant de la case est impliqué dans un combat, que ce soit en attaque ou en défense.

Chaque camp dispose d'une capacité limitée de reconnaissance aérienne. L'armée américaine, la marine américaine, les forces britanniques, l'armée japonaise et la marine impériale japonaise peuvent chacune examiner le contenu d'une case par tour de jeu. La reconnaissance a lieu pendant le segment de décision de la force en phase. Une force ne peut examiner le contenu d'une case que si une unité aérienne de cette force est à portée de l'emplacement de la case sur la carte.

En plus de la reconnaissance aérienne, les Etats-Unis et le Japon bénéficient de leurs réseaux d'espionnage. Le joueur américain peut examiner le contenu de n'importe quelle force japonaise située n'importe où sur la carte. Les deux joueurs japonais peuvent examiner le contenu de la case Pearl Harbor (base américaine). Ces actions se produisent pendant les segments de décision du camp en phase.

26.DECOMPOSITION DE TYPE H

Une unité navale de type H peut se décomposer en deux unités de type H plus petites. Le site Le joueur en phase peut décomposer ses unités de type H pendant son segment de réorganisation (uniquement). Retirez l'unité et placez les deux unités de dépannage dans l'hex de l'unité mère. Pendant le segment de réorganisation, le joueur en phase peut construire deux unités de décomposition dans l'unité mère ; les deux unités de décomposition doivent être empilées ensemble pour le faire.

Une unité de 16H se décompose en deux unités de 7H. Une unité de 7H se décompose en deux unités de 3H. Toute autre unité de type H se décompose en deux unités, chacune d'entre elles étant égale à la moitié du facteur de l'unité mère. Ce processus est exactement inversé pour construire deux unités de décomposition dans l'unité mère. Par exemple, deux unités 7H peuvent (seulement) être construites dans une unité 16H. Deux unités de dépannage de type H peuvent être construites pour former une unité plus grande ; les joueurs ne sont pas obligés de savoir exactement quelles unités de dépannage vont avec quelles unités parentes.

Une unité de type H en attente d'activation dans la Réserve de Force peut être décomposé. L'unité est remplacée par ses deux unités plus petites. Pour chaque unité de la Réserve de Forces qui est décomposé, le joueur propriétaire doit dépenser 2 PRE. C'est la seule dépense de PRE associée aux décompositions. Les unités de la réserve de force ne peuvent pas être transformées en unités plus importantes. La planche de pions fournit une limite absolue pour les activités de décomposition. De plus, toute unité définitivement éliminée du jeu (c'est-à-dire coulée) ne peut pas être utilisée pour une quelconque décomposition.

Le joueur US ne peut pas construire des unités de 7H vers 16H avant le tour de l'hiver 1943.

27.PARACHUTISTES

Les parachutistes sont capables d'utiliser le mouvement aéromobile pendant le segment de mouvement d'un tour de joueur. Pour ce faire, l'unité de parachutistes doit commencer son segment de mouvement dans une installation ou une ville amie. Le mouvement aéromobile consiste à placer le parachutiste dans n'importe

quel hexagone (à l'exception des hexagones de mer) dans un rayon de quatre hexagones de son installation ou de sa ville. Le parachutiste ne peut effectuer aucun autre type de mouvement dans ce segment. Note : Une unité de parachutistes peut être placée dans un hex occupé par l'ennemi.

Les unités de parachutistes n'ont pas de force d'attaque. A la place, chaque unité de parachutistes modifie de +1 toute attaque terrestre amie effectuée dans l'hex qu'elle occupe. Cette modification est cumulative ; deux unités de parachutistes dans un hexagone modifieraient ainsi une attaque de +2. Une unité de parachutistes est éliminée s'il se trouve dans un hex occupé par l'ennemi à la fin d'un segment de combat ou si une attaque qu'il a modifiée a entraîné un AD, AW, ou ' —'.

Lorsqu'elle n'utilise pas le mouvement aéromobile, une unité de parachutistes fonctionne exactement comme toute autre unité terrestre (y compris l'interdiction d'entrer dans des hexagones occupés par l'ennemi). Une unité de parachutistes possède une force de défense de 1 et un facteur de mouvement terrestre de 2.

28. ROUTE DE BIRMANIE

Le camp des alliés a la capacité de construire la route de Birmanie. La route peut être construite dans n'importe quel hexagone d'Asie continentale situé dans la zone météorologique de l'Asie du Sud-Est ou immédiatement adjacent à celle-ci. L'hexagone de construction de la route doit être contrôlé par une force de l'ONU. La route est construite dans le segment de réorganisation de l'ONU, à un coût de 10 PRE par hexagone ; ce coût doit être payé par une force américaine ou britannique (ou une combinaison des deux) mais par aucune autre force. Un seul hexagone de route peut être construit par tour de jeu. Placez un marqueur de drapeau US dans l'hexagone pour indiquer la présence de la route.

La présence d'une route dans un hex de terrain accidenté permet de tracer une ligne de ravitaillement à travers l'hex comme s'il y avait une ville dans l'hex (voir règle 11). De plus, si une ligne de ravitaillement terrestre valide peut être tracée de Chongqing à Bombay, alors le coût de transport des PRE pour les prêts et les remboursements de la Chine est réduit à seulement un PRE par PRE prêté. Note : En raison de la présence des Japonais, du terrain accidenté, des déserts et des territoires neutres, il sera rarement possible de tracer une ligne de ravitaillement terrestre de Chongqing à Bombay sans construire la route. La route, une fois construite, ne peut être détruite. Si les Japonais prennent le contrôle d'un hexagone de route, alors le joueur des Nations Unies ne peut pas utiliser la route dans cet hexagone (cependant, le joueur japonais le peut). Si l'ONU reprend l'hexagone de route, il peut à nouveau utiliser la route dans cet hexagone.

29. GARNISON DE MANCHOURIE

Le Japon impérial avait une crainte bien fondée concernant la sécurité des frontières nord de l'Empire jouxtant l'Union Soviétique. Pour la protection de ce flanc, l'armée japonaise doit maintenir une garnison en Mandchourie et/ou en Corée. Cette garnison doit totaliser au moins 40 facteurs de l'Armée japonaise unités terrestres, unités aériennes, chefs, installations, et/ou forteresses. Les unités aériennes et les forteresses sont comptées double à cette fin (uniquement).

La garnison doit être présente en Mandchourie/Corée à la fin de chaque tour du joueur japonais. Pour chaque facteur manquant à la garnison à ce moment, 2 PRE sont déduits de la réserve d'ERP de l'armée japonaise.

La garnison n'a pas besoin d'être maintenue dès qu'une unité terrestre ennemie entre ou attaque dans un hexagone de Mandchourie ou de Corée.

La Mandchourie est définie comme étant tous les hexagones du Mandchoukouo au niveau ou au nord de l'hexagone 3200.

Note : Le territoire de la Mandchoukouo, tel que définit sur la carte, englobe les régions de Mandchourie et de Chine occupées par les Japonais avant la période couverte par Pearl Harbor. Les joueurs doivent être conscients de la différence entre le Mandchoukouo et la Mandchourie.

30.LE BOMBARDEMENT STRATÉGIQUE OFFENSIVE

Les Etats-Unis peuvent lancer des attaques de bombardement stratégique (BS) contre les bases japonaises. Chaque attaque BS coûte 20 PRE que le joueur américain peut répartir entre l'Armée et la Marine comme il le souhaite. Les attaques de bombardement stratégique ne peuvent être lancées que par le joueur américain et seulement pendant le segment de réorganisation des alliés.

Durée. Le nombre maximum d'attaques SB que le joueur américain peut lancer lors d'un segment de réorganisation est égal à un plus le nombre d'attaques SB lancées lors du segment de réorganisation du tour de jeu précédent. Par exemple, si les US ont lancé cinq attaques BS au cours du tour du printemps 1945,

alors ils peuvent lancer un maximum de six attaques BS au cours du tour de l'été 1945. En supposant qu'il n'ait lancé que trois attaques BS lors de ce tour, il pourrait lancer un maximum de quatre attaques BS lors du tour de l'automne 1945.

Portée. Les attaques SB ne peuvent être lancées qu'à partir d'une installation américaine, et seulement si une ligne de ravitaillement en état de marche peut être tracée entre l'installation et la base américaine. Un nombre quelconque d'attaques SB peut être lancé depuis une installation, jusqu'au nombre maximum autorisé pour ce tour. La portée est déterminée en comptant les points de mouvement qu'une unité aérienne devrait dépenser pour se déplacer de l'installation à l'hex de la base japonaise attaquée. Tout hexagone, occupé par l'ennemi ou non peut constituer cette route, sauf que l'itinéraire ne peut pas être tracé sur un territoire neutre. La portée de l'attaque de bombardement stratégique est limitée par l'année en cours.

1941 : aucune attaque BS autorisée

1942 : 4 hexagones

1943 : 8 hexagones

1944 et suivants : 12 hexagones Le joueur américain peut effectuer des attaques SB à des distances supérieures au maximum actuel en payant le double du coût ERP pour chaque attaque. Les attaques SB ne peuvent jamais être effectuées à des distances supérieures à 12 hexagones.

Effets. La portée de l'attaque SB est croisée avec un jet de dé pour obtenir un résultat. Un dé est lancé pour chaque attaque BS distincte. Le résultat est un nombre ; c'est le nombre de PRE qui doit être déduit de la réserve d'e PRE de la base d'origine attaquée. Une réserve de PRE ne peut pas être réduite en dessous de zéro par des attaques BS.

Table de bombardement stratégique

	Distance		
Jet de Dé	1-4	5-8	9-12
1	15	10	10
2	15	15	10
3	20	15	15
4	20	20	15
5	30	20	20
6	40	30	20

31. CAMPAGNE D'INTERDICTION DES SOUS-MARINS

La carte comporte neuf zones maritimes étroites (voir règle 20). Ces zones représentent des archipels proches, des détroits et d'autres eaux restreintes. En tant que telles, elles sont des endroits idéaux pour l'interdiction par les sous-marins (et les mines).

L'US Navy, la Grande-Bretagne et la marine japonaise peuvent choisir d'interdire une ou plusieurs de ces zones. Une campagne d'interdiction coûte 20 ERP par zone (10 ERP par zone pour les zones situées dans la zone météorologique du Pacifique Nord).

Limites. La Grande-Bretagne ne peut interdire qu'une seule zone par tour de jeu. Les marines américaine et japonaise peuvent interdire un nombre quelconque de zones par tour de jeu. En raison du manque de fiabilité des torpilles américaines au début de la guerre, l'US Navy ne peut interdire aucune zone avant le tour de l'été 1943.

Une zone peut être interdite s'il y a une installation ou une base d'attache de la marine qui interdit, qui peut tracer une route maritime naturelle de sept points de mouvement naval ou moins vers n'importe quel hexagone de la zone. Le coût de la campagne sous-marine est payé pendant le segment de réorganisation du joueur en phase. La zone est interdite pendant les deux tours de joueur suivants.

Effets. Toutes les unités navales ennemies dépensent deux points de mouvement naval par hex dans une zone interdite. Les unités terrestres ennemies ne peuvent pas utiliser le saut d'île ou le mouvement amphibie pour se déplacer (ou attaquer) à travers des côtés d'hexagone de mer étroits dans une zone interdite.

La valeur PRE reçue des objectifs peut être affectée par les campagnes sous-marines. Le joueur qui contrôle l'objectif doit tracer une ligne de ravitaillement depuis l'objectif jusqu'à sa base afin de recevoir la valeur ERP (voir règle 17). Si cette ligne de ravitaillement est tracée par voie maritime et qu'elle entre, traverse ou sort d'un hexagone situé dans une zone interdite, seule la moitié de la valeur ERP attribuée est reçue pour cet objectif. Pour les besoins du jeu, totalisez les valeurs indiquées de tous les objectifs à résoudre, divisez ce nombre par 2, et arrondissez les fractions au nombre de trous suivant. Par exemple, si 11 VP d'objectifs ont été tracés dans des zones interdites, le joueur propriétaire recevra 5 VP. La valeur de PR d'un objectif ne peut jamais être divisée par deux plus d'une fois, malgré le nombre d'hexagones

ou de zones interdits que sa ligne de ravitaillement a traversé.

32.DISPOSITIONS POUR LES JOUEURS MULTIPLES

En plus des joueurs autorisés par la règle 21, il est possible d'inclure des joueurs fictifs dans une partie de Pearl Harbor.

ANZAC

Au lieu d'avoir les ANZAC sous le contrôle des Britanniques ou des Américains, un joueur peut contrôler les ANZAC en tant que force séparée. Dans ce cas, les ANZAC conserveraient leur propre réserve ERP. Les restrictions sur les ANZAC dans la règle 19 sont totalement ignorées. De plus, la règle 18 est modifié pour permettre au joueur ANZAC de transférer le contrôle des objectifs à d'autres joueurs, s'il le souhaite. Les conditions de victoire de la coalition sont modifiées pour tenir compte d'un joueur ANZAC distinct, spécifié sur les tableaux de victoire.

Union Soviétique

L'Union Soviétique peut être incluse dans le jeu en tant que joueur séparé. Si l'Union Soviétique est dans le jeu, les conditions de victoire de la coalition doivent être utilisées.

L'Union soviétique commence la partie en position neutre (voir règle 19). L'Union Soviétique peut entrer en guerre de l'une des trois manières suivantes :

1. Le Japon peut déclarer la guerre à l'Union Soviétique à tout moment. Les deux avocats japonais doivent être d'accord avec la déclaration de guerre ; s'ils ne sont pas d'accord, la guerre ne peut être déclarée. Aucune question concernant la déclaration de guerre à l'Union soviétique ne peut être soumise à l'Empereur.

2. L'Union soviétique peut déclarer la guerre au Japon si, au cours d'un segment de décision de l'ONU, la garnison de Mandchourie (voir règle 29) est inférieure au niveau requis. Si l'Union Soviétique ne déclare pas la guerre à ce moment-là et que les Japonais rétablissent le niveau requis aux tours suivants, alors l'Union Soviétique ne peut pas déclarer la guerre selon cette disposition.

3. L'Union Soviétique peut toujours déclarer la guerre au tour de l'été 1945 ou après.

Lors de l'utilisation de cette règle, la règle de la garnison de Mandchourie (règle 29) est quelque peu modifiée. L'Armée japonaise ne perd pas de PRE si elle ne maintient pas le niveau de garnison requis. Cependant, un manquement à cette règle entraîne une déclaration de guerre soviétique. Une fois la guerre déclarée entre l'Union Soviétique et le Japon, la garnison mandchoue n'a plus à être maintenue. Note : Le joueur des Nations Unies est informé que l'Armée peut délibérément réduire la garnison pour provoquer un état de guerre entre le Japon et l'Union Soviétique. Si la Marine ne le souhaite pas, il est suggéré qu'elle demande à l'Empereur que l'Armée maintienne la garnison.

Le joueur soviétique n'est jamais obligé de déclarer la guerre selon les dispositions 2 ou 3. Une telle déclaration est toujours facultative. Si une guerre éclate entre le Japon et l'Union Soviétique, les unités japonaises peuvent entrer en Union Soviétique et en Mongolie, et les unités soviétiques peuvent quitter leur pays.

Tant que l'Union Soviétique est neutre, les unités soviétiques doivent rester à l'intérieur de l'Union Soviétique. De plus, ces unités n'ont pas de ZOC, et ne peuvent initier aucun combat. Le joueur soviétique ne reçoit pas de PRE pour quelque raison que ce soit, et il ne peut pas dépenser les PRE qui commencent dans la réserve soviétique. Lorsque l'Union Soviétique entre en guerre, toutes les restrictions précédentes sont levées. De plus, toutes les unités et leaders de la réserve de force soviétique peuvent être immédiatement activés sans dépense de PRE ; ils peuvent être placés dans n'importe quel hexagone de l'Union Soviétique. Les installations, les forteresses, et les ajouts ultérieurs à la réserve de forces doivent être activés de la manière normale.

La Mongolie est un satellite de l'Union Soviétique. Le Japon ne peut pas envahir la Mongolie sans déclarer la guerre à l'Union Soviétique. Les unités soviétiques, cependant, ne peuvent pas entrer en Mongolie jusqu'à ce que l'Union soviétique entre en guerre. Ulan Bator est considéré comme un objectif sous contrôle soviétique.

Lorsque l'Union Soviétique entre en guerre, elle est considérée comme faisant partie du camp des Alliés. Cependant, plusieurs restrictions sont imposées à la coopération entre l'Union soviétique et les autres forces de l'ONU. Les forces alliées doivent continuer à traiter l'Union soviétique comme un territoire neutre. Le joueur soviétique ne peut pas transférer le contrôle d'un objectif sous contrôle soviétique à une autre force. Le joueur soviétique ne peut pas prêter des ERP à une autre force. Il peut recevoir des prêts de PRE, mais il ne peut jamais rembourser un

tel prêt. Les unités soviétiques ne peuvent pas être transportées par des unités navales, et elles ne peuvent pas être redéployées stratégiquement sur un côté d'hexagone de pleine mer. Elles peuvent utiliser le saut d'île. *Note* : Il n'y a pas de marqueurs de drapeaux pour indiquer le contrôle soviétique des objectifs. La nature du jeu est telle que, après le premier tour, les seuls objectifs sans marqueur de drapeau seront des objectifs sous contrôle soviétique. Ainsi, le contrôle Soviétique est indiqué de cette manière.

33. JEU DE CAMPAGNE - LA GRANDE GUERRE DU PACIFIQUE

Le jeu de campagne commence au tour de l'hiver 1941 et se termine à la fin du tour de l'été 1945, pour un total de 16 tours. La victoire est jugée après le dernier tour, en utilisant les conditions de victoire du scénario 1943 (règle 23).

Les joueurs mettent en place le jeu selon les instructions du scénario 1941. Les ajouts à la réserve de forces et les nouvelles allocations trimestrielles ERP sont reçus pour 1942 à 1945. Les règles spéciales du scénario de 1941 sont utilisées ; la règle d'isolement des Philippines n'est pas utilisée après l'automne 1942. Les attaques kamikazes (règle spéciale du scénario de 1943) peuvent être effectuées à partir du tour de l'hiver 1943.

PARTIE III : REGLES OPTIONNELLES ET VARIANTS

Les règles suivantes sont optionnelles. Une règle optionnelle ne peut être utilisée que si tous les joueurs sont d'accord pour l'utiliser avant le début de la partie. Chaque règle est unitaire ; elle peut être utilisée seule ou en conjonction avec d'autres règles optionnelles. Les règles qui apportent des variantes non historiques au jeu sont désignées comme des variantes.

34. L'ANNIVERSAIRE DE L'EMPEREUR

Au tour de printemps de chaque année, chaque joueur japonais doit offrir une victoire à l'Empereur pour son anniversaire. Cette victoire peut être soit la conquête d'un nouvel objectif, soit la défense réussie d'un objectif déjà détenu. Un joueur qui ne parvient pas à offrir une victoire à l'Empereur reçoit une modification défavorable de 1 au jet de dé la prochaine fois qu'il consulte la table de décision impériale.

35. GUÉRILLAS CHINOISES

Le joueur chinois peut placer sur la carte un pion de guérilla par guérilla par segment de réorganisation ami, coûtant 5 PRE. Le pion guérilla ne peut être placé qu'en Chine ou au Mandchoukouo au sud de la Mandchourie. Le pion doit être placé dans un hexagone sous contrôle japonais, mais il ne peut pas être placé dans un hexagone occupé par une unité, une installation ou une forteresse japonaise. La présence d'un pion guérilla dans un hexagone donne le contrôle de cet hexagone au joueur chinois ; cela affectera diverses activités du jeu comme le traçage des lignes de ravitaillement et la réception des revenus ERP des objectifs. Le joueur japonais peut éliminer un guérillero en faisant entrer ou sortir une unité terrestre dans l'hexagone de guérillero lors d'un segment de mouvement japonais. Utilisez les marqueurs de drapeau chinois comme pions de guérilla.

36. EVACUATION

Les joueurs peuvent utiliser la mission amphibie pour que des unités navales évacuent des unités terrestres d'hexagones côtiers ne contenant pas de port. Les unités navales doivent se déplacer vers l'hexagone d'évacuation pendant le segment de mouvement.

Les unités navales doivent se déplacer vers l'hexagone d'évacuation pendant le segment de mouvement : les unités doivent se voir attribuer la mission amphibie mais ne peuvent pas transporter d'unité par voie maritime pendant le segment de mouvement. Pendant le segment de réorganisation, les unités terrestres sont embarquées à bord des unités navales et retournent à la base avec elles. Les unités terrestres peuvent se déplacer pendant le segment de mouvement du tour où elles doivent être évacuées. L'utilisation de l'évacuation compte comme initiant une attaque par hex d'évacuation pour les besoins du plafond de combat limité.

37. BANZAI !

Le joueur japonais peut déclarer que toute attaque ou défense terrestre impliquant des unités terrestres japonaises est menée pour la plus grande gloire de l'Empereur. Dans ce cas, tout résultat sans effet sur la TRC terrestre est traité comme un échange.

38. LA BOMBE ATOMIQUE

A partir du tour de l'été 1945 et pendant tous les tours suivants, le joueur américain peut choisir de larguer des bombes atomiques sur le Japon. Ceci est résolu comme une attaque de bombardement stratégique de 1 à 4 hexagones de portée contre l'une des bases japonaises. Cette attaque ne coûte aucun ERP et ne compte en

aucun cas dans les limites de durée du bombardement stratégique. L'attaque n'a pas besoin d'être tracée à partir d'une installation ; il suffit d'annoncer l'attaque, la base domestique attaquée et lancez le résultat.

39. REDDITION INCONDITIONNELLE

Avec cette option, le jeu ne se termine pas au tour de l'automne 1945. Au lieu de cela, le jeu continue jusqu'à ce que l'une des conditions suivantes soit remplie :

1) tous les joueurs acceptent de cesser le jeu et de calculer la victoire ; ou,

2) un camp contrôle tous les objectifs non neutres de la carte.

Cette règle ne peut être utilisée que dans le cadre du jeu de campagne. Après 1945, il n'y a pas de nouveaux ajouts à la Réserve de Forces pour aucune force. Les allocations trimestrielles de PRE restent à leur niveau de 1945.

40. L'ASIE POUR LES ASIATIQUES (VARIANT)

De nombreux Asiatiques ont initialement perçu les Japonais comme des libérateurs renversant le colonialisme occidental. Par conséquent, de nombreux Asiatiques se rallient aux bannières japonaises. Cependant, la mauvaise gestion et les ambitions impériales du Japon ont empêché une utilisation efficace de ces volontaires. En supposant que les Japonais étaient prêts à laisser aux autres Asiatiques leur place au soleil, utilisez les règles suivantes. Ajoutez les treize unités d'infanterie asiatiques à la Réserve de Forces de l'armée japonaise au début de la partie. Le joueur japonais peut activer ces unités, en payant les coûts ERP des unités d'infanterie. Une unité d'infanterie asiatique activée n'apparaît pas dans la base de l'armée japonaise ; à la place, elle peut être placée dans n'importe quel hexagone sous contrôle japonais dans la zone climatique d'Asie du Sud-Est ou en Inde. Les unités d'infanterie asiatiques sont traitées comme des unités japonaises, avec les règles suivantes :

1) Elles n'ont pas de facteur de mouvement et ne peuvent donc pas se déplacer ;

2) Elles ne peuvent que se défendre, pas attaquer ;

3) elles ne peuvent être redéployées stratégiquement que dans leur zone de placement autorisée ;

4) Elles ne comptent pas dans les limites d'empilement, mais le joueur japonais ne peut avoir qu'une seule unité d'infanterie asiatique par hexagone.

41. PROGRAMME SPÉCIAL DE CONSTRUCTION DE LA MARINE IMPERIALE JAPONAISE PROGRAMME (VARIANTE)

Les Japonais ont planifié et construit un certain nombre de navires de surface dont ils ont ensuite arrêté la production. S'ils avaient été disposés à y consacrer davantage de ressources, les navires auraient été achevés et auraient rejoint la flotte en 1945. Autorisez les deux 8HL et le 5L à être inclus dans la réserve de forces de 1945 en tant que programme spécial, pour être activées. Le coût d'activation de ces unités est le double du coût normal d'activation de ces unités.

42. RIVALITÉ INTERSERVICES AMÉRICAINE (VARIANTE)

L'armée et la marine américaines étant des forces distinctes, le maintien de leurs propres réserves de PE permet à des joueurs différents de contrôler ces deux forces. Les coûts PRE applicables aux USA en général, tels que l'offensive de bombardement stratégique, doivent être divisés par accord, sinon l'opération ne peut être entreprise. Par exemple, si l'armée de terre est prête à payer la moitié du coût d'une attaque SB mais que la marine refuse de mettre l'autre moitié, l'attaque ne peut pas être effectuée (à moins que l'armée de terre ne décide alors de payer la totalité du coût).

Chaque attaque initiée par les unités d'un joueur américain qui prend le contrôle d'un objectif fait gagner à ce joueur un point de prestige. (Si les unités des deux joueurs US se combinent pour gagner un objectif, alors les deux reçoivent des points de prestige). Le joueur ayant le total le plus élevé à ce moment-là ne reçoit tout point de revenu d'objectif PRE impair (voir règle 18) et est autorisé à ridiculiser l'autre arme de service. Le joueur avec le total le plus élevé à la fin de la guerre est autorisé à déclarer que son service a apporté une plus grande contribution à la guerre que l'autre. Le joueur de l'autre service est autorisé à ne pas être d'accord. Les points de prestige n'ont aucun autre effet.

43. NATIONALISME VIETNAMIEN (VARIANT)

Les Vietnamiens, bien que mécontents des Japonais, n'apprécient pas le retour des puissances coloniales occidentales en Indochine. Lorsque les forces de l'ONU prennent le contrôle d'un objectif en Indochine, celui-ci doit être garni par une unité terrestre amie. Si ce n'est pas le cas, la valeur ERP de l'objectif est soustraite, et non ajoutée, au revenu ERP de la force qui le contrôle.

Dans cette variante, ajoutez l'unité terrestre française 8-2 bleue sur blanc et l'unité navale alliée 7H dans les additifs de la réserve de force britannique de 1945. Ces unités ne peuvent être utilisées que dans la zone climatique de l'Asie du Sud-Est.

A. LA GUERRE EN EUROPE (VARIANTE)

Cette variante sauvage permet la possibilité d'une intervention allemande en Asie et dans le Pacifique, en fonction de l'évolution de la situation en Europe. Pendant le segment de décision japonais du tour du printemps 1943, le joueur japonais lance un dé pour déterminer les valeurs de points des différentes campagnes européennes. Un dé est lancé pour chaque campagne ; les différentes valeurs de points sont totalisées afin de déterminer l'éventualité d'une intervention allemande.

Les campagnes

Tableau des résultats de la guerre européenne

Campagne	1	2	3	4	5	6
Pologne	5	6	8	9	10	10
Scandinavie	2	2	3	5	7	8
France	5	7	10	12	15	20
Bataille d'Angleterre	0	0	0	3	5	7
Balkans	6	8	9	10	10	10
Med. 40-41	2	3	4	4	5	6
Afr. Nord 41	1	1	2	4	7	14
Barbarossa	5	8	10	15	20	25
Moscou 1941	0	1	2	4	7	14
Atlantique	2	2	4	5	5	6
Afrique du Nord 1942	0	0	1	2	2	5
Op. Bleue	0	0	0	5	8	10
OP. Torch	0	0	1	2	3	4
Guerre Economique	1	3	3	5	8	10

Modifications du jet de dé. Si les Japonais déclarent la guerre à l'Union Soviétique au tour d'hiver 1941, ajoutez 2 au jet de Moscou 1941. Si les Japonais déclarent la guerre à l'Union Soviétique en automne 1942 ou avant, ajoutez 3 au jet de dé de l'opération bleue. Les nombres supérieurs à 6 sont traités comme 6.

L'Intervention

Faites le total des points que les Allemands reçoivent pour chaque campagne. Cette somme est utilisée pour déterminer la possibilité d'une intervention allemande en Asie. Croisez un jet de dé avec la bonne colonne de la table d'intervention allemande pour obtenir un résultat. Le résultat est appliqué au tour de printemps 1943 et dure pour le reste de la partie.

Table d'intervention allemande

Total des Points de Campagne					
Dé	29-41	42-55	56-81	82-105	106-135
1	B	B	—	—	—
2	B	—	—	M	M
3	—	—	M	M	M
4	—	M	M	M	S
5	—	M	M	S	I
6	M	M	S	I	I

Résultats.

B : Triomphe britannique Les ajouts à la Réserve de Forces britannique de 1944 sont disponibles en 1943. Les ajouts à la Réserve de Forces britannique de 1945 sont disponibles en 1944. L'Union Soviétique peut déclarer la guerre au Japon à tout moment à partir de l'été 1944.

— : Aucune intervention. La partie continue normalement.

M : Intervention marginale. Une unité navale allemande 6L entre sur le bord ouest de la carte, sur un hexagone de mer. A ce tour, elle est en mission de patrouille. L'allocation de l'ERP soviétique trimestrielle est définitivement réduite à zéro.

S : Intervention Substantielle. Comme la marginale, plus une unité terrestre 12-2 entre sur le bord ouest de la carte en Afghanistan. Les ajouts à la Réserve de Force soviétique de 1944 et 1945 n'arrivent pas. Le joueur américain peut augmenter le nombre d'attaques BS d'une seule par an au lieu d'une par tour.

I : Intervention intensive. Comme substantiel, plus une unité navale 9H et une 2C entrent avec la 6L et deux unités terrestres 12-2 et une 15-4 entrent avec la première 12-2.

Une unité aérienne 12-3 peut voler depuis le bord ouest en Afghanistan ; une unité aéronavale 2-3 accompagne le porte-avions 2C. Deux bases sont disponibles pour la construction. Toutes les unités de la réserve de force soviétique sont définitivement éliminées. Les USA ne peuvent effectuer qu'une seule attaque SB par tour et ne peuvent effectuer aucune attaque à la bombe atomique. L'armée et la marine japonaises reçoivent chacune 3 ERP par tour en tant que prêts allemands.

Effets. Les unités terrestres et aériennes allemandes sont sous le contrôle de l'armée japonaise.

Armée japonaise, y compris en passant par la Réserve de Forces japonaise si elles sont éliminées.

Cependant, ces unités utilisent Kaboul, et non Tokyo, comme base de départ. Si Kaboul est sous contrôle des alliés, alors ces unités ont un port d'attache hors carte et peuvent revenir sur la carte en Afghanistan. Si leurs hexagones d'entrée sur la carte sont occupés par les alliés, alors elles peuvent attaquer hors carte dans l'un de ces hexagones. Les unités navales et aéronavales allemandes sont sous le contrôle de la Marine Impériale Japonaise, elles utilisent Kure comme base d'attache. Les deux installations allemandes sont réparties entre les pools de forces de l'armée et de la marine ; elles ne peuvent être construites que sur le territoire sous contrôle allemand.

Les raids vers Suez

Comme une variante dans une variante, les joueurs peuvent convenir d'utiliser cette option. Pour chaque tour de 1942 (uniquement), Les alliés peut envoyer une force opérationnelle pour effectuer un raid dans la région du canal de Suez. La force opérationnelle doit être composée d'au moins trois unités 6L et trois unités de type C, et les porte-avions doivent tous avoir des unités aériennes à bord. La force opérationnelle doit sortir par le bord ouest de la carte et avoir au moins dix points de mouvement restants. Elle réintègre la carte pendant le segment de réorganisation, en ayant déjà dépensé 10 points de mouvement. Chaque raid ajoute 1 au jet de dé de la table d'intervention allemande. Traitez les jets supérieurs à 6 comme des 6.

PARTIE IV : CORRECTIONS DIVERSES

1. Carte

A. Carte Ouest. Les hexagones 3409, 3309, et 3310 devraient être des déserts. Notez que ce désert est situé dans une région qui sera rarement, voire jamais, contestée. Les joueurs peuvent ignorer cet erratum comme ayant peu ou pas d'effet sur le jeu.

B. Carte de l'Est. La ville de l'hexagone 2505 est en fait Nanchang, et non Foochow. Comme ci-dessus, ce changement n'a aucun effet sur le jeu et peut être ignoré. Cependant, si le changement est effectué, notez que le tableau de statut des objectifs doit aussi être corrigé.

2. Pions

A. Soviétique. Le nom correct pour le leader soviétique est "Zhukov", et non pas "Khukov" comme indiqué sur le compteur.

3. Tableaux

A. Tableau d'identification des unités. Supprimer la référence au contrôle radio sous l'exemple du chef au sol. L'astérisque indique en fait que le chef est un chef stratégique, tel que défini à la règle 9.

B. Scénario et jeu de campagne de 1941. La mention "2 x 6-2 air" pour la réserve de forces initiale de l'ANZAC devrait en fait être "2 x 6-2 Inf".

C. Scénario de 1943. Ajoutez Formose à la liste des territoires sous contrôle japonais.

D. Tableau des effets du terrain.

a. L'effet sur le mouvement d'un hexagone de côte sur les unités terrestres est de 1, et non de NA.

b. Veuillez noter la différence entre île et côte. Une île est une masse de terre qui se trouve dans un seul hexagone ; une route terrestre naturelle ne peut pas être tracée depuis cet hexagone vers un autre. Une côte est une étendue de terre dans un hexagone où une route terrestre naturelle peut être tracée vers un autre hexagone.

4. Règles

A. Diagramme de la page 9. Les unités japonaises sur ce diagramme sont : 1) la Task force et la flotte de ravitaillement dans l'hexagone 0709, 2) le 6-2 corps d'infanterie dans l'hexagone 0409, et 3) le 8-3 corps d'infanterie et le 6-3 unité aérienne dans l'hex 0110.

B. Règle 17 - Economie.

a. Train de la flotte. En plus des autres règles concernant les trains de flotte, une flotte de ravitaillement ne peut pas être placé dans ou adjacent à un hex contenant une installation, une forteresse ou une base ennemie.

b. Construction. Une installation en cours de construction dans un hexagone peut elle-même être utilisée comme un port pour le traçage du ravitaillement à des fins de construction. Cela permet, par exemple, de construire une installation sur une île qui ne dispose qui n'a ni mouillage ni ville.

C. Règle 22 - Préparation du jeu.

a. Scénario de 1941, Attaque surprise. Au Tour de Jeu 1, chaque unité navale japonaise en mission d'assaut amphibie (uniquement) voit son potentiel de mouvement réduit de 14 à 7 hexagones. Seule la moitié du facteur (arrondi à l'inférieur) d'un chef naval, s'il y en a un, peut être utilisée par ces unités navales. En d'autres termes, les unités navales japonaises en mission d'assaut amphibie sont traitées pour le mouvement de la même manière que les unités navales se déplaçant pendant le

segment de réaction. Cette règle n'est en vigueur qu'au tour 1.

b. Scénario 1943, Règles Spéciales. Ajoutez la règle spéciale suivante : Forces de réaction. Lors du déploiement des forces Alliées, le joueur Alliée peut placer une force opérationnelle de la marine US et une force opérationnelle de la Royale Navy en statut de force de réaction.

PARTIE V : REPONSES A DES QUESTIONS

Voici les réponses reçues à une lettre du 27 février 1985 :

1) Sur la TRC aérienne, les unités sont-elles avortées ou éliminées par un résultat de X ?

R : Eliminées.

2) Lors de la phase de réorganisation, les unités aériennes et navales peuvent-elles "retourner" à des villes ou des mouillages qui viennent d'être capturés lors de la phase de combat précédente ?

R : Oui.

3) Le séquençage du combat de la force de réaction est quelque peu flou.

Les missions d'attaque peuvent attaquer les forces de réaction qui les attaquent ou faut-il attendre que toutes les forces de réaction aient bougé avant d'assigner des missions à vos forces aériennes ?

R : Ce dernier cas.

3a) De même, les forces de "Soutien" peuvent attaquer toute force de réaction à portée ; Cela signifie vraisemblablement après que la force de réaction ait déjà attaqué ce qu'elle attaque. Est-ce correct ?

R : Oui.

4) Un autre phénomène étrange est que les forces aériennes basées à terre ne peuvent jamais attaquer les forces de réaction - elles peuvent seulement voler en CAP.

les forces de réaction - elles peuvent seulement voler en CAP. Est-ce voulu ?

R : Oui.

5) Pendant le transport, l'unité navale doit-elle prendre *et* déposer l'unité terrestre en utilisant seulement 14 points de mouvement, ou l'unité terrestre peut-elle accompagner l'unité navale jusqu'à un port quelconque pendant le Segment de Réorganisation ?

R : La première option.

6) Parce que l'Assaut Amphibie peut être lancé depuis un hexagone adjacent à celui qui est adjacent à celui qui est envahi, les forces opérationnelles peuvent naviguer jusqu'à des bases navales contenant des unités navales et les envahir en toute impunité tant que la base n'est pas n'est pas en statut de force de réaction. Est-ce exact ?

R : Oui.

7) Qu'est-ce qui empêche le joueur en phase d'effectuer un vol CAP pendant sa phase de mouvement au-dessus d'un hex qu'il bombarde, empêchant ainsi l'adversaire d'agir, de faire voler des CAP dans le même hexagone pendant la phase de réaction, puisque la règle 10 dit que les CAP ne peuvent pas être volés dans un hex avec des CAP ennemis ?

R : Rien, c'est autorisé. La force de réaction devrait alors voler et attaquer le CAP en combat aérien.

8) Si une unité sur une île dans une zone maritime étroite tente d'acheminer du ravitaillement jusqu'à un hex de haute mer adjacente, cela nécessite-t-il une unité navale basée dans la zone de mer étroite ?

R : Non.

9) La force intrinsèque peut-elle être bombardée ? Bénéficie-t-elle d'un DRM de -2 dans un dans un hex de terrain accidenté ?

R : Non à la première question, oui à la seconde.

10) Est-ce qu'une unité peut faire un RS sans ravitaillement, par exemple au milieu d'une zone maritime étroite où il n'y a pas de navires amis ?

R : Oui.

11) Inversement, une unité non ravitaillée peut-elle faire un RS ?

R : Oui.

12) Une Force peut-elle construire une installation dans un hexagone contrôlé par un allié ?

R : Oui.

13) Les unités chinoises peuvent-elles sauter d'une île à l'autre, par exemple dans une

Formose sans garnison ?

R : Oui.

14) La règle de "l'isolement des Philippines" peut toujours être contournée en faisant déplacer l'unité ANZAC 4L à Darwin et en y construisant une 1/2 base au tour 1.

Les Japonais doivent alors faire face à des armées entières qui entrent en SR dans les Philippines et les Indes orientales néerlandaises pendant le SR du tour 1.

R : C'est bon. Les Japonais peuvent essayer de prendre Darwin eux-mêmes.

15) Les Groupements tactiques 2L de l'IJN comptent-ils comme une moitié de 6L pour le transport ?

R : Non, ils comptent comme une unité complète.

16) Les unités de type H décomposés conservent-elles une pleine capacité de transport ?

R : Oui.

17) L'hexagone de Port Arthur devrait faire partie de la Mandchourie, n'est-ce pas ?

R : Oui.

18) Le bombardement stratégique est totalement inutile parce qu'il se produit à un moment du tour où les Japonais ne disposent probablement que de 5 ERP dans leurs réserves d'ERP et les règles disent que la réserve d'ERP ne peut pas être réduite en dessous de zéro.

Cela rend la Bombe Atomique inutile aussi. Les Japonais ne devraient-ils pas avoir à payer avec les ERP du tour suivant s'ils n'en ont pas assez de disponibles ?

R : Oui.

19) Des attaques de bombardement stratégique peuvent-elles être lancées depuis Attu ou Kiska si des installations y sont construites ?

R : Seulement par beau temps.

ACTIVITES D'UN TOUR DE JEU

I. Détermination des conditions météorologiques

II. Tour du joueur de l'Empire Japonais

A. Segment de décision

1. Consultation de la Table de Décision de l'Empire Japonais

2. Revenu de l'ERP

3. Décision sur l'effort des opérations spéciales

4. Décision pour les flottes de ravitaillement

5. Prêts de PRE

B. Segment de mouvement

1. Retrait des anciennes flottes de ravitaillement

2.Traçage des lignes d'approvisionnement

3. Mouvement des unités terrestres. Naval, et des unités aériennes

Note : les porte-avions doivent terminer leur mouvement avant que leurs unités aéronavales puissent voler.

4. Les Unités navales reçoivent des marqueurs de mission

C. Segment de réaction

1. Mouvement de la Force de Réaction

Note : les porte-avions doivent terminer leur mouvement avant que leurs unités aéronavales puissent voler.

2. Assignation des patrouilles aériennes (CAP) par le joueur non actif

3. Assignation des patrouilles aériennes (CAP) par le joueur actif

4. Résolution des combats de la force de réaction

Note : suivre la séquence des segments de combat

D. Segment de combat

1. Résolution du combat air-air

2. Bombardement aérien des cibles terrestres

a. Tirs anti-aériens

b. Résolution des bombardements

3. Bombardement aérien des cibles navales

a. Tir anti-aériens

b. Résolution de bombardement

c. Résolution de la contre-attaque (éventuellement combat aérien, tir antiaérien, résolution du bombardement)

d. Attaques de la deuxième vague (résolution des tirs antiaériens et des bombardements)

e. Contre-attaques de la deuxième vague (résolution des tirs antiaériens et des bombardements)

4. Combat naval de surface

5. Bombardement côtier

6.Attaques terrestres et assauts amphibies

E. Segment de réorganisation

1. Retour à la base des unités aériennes et navales non phasées

Note : les unités aéronavales doivent retourner sur les porte-avions avant que ceux-ci ne rentrent à la base.

2. Retrait de tous les marqueurs de la Force de Réaction hors phase.

3. Retour des unités aériennes et navales en phase à la base

Note : les unités aéronavales doivent retourner sur les porte-avions avant que ceux-ci ne rentrent à la base.

4. Retrait de tous les marqueurs de force de mission en phase

5. Activités économiques

a. Activation

b. Réparation

c. Construction

d. Redéploiement stratégique

e. Décision sur le statut de la force de réaction

III. Tour du joueur des Alliés

Note : identique au tour du joueur japonais, à l'exception de la table de décision impériale.

iv. Passez au tour de jeu suivant