

D-DAY AT TARAWA

RULES BOOKLET



1.0 INTRODUCTION	4	6.5 Tir de l'artillerie Japonaise (commence au Tour 2)	12
2.0 ÉLÉMENTS DU JEU	4	6.51 Détruire l'artillerie Japonaise	12
2.1 La carte	4	<i>Exemples de Tirs Japonais</i>	13
2.2 Les pièces du jeu	5	7.0 ACTIONS US	14
2.21 Les Unités US	5	7.1 Actions gratuites	14
<i>Éléments des positions japonaises</i>	5	7.2 Mener des actions	14
2.22 LVT US (Landing Vehicule Tracked)	6	7.3 Actions	14
2.23 Les Unités Japonaises	6	7.31 Déplacements limités à un Hex	14
2.24 Types d'Unités	6	7.32 Mouvement d'infiltration	14
2.25 Marqueurs de Renforts Japonais	6	7.4 Action : Entrez dans un Hex occupé par l'ennemi	14
2.26 Autres marqueurs	6	7.5 Limites d'empilement	14
2.3 Les cartes	7	7.6 Unités US désorganisées	15
2.4 Tables et Tableaux	7	8.0 ACTIONS DE COMBAT US	15
3.0 CONFIGURATION POUR JOUER	7	8.1 Unité éligibles pour attaquer	15
Cartes	7	8.11 Détermination de la portée	15
Unités Japonaises	7	8.2 Armes pour l'attaque	
Marqueurs de Réserves Japonaises	7	8.21 Armes d'infanterie US à puissance réduite	15
Unités US	7	8.22 Flanquement	15
Marqueurs	7	8.23 Exigence Japonaise de combat rapproché	15
4.0 SÉQUENCE DE JEU	8	8.24 Héros et Armes	15
5.0 OPÉRATIONS AMPHIBIES US	8	8.25 Radios des HQ	15
5.1 Débarquer avec des LVT(Landing Vehicule Tracked)	8	8.27 Portée de l'infanterie	16
5.11 Chargement des LVT	8	8.28 Armement des chars	16
5.12 Vérification du débarquement des LVT	8	8.3 Résoudre une attaque	16
<i>Exemple de débarquement de LVT sur la plage Beach Red 2</i>	9	<i>Exemple d'attaque US</i>	16
5.13 Débarquement des HQ	10	<i>Exemple de combat rapproché</i>	17
5.14 Récupération des LVT	10	8.33 Repli Japonais	18
5.2 Patauger vers le rivage	10	8.4 Mener une action de tir de Barrage	18
5.3 Placer des unités dans des Hexs d'approche de plage	10	8.41 Cibles éligibles à un tir de Barrage	18
5.4 Débarquer les chars US	10	8.5 Marqueurs de Tir navals	18
6.0 TIRS DES JAPONAIS	10	8.51 Tirs navals dans les Attaques US	18
6.1 Lire les cartes de Tir	10	8.52 Tir de Barrage naval	18
6.2 Champs de tir japonais	11	8.6 Combat rapproché	18
6.21 Groupes de positions	11	8.61 Mettre fin au combat rapproché par élimination	19
6.23 Champs d'eau	11	8.62 Mettre fin au combat rapproché par épuisement	19
6.24 Champs de tir étendus des chars	11	8.63 Mettre fin au combat rapproché par un repli américain	19
6.3 Résoudre les tirs japonais	11	8.64 Unités de chars Japonais en combat rapproché	19
<i>Exemples de champs de tir qui se chevauchent et se rejoignent</i>	11	8.67 Événements de combat rapproché	19
6.31 Limites des Hits des positions japonaises	12	9.0 UNITÉS JAPONAISES, RENFORT & RÉSERVES	19
6.32 Pertes de Pas suite aux résultats des tirs japonais	12	9.1 Révéler les unités Japonaises et les marqueurs de Renfort	19
6.33 Désorganisé suite aux résultats des tirs japonais	12	9.2 Ajouter des Renforts aux unités Japonaises	19
6.34 Limitation des Pertes de Pas	12	9.3 Renforts Tactiques Japonais déclenchés par un marqueur de Renfort	20
6.4 Unités japonaises désorganisées	12	10.0 HÉROS US & QUARTIERS GÉNÉRAUX (HQ)	20
		10.1 Héros	20
		10.11 Entrée d'un Héros	20
		10.12 Action gratuite d'un Héros	20
		10.13 Attaque joker d'un Héros	20



10.14 Héros en combat rapproché	20	17.0 MARQUEURS DE SOUTIEN DU GÉNIE US	28
10.15 Sacrifice d'un Héros	20	17.1 Utilisation des marqueurs de soutien	28
10.16 Unités inspirées	20	17.2 Établissement d'une garnison	28
10.17 Major Ryan	20	17.2.1 Propriétés des garnisons	28
10.2 Quartiers généraux (HQ)	21	17.3 Retirer un marqueur Désorganisé	28
10.2.1 Héros du HQ	21	17.4 Permettre une Action gratuite	28
10.2.2 Héros & combat rapproché	21	17.5 Fournir une tactique de combat joker	28
10.3 Tir Japonais contre les Leaders	21	18.0 GAGNER & PERDRE LE JEU ÉTENDU	28
11.0 CONTRÔLE & COMMUNICATIONS	21	18.1 Contrôle de Victoire au Tour 15	28
11.1 Contrôle US	21	18.2 Contrôle de Victoire au Tour 30	29
11.2 Ligne de Communication Japonaise	21	19.0 TOUR DE NUIT (TOUR 16)	29
<i>Exemple de communication Japonaise</i>	21	20.0 SCENARIO DU 21 NOVEMBRE	29
11.3 Communication US	22	20.1 Mise en place des Japonais	30
20.2 Mise en place US	30	20.2 Mise en place US	30
12.0 LETTRES DES ACTIONS JAPONAISES	22	21.0 RÈGLES OPTIONNELLES	30
Extension de la tête de pont US	22	21.1 Le raid de Hawkins	30
12.1 Action de Réapprovisionnement [R]	23	21.2 Options de débarquement du Premier Bataillon du 8th Marines	30
12.2 Action de Redéploiement [R]	23	21.3 L'Amiral Shibasaki survit	30
<i>Exemples d'Actions Japonaises</i>	23	DESCRIPTION DES ÉVÉNEMENTS	31
12.3 Action de Renforts [R]	24	TIR DES JAPONAIS / RÉSUMÉ DES ACTIONS	32
12.4 Action de Mortier [M]	24		
12.5 Action de Regroupement [M]	24		
12.6 Action de Patrouille [M]	25		
12.7 Action de Tir d'Artillerie [A]	25		
12.8 Action d'Assaut [A]	25		
12.9 Action d'Embuscade [A]	25		
12.10 Action d'Infiltration [I]	26		
13.0 UNITÉS DE CHARS JAPONAISES	26		
13.1 Champ de tir étendu de char japonais	26		
13.2 Actions de char Japonais	26		
13.3 Actions US contre les chars Japonais	26		
14.0 GAGNER & PERDRE LES PREMIÈRES VAGUES	26		
14.1 Pertes catastrophiques US	26		
14.2 Conditions de Victoire	26		
15.0 TOURS DU JEU ÉTENDU	27		
15.1 Séquence de Tour de jeu étendu	27		
15.2 Pertes dues au Tir Japonais	27		
15.3 Supplément aux actions US	27		
15.3.1 Mouvement de trois Hexs	27		
15.3.2 Action de Barrage d'Artillerie	27		
15.4 Débarquement sur Beach Green	27		
16.0 POSTES DE COMMANDEMENT (CPS)	27		
16.1 Établir un poste de commandement	27		
16.1.1 Abandonner un poste de Commandement	27		
16.2 Portée de Commandement	28		
16.3 Capacités des postes de commandement	28		

CREDITS

Game Design & Development: John Butterfield

Research Assistance: Tom Gilmartin

Playtesters: Milton Duncan, Jonathon Quass, James Terry, Arrigo Velicogna.

Map Graphics: Joseph Youst

Counter Graphics: Larry Hoffman & Joe Youst

Rules Booklet Layout: Callie Cummins & Lisé Patterson

Box & Card design: Chris Dickson & Lisé Patterson

© 2017, Decision Games, Bakersfield, CA.

[DDAT Rules_V13F]



1.0 INTRODUCTION

D-Day at Tarawa (DDaT) est un jeu en solitaire simulant les deux premiers jours de l'assaut amphibie américain de 1943 sur l'île de Betio, la plus grande île tenue par les Japonais de l'atoll de Tarawa. Le 20 novembre, la 2nd Division de Marine a attaqué la petite île, à peine assez grande pour contenir sa piste d'atterrissage stratégiquement vitale, et défendue par 5 000 soldats japonais et des ouvriers coréens enrôlés. Malgré les bombardements aériens et navals intensifs avant le débarquement, les envahisseurs se sont retrouvés dans « milles mètres carrés d'enfer » et ont subi d'horribles pertes dans un combat à mort pour le contrôle de Betio.

A *D-Day at Tarawa*, vous contrôlez les forces US qui attaquent l'île défendue par la garnison japonaise étonnamment forte. Le système de jeu contrôle les forces japonaises qui s'opposent à vous.

Le jeu couvre une période de 33 heures, de 9 heures le 20 novembre 1943 à 18 heures le 21 novembre. Les 10 premiers tours représentent chacun 30 minutes de temps. Ensuite, lorsque les marines sont établis sur la plage, l'échelle de temps s'étend à une heure par tour, plus un tour spécial de nuit. Selon le scénario que vous jouez, le jeu se termine à la fin du tour 10, 15 ou 30, s'il n'est pas perdu plus tôt en raison de pertes catastrophiques.

Ces règles utilisent le système de couleurs suivant : **Rouge** pour les points critiques tels que les errata et les exceptions, **Bleu** pour les exemples de jeu.

2.0 ÉLÉMENTS DU JEU

D-Day at Tarawa comprend les éléments suivants. Aucun dé n'est utilisé dans DDaT.

Un plateau de jeu monté de 22" x 34"	Un livret de règles en une couleur
352 pions prédécoupés	Trois Aides de jeu
Un jeu de 55 cartes d'événements	Un article d'analyse de campagne
Des sacs de rangement	

Si votre jeu comporte des éléments manquants ou endommagés, veuillez contacter : Decision Games, Customer Service, PO Box 21598 Bakersfield CA 93390 ou en ligne sur www.decisiongames.com. Tous les errata et mises à jour des règles sur notre site Web sur la page E-règles.

2.1 La carte

La carte du jeu représente la majeure partie de l'île de Betio et le lagon de récifs coralliens au nord de l'île. Une grille hexagonale est superposée aux caractéristiques du terrain pour réguler le placement et le mouvement des unités US. Chaque Hex représente une zone de 90 mètres de large. Le terrain de la carte est identifié dans la légende des terrains sur la carte.

Une longue jetée sur le côté nord de l'île s'étend dans les eaux peu profondes, se terminant par un récif de corail. L'épave du bateau à vapeur Niminoa est échoué sur le récif. Contrairement à de nombreux autres wargames, les unités peuvent entrer dans des Hexs d'eau dans DDaT.


Positions japonaises. De nombreux Hexs contiennent des positions japonaises. Chaque position apparaît dans l'une des six couleurs, utilisée avec les cartes de tir japonais pour déterminer quelles positions japonaises mènent des actions à chaque tour. Toutes les positions dans ou adjacentes à un Hex de plage sont des positions côtières. Tous les autres postes sont des postes intérieurs. *Par exemple, les Hexs de position E6, E8 et E13 sont des positions côtières ; E9 et E11 sont des positions intérieures. Voir l'illustration sur la page opposée.*


- Chaque position a une lettre/un numéro d'identification unique composé d'une lettre de zone (de A à F) et d'un numéro de priorité (de 1 à 17).
- Les positions marquées d'un **C** ou d'un **I** bleu désignent des Hexs dans lesquels des unités japonaises côtières ou intérieures se sont installées au début du jeu.
- Les positions avec un symbole de blindé sont des Hexs potentiels pour les unités blindées japonaises.

- Les positions avec une classe d'artillerie (légère, moyenne ou lourde) possèdent une artillerie japonaise fixe capable de tirer lorsque la position est occupée par une unité japonaise.

Groupes de positions japonais. Les groupes de positions Japonaises proches de même couleur sont appelés Groupes de positions, définis par des lignes reliant les positions les composants. Un Groupe de positions tire comme une seule force, sa force étant déterminée par le nombre d'unités occupant toutes les positions du Groupe.

Points de tir Japonais et champs de tir. Les Hexs près de chaque position ou Groupe de positions japonais contiennent des points de tir correspondant à la couleur de la position. Tous les points de tir émanant d'une position ou de toutes les positions d'un Groupe de positions sont appelés collectivement le champ de tir de cette position ou de ce Groupe de positions. Les points de tir représentent deux niveaux de tir contre les unités américaines :

 Tir intense

 Tir soutenu

Arcs de tir maritime Japonais. Les positions côtières Japonaises et les Groupes de position le long des rives Nord et Ouest projettent des arcs de tir soutenus dans des Hexs d'eau. L'étendue d'un arc de tir donné est définie par des limites de lignes de tir d'une couleur correspondant à la couleur de la position. Les arcs de tir se chevauchent de telle sorte qu'un Hex de mer donné peut se trouver dans l'arc de tir de plusieurs positions. Un ensemble de points de tir fixes identifie les positions de tir dans une zone donnée d'arcs de tir qui se chevauchent. *Par exemple, les Hexs 0420, 0421, 0521, 0520 et 0620 sont tous dans les arcs de tir des positions verte, orange et bleue sur la plage voisine. L'Hex 0419 est dans l'arc de tir des positions verte, orange, bleue et marron. L'Hex 0820 est dans l'arc de tir du Groupe de position orange uniquement. Les arcs de tir maritimes japonais ne s'étendent pas aux Hexs d'approche de plage et aux Hexs de plage.*

Hexs d'approche de plage US. Certains Hexs d'eau marqués le long des bords Est et Nord de la carte contiennent des cases d'arrivée pour les unités US approchant de Betio pour un débarquement. Chaque Hex est identifié avec les initiales de son nom de code de plage historique et un numéro unique (comme R1, pour Red 1). Une flèche dans chaque Hex d'approche de plage indique la direction initiale dans laquelle une unité dans cet Hex se déplacera lorsqu'elle se dirigera vers la plage. Certains Hex d'approche de plage dans R2 ont une flèche secondaire, utilisée uniquement si les unités dans l'Hex reçoivent un résultat « PR » lors de la vérification de dérive.

Les Hexs d'épave de LVT, tels qu'en 0521, marquent les emplacements potentiels maritimes dans lesquels un LVT peut terminer sa course vers la plage (5.12).

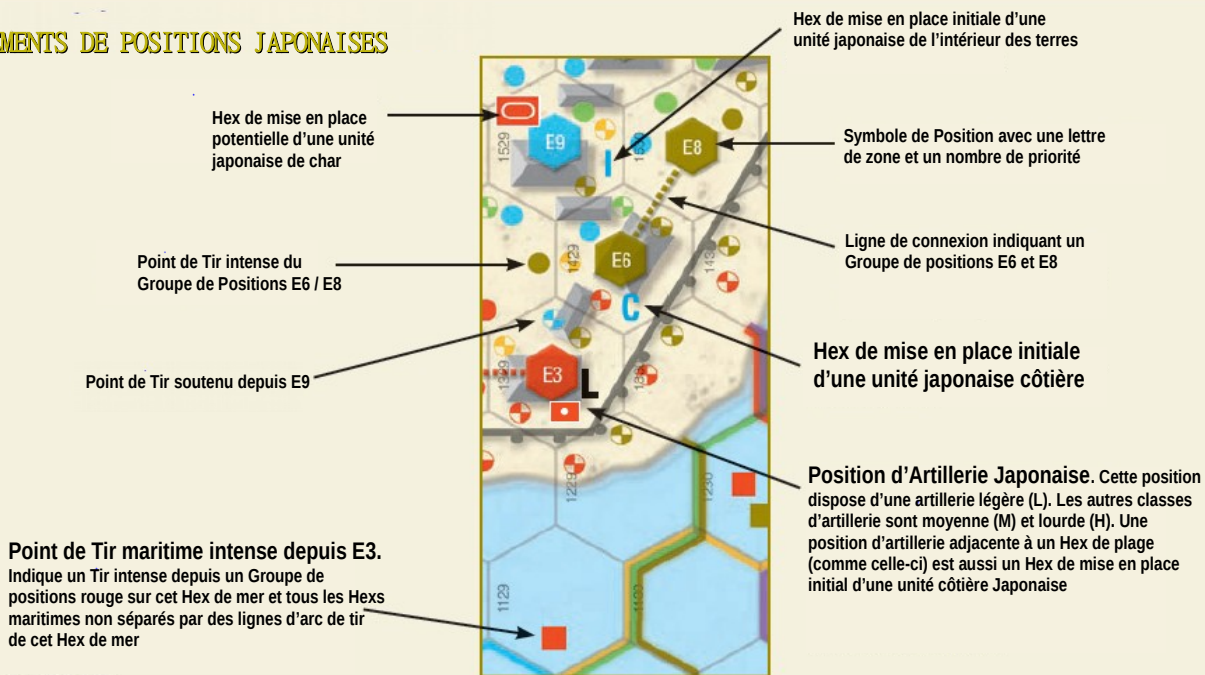
La piste des tours. Enregistrez le passage des tours et du temps en déplaçant le marqueur de tour le long de la piste des tours à la fin de chaque tour. La piste indique également des événements de jeu spécifiques à une date. Les unités US occupent les cases de la piste correspondant à leur tour d'entrée, jusqu'au moment pour elles d'entrer en jeu.

La carte/piste de phase. Au fur et à mesure que vous piochez des cartes à chaque tour, placez chaque carte dans la case correspondante à la fonction de la carte, pour référence pendant le tour. À la fin de chaque tour, retirez toutes les cartes de la piste et placez-les dans une défausse, hors carte. L'ordre de la piste suit la séquence de lecture. Vous pouvez déplacer le marqueur de phase le long de la piste pour indiquer la phase actuelle du tour.

Autres pistes et cases

- **La case Réserve japonaise** contient les unités de Réserve japonaises à utiliser comme l'exigent les événements du jeu.
- **Les cases de Renforts japonais** contiennent des marqueurs de Renforts japonais de deux types — côtiers et intérieurs — à utiliser pendant le jeu.
- **La piste d'action japonaise** contient des marqueurs d'action indiquant quelles actions les unités japonaises sont actuellement éligibles pour les effectuer.
- **La case des unités japonaises éliminées** contient les unités japonaises éliminées pendant le jeu.
- **La case Amiral Shibasaki** contient le marqueur du même nom.
- **La case des pertes d'infanterie US** contient les unités d'infanterie de marine US éliminées pendant le jeu.

ÉLÉMENTS DE POSITIONS JAPONAISES



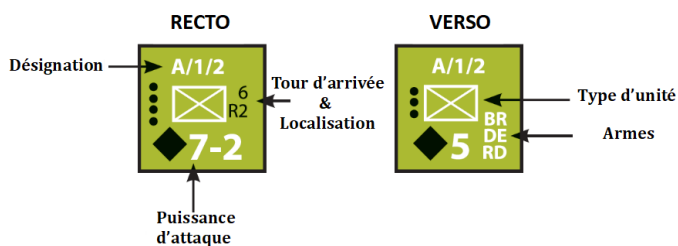
- La piste des **Postes de commandement US** contient des marqueurs indiquant la portée de commandement des postes de commandement régimentaires US (utilisés à partir du tour 11).
- La case des **LVT disponibles** contient les marqueurs LVT US disponibles pour transporter les unités US vers les plages.

2.2 Les pièces de jeu

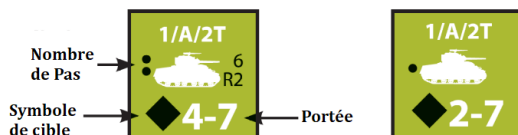
Les pièces de jeu se composent d'unités, représentant les forces spécifiques militaires US et Japonaises, et de marqueurs, placés sur les unités, les pistes ou la carte pour indiquer des informations ou un statut. Les caractéristiques des unités US et Japonaises diffèrent. *Par exemple, seules les unités US ont des Pas et seules les unités Japonaises ont une face non révélée.*

2.21 Unités US

Exemple d'unité d'infanterie US



Exemple d'unité de chars US



D-Day at Tarawa

Division. Chaque unité US fait partie ou est rattachée à la 2nd division de Marine. Ce n'est pas indiqué sur les marqueurs.

Désignation. La désignation militaire de l'unité identifie la formation de l'unité et les formations supérieures, incluses principalement à des fins d'intérêt historique.

Pas. Chaque unité US possède de un à quatre Pas, indiquant un effectif complet. Les unités US perdent des Pas à cause des pertes au combat. Les unités représentant les compagnies d'infanterie de Marine commencent le jeu avec quatre Pas, tandis que toutes les autres formations commencent avec seulement une ou deux Pas. Une unité avec un ou deux Pas a un marqueur avec une ou deux faces imprimées. Une unité à quatre Pas a deux marqueurs, avec deux faces imprimées sur un marqueur et deux faces imprimées sur un marqueur de remplacement, se distinguant par une bande vert foncé. Un seul marqueur pour une unité donnée est en jeu à la fois.

Puissance d'attaque. Une quantification de la puissance de feu de l'unité au combat, utilisée lors de l'attaque d'unités japonaises. La puissance d'une unité est réduite au fur et à mesure qu'elle perd des Pas.

Armes. Les unités US possèdent diverses armes et équipements utilisés pour attaquer les unités japonaises.

- Le tableau des armes US répertorie toutes les armes et équipements possédés par toutes les unités d'infanterie de Marine à pleine puissance, et par toutes les autres unités US, quelle que soit leur puissance. Les armes de ces unités ne sont pas affichées sur le pion de l'unité.
- Une unité d'infanterie qui a perdu des Pas perd certaines de ses armes et ne possède que celles inscrites sur son marqueur.

Portée. Certaines unités US ont une portée numérique, représentant le nombre maximum d'Hexs à partir desquels l'unité peut tirer sur une unité japonaise. Une portée de U indique une portée illimitée—l'unité peut tirer sur des unités japonaises n'importe où sur la carte (dans les limites de 8.12). Les unités sans portée ne peuvent tirer que dans les Hexs adjacents.

● ◆ ▲ **Symbole de cible.** Sélecteur utilisé pour déterminer au hasard quelles unités US sont touchées par les tirs japonais ou font l'objet d'un événement ou d'une autre fonction de jeu.

Tour d'arrivée et localisation. Le tour au cours duquel l'unité US entre en jeu est indiqué avec l'Hex de débarquement de plage dans lequel placer l'unité. Certaines unités sont marquées autrement qu'avec un tour d'arrivée :

- **Rdc** : Unité réduite pour remplacer une unité qui perd son deuxième pas.
- **E** : Entre en jeu comme demandé par un événement.
- **D+2** : N'entre en jeu que si vous utilisez la règle facultative 21.3.

2.22 LVT US (landing vehicle tracked)

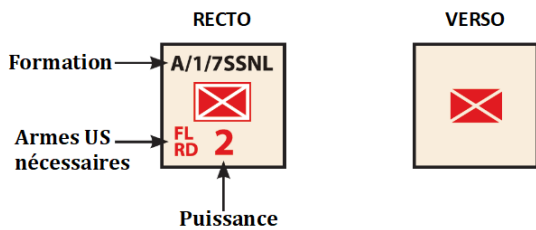
Les marqueurs LVT représentent des véhicules amphibies capables de se déplacer sur l'eau et la terre. Ces embarcations spéciales étaient rares pendant l'invasion et étaient le seul transport US capable de transporter les troupes arrivant à travers la barrière de récif de Betio.

Les marqueurs LVT ne sont pas des unités et ne comptent pas pour l'empilement. Chacun comporte deux Pas et peut être réduit ou supprimé. Ils opèrent sur la carte uniquement pendant la Phase d'Opérations Amphibies US et sont conservés dans la case des LVT disponibles à d'autres moments.



2.23 unités japonaises

Exemple d'unité japonaise (Exemple illustré Élite)



Formations. Les unités japonaises appartiennent à l'une des quatre formations suivantes : la 7^{ème} Force de débarquement navale spéciale de Sasebo (SSNL), la 3^{ème} Force de défense spéciale de la base (SBD), le 111^{ème} Pionniers et le 4^{ème} Bataillon de construction de la flotte.

- **Unités japonaises d'élite.** Les unités du 7SSNL et 3SBD et le QG du 111P sont classés Élite. Les unités d'élite se distinguent des autres unités japonaises par un symbole d'unité rouge. Les unités non-élites ont un symbole d'unité blanc.

Puissance. Quantification de la capacité de l'unité à se défendre contre les attaques US.

Armes US nécessaires. Représentation des tactiques défensives de l'unité japonaise, exprimée en termes d'armes qui, si elles sont possédées par des unités US attaquant l'unité, augmentent les chances de succès US. Voir le tableau des armes US pour une explication des abréviations.

Code côtier (C). Indique que l'unité est installée dans une position côtière au début de la partie. Les unités sans code côtier sont installées dans des positions intérieures ou dans la case de Réserve.

Couleur de la position du char.

Les trois unités de chars japonais ont chacune une couleur de position différente imprimée sur leur pion. Une unité de chars japonais utilise la couleur de position sur son pion si vous piochez un événement de char japonais ou si vous vous trouvez dans un Hex sans position pendant un combat rapproché. La couleur n'est pas prise en compte lorsque l'unité de char est dans un Hex de position.



2.24 Types d'unités

Unités US



* Les chars sont blindés

Unités japonaises

Toutes les unités japonaises fonctionnent de la même manière quel que soit leur type, à l'exception des unités de chars.



2.25 Marqueurs de Renfort japonais

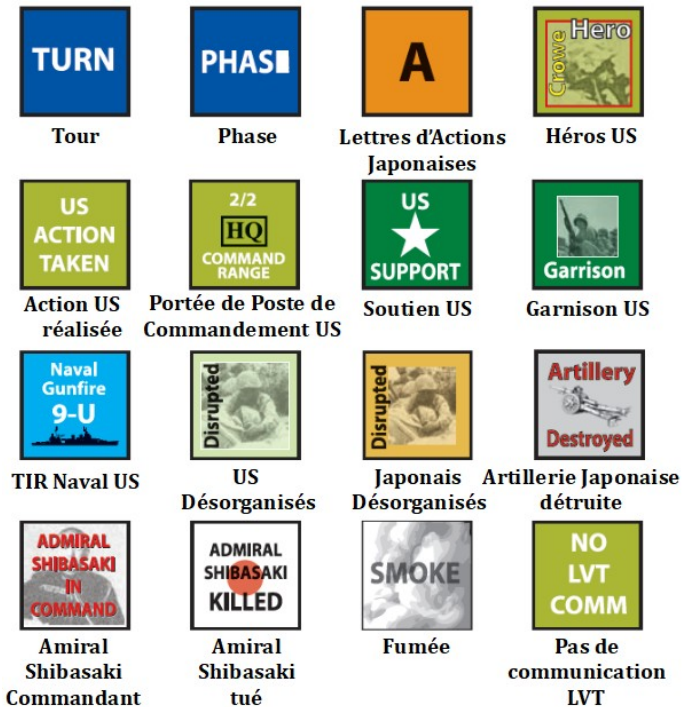
Les marqueurs de Renfort sont placés sous les unités japonaises sur la carte. Ensemble, une unité et son marqueur de Renfort représentent une force à sa pleine puissance et pleinement déployée. Une unité sans marqueur de Renfort est en sous-effectif ou n'est pas encore positionnée pour maximiser son efficacité au combat. Les marqueurs de Renfort sont placés face cachée (non révélés) et ne sont révélés que lorsque requis par les actions US contre l'unité avec laquelle il est empilé. Lorsque le marqueur de Renfort est révélé, sa force et ses exigences en matière d'armes sont ajoutées à l'unité. Les marqueurs de Renfort ne sont jamais placés seuls sur la carte, ils n'apparaissent qu'avec les unités japonaises.



Type de Renfort. Identifie le type d'unité japonaise avec laquelle le marqueur de Renfort est placé :

- Côtier**—unités dans des positions côtières
- Intérieur des terres**—unités dans des positions intérieures
- Blindé**—unités de chars

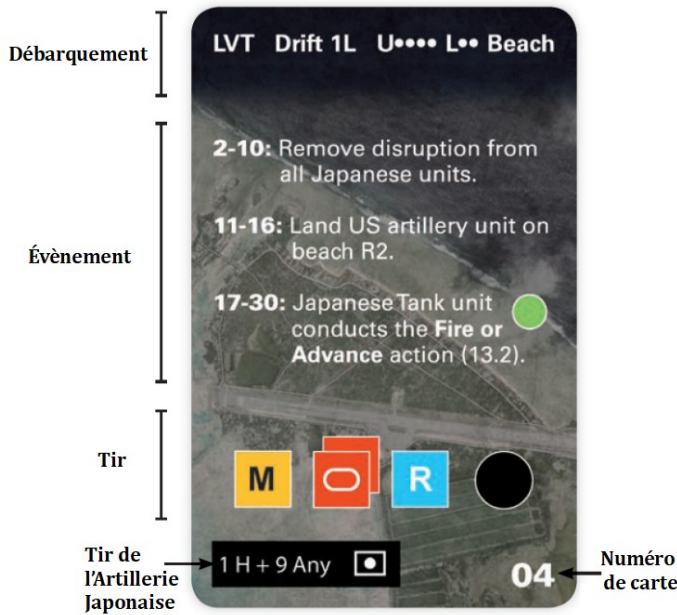
2.26 Autres Marqueurs



D-Day at Tarawa

2.3 Les cartes

Chaque carte du jeu de 54 cartes est divisée en trois sections. Une 55^{ème} carte résume les actions US et doit être retirée du paquet pour référence pendant le jeu.



Pendant le jeu, piochez des cartes du paquet et regardez la section appropriée :

- La section **Résultats du débarquement** détermine comment les unités US sont affectées par les débarquements amphibies.
- La section **Évènement** génère un événement basé sur le tour de jeu en cours. Certaines cartes répertorient également un événement de combat rapproché.
- La section **Tir** est principalement utilisée pendant la Phase de Tir japonaises pour déterminer quelles positions japonaises tirent sur quelles unités US ou effectuent d'autres actions. De plus, la section Tir est également mentionnée lors de la résolution de combats rapprochés, de mouvements d'infiltration US et de Tirs de barrages.

Un tirage d'une seule carte n'est destiné qu'à l'un de ces objectifs : ignorez les autres sections de la carte. Les règles se réfèrent aux cartes dans le but pour lequel elles sont tirées : cartes pour le Débarquement, cartes d'Évènement et cartes de Tir.

2.4 Cartes et Tables

Les graphiques et tables suivants sont inclus sur les cartes d'aide de jeu ou au dos de ce livret de règles.

- Table des Tirs japonais
- Table des armes US
- Table des attaques US
- Table de Tirs de barrage US
- Séquence de jeu de base et résumé des procédures
- Séquence de jeu étendue et résumé des priorités
- Résumé du combat rapproché
- Table des actions japonaises

3.0 CONFIGURATION POUR JOUER

Disposez la carte de sorte que vous soyez assis du côté Nord, avec les Hexs d'approche de la plage près de vous. Choisissez ensuite un scénario à jouer.

- **The First Waves** couvre les cinq premières heures de l'invasion (tours 1 à 10) et prend jusqu'à trois heures à jouer. Ce scénario est recommandé pour les nouveaux joueurs et utilise uniquement les sections de règles 1-14.0

- **Le 20 novembre 1943** couvre le premier jour de l'invasion (tours 1-15). Les tours 1-10 sont joués avec les règles des sections 1-14. Ensuite, les tours 11-15 utilisent les règles supplémentaires des sections 15-19. Le temps de jeu est de quatre heures.
- **Deux jours en enfer** couvre les deux premiers jours de l'invasion (tours 1-30). Le temps de jeu est de sept heures.
- **Le 21 novembre 1943** couvre le deuxième jour de l'invasion (tours 17-30), les États-Unis tentant d'étendre leur étroite tête de pont contre la résistance japonaise non diminuée. Utilisez les règles de mise en place de la section 20. Le temps de jeu est de quatre heures.

Après avoir joué plusieurs fois au jeu, vous souhaitez peut-être explorer les règles facultatives de la section 21.

Configurez tous les scénarios, à l'exception du 21 novembre 1943, comme suit :

Les cartes

Mélangez le jeu de cartes et placez-le dans la case du jeu de cartes sur la carte.

Unités japonaises

Mélangez les 28 unités japonaises marquées « C » pour Côtier, face cachée. Placez aléatoirement une unité côtière face cachée dans chaque Hex de la carte marqué d'une classe d'artillerie (L, M ou H) ou d'un C bleu.

Mélangez les trois unités blindées japonaises, face cachée. Tirez la carte du dessus du paquet et référez-vous aux trois couleurs de position sur la carte. Placez les trois unités blindées dans les Hexs de position sur la carte marqués d'un symbole blindé et correspondant aux couleurs de la carte. Retournez ensuite chaque unité blindée sur sa face révélée et placez un marqueur Désorganisé sur chaque unité blindée. Défaussez la carte. *Par exemple, si vous piochez une carte montrant les couleurs de position orange, rouge et bleu, vous placerez des unités blindées dans les Hexs 1830, 1332 et 1529, chacune sur sa face révélée avec un marqueur Désorganisé.*

Mélangez les 15 unités japonaises restantes face cachée. Placez au hasard onze de ces unités face cachée dans des Hexs de position marqués « I » pour l'intérieur des terres, mais pas dans des positions maintenant occupées par des unités de chars. Placez les quatre unités restantes dans la case de Réserve japonaise.

Marqueurs de Renfort japonais

Mélangez séparément les trois types de marqueurs de Renfort, face cachée : Côtier, Intérieur des terres et Blindé. Placez les marqueurs Côtier et Intérieur des terres dans leur case des marqueurs de Renfort correspondante sur la carte. Placez chaque marqueur de Renfort Blindé sous une unité blindée japonaise sur la carte, face cachée.

Unités US

Placez chacune des 12 unités US marquées pour entrer au tour 1 dans l'Hex d'approche de plage A, B ou C pour la plage indiquée sur l'unité. Jusqu'à deux unités peuvent être placées dans chaque Hex. Orientez les unités de manière à ce qu'elles soient dans la direction indiquée par la flèche dans son Hex. L'Hex d'approche de la plage D n'est pas disponible pendant la mise en place du jeu.

Placez le marqueur Héros du Major Ryan sur n'importe quelle unité d'infanterie dans un Hex d'approche de Beach Red 1. Ce marqueur ne compte pas dans la limite de deux unités par Hex.

Placez les neuf unités LVT dans la case des LVT disponibles.

Placez toutes les autres unités US marquées d'un tour d'entrée dans l'espace correspondant de la piste des tours. Placez les unités marquées « rdc » « E » et « D+2 » de côté.

Marqueurs

Placez le marqueur de tour dans la première case de la piste du temps et le marqueur de phase dans la première case de la piste des cartes.

Placez le marqueur d'action japonais « I » face cachée dans la case du tour 11 de la piste des actions autorisées japonaises

Piste des Actions Mélangez les quatre autres marqueurs d'Action japonais face cachée. Placez chaque marqueur face cachée au hasard sur la piste des actions autorisées japonaises, dans les quatre cases marquées des numéros de tour. Placez le marqueur Admiral Shibasaki dans la case Admiral Shibasaki, côté commandement vers le haut.

Mettez tous les autres marqueurs de côté.

4.0 SÉQUENCE DE JEU

DDaT se joue en tour. Chaque tour se compose de plusieurs phases, menées dans l'ordre suivant. Déplacez le marqueur de phase le long de la piste Carte/Phase pour garder une trace de la phase en cours. Au cours du tour, vous tirerez plusieurs cartes pour diverses fonctions. Au fur et à mesure que vous piochez chaque carte, placez-la dans la case appropriée de la piste Carte/Phase pour référence.

I. Phase d'Opérations Amphibies US

1. Attribuez les marqueurs LVT disponibles aux unités dans les Hexs d'approche de plage (5.11).
2. Effectuez une vérification de débarquement pour chaque LVT affecté à une unité (5.12). Si une unité US termine une vérification de débarquement dans un Hex occupé par les Japonais, menez un combat rapproché (8.6).
3. Déplacez de deux Hexs toutes les unités dans l'eau, si ces unités n'ont pas été transportées par un LVT à l'étape 2 (5.2).
4. Placez les LVT survivants dans la case des LVT disponibles (5.14).
5. Placez les unités programmées pour arriver au prochain tour dans des Hexs d'approche de plage (5.3).

II. Phase d'Événement

Piochez une carte d'Événement et mettez en œuvre l'événement indiqué pour le tour en cours.

Exception : au tour 1, ne piochez pas de carte. À la place, réalisez l'Événement «Ajoutez un Renfort à deux unités japonaises».

III. Phase de Tir japonais

Piochez une carte de tir et menez le tir japonais contre les unités US comme suit :

1. Les positions de tir japonaises qui correspondent aux couleurs indiquées sur la carte de tir et qui contiennent au moins une unité japonaise non désorganisée, tirent sur les unités US dans le champ de tir de la position. Vérifiez quelles unités US sont touchées par le Tir et appliquez les marqueurs Désorganisé ou des pertes de Pas comme demandé. A partir du tour trois, les positions japonaises peuvent effectuer des actions en plus du tir (Section 12). Complétez chaque action d'une position japonaise avant de vérifier la position suivante.
2. Si la carte de tir inclut une valeur d'artillerie japonaise, vérifiez si une ou plusieurs unités US sont touchées par des tirs d'artillerie (6.5).
3. Retirez les marqueurs Désorganisé des positions japonaises éligibles (6.4).

IV. Phase d'Actions US

1. Effectuez des actions avec les unités US. Les actions incluent le mouvement, l'attaque et un Tir de barrage. Trois unités ou piles peuvent effectuer des actions à chaque tour. De plus, les unités suivantes peuvent effectuer des actions «gratuitement» :
 - unités avec l'un des marqueurs suivants : Héros, Inspiré ou Désorganisé,
 - Une unité QG,
 - unités sous les ordres d'une unité de QG.
2. Menez un Combat rapproché dans chaque Hex contenant des unités adverses (8.6).

V. Fin de tour

Déplacez toutes les cartes de la piste des cartes vers la pile de défausse et remplacez le marqueur de phase au début de la piste des cartes. Si la défausse contient clairement plus de cartes que la pioche, mélangez toutes les défausses avec la pioche. Déplacez le marqueur de tour d'une case en avant sur la piste de tour.

Continuez à jouer les tours jusqu'à ce que les forces US subissent des pertes catastrophiques (fin du jeu) ou jusqu'à ce que vous ayez terminé le dernier tour du scénario, moment auquel vous déterminez si vous avez gagné ou perdu. À partir du tour 11, lorsque l'échelle de temps passe de 30 à 60 minutes par tour, des activités supplémentaires sont introduites dans la séquence de jeu, comme décrit dans la section 15.

5.0 OPÉRATIONS AMPHIBIES US

Toutes les unités US entrent en jeu lors de la Phase des Opérations Amphibies US (AOP). Les unités entrent selon deux méthodes :

- Les unités empiquées avec des LVT dans les Hexs d'approche de plage sont (généralement) transportées vers la plage, via un tirage de cartes. Les unités de chars utilisent cette même méthode par leurs propres moyens.
- Les unités dans les Hexs d'eau, y compris les Hexs d'approche de plage, et non empiquées avec des LVT, traversent lentement les Hexs d'eau du récif à la plage.

Séquence de la Phase des Opérations Amphibies (AOP)

1. Attribuez les marqueurs LVT disponibles aux unités non-blindées dans les Hexs d'approche de plage, comme le permet la capacité des LVT.
2. En partant de l'Ouest (votre droite), effectuez une vérification de débarquement pour chaque unité/pile LVT et chaque unité de chars, un LVT ou un char à la fois pour déterminer le résultat du parcours du LVT vers la plage. Le contrôle consiste à piocher deux cartes, une pour déterminer si le LVT dérive, la seconde pour déterminer où le LVT débarque les unités et combien de Pas (le cas échéant) sont perdus par les unités et les LVT.
3. Déplacez toutes les unités qui sont maintenant dans des Hexs d'eau et qui n'ont pas été transportées par un LVT à l'étape 2 de l'AOP. Les unités peuvent se déplacer jusqu'à deux Hexs (trois Hexs à partir du tour 11).
4. Retirez tous les LVT survivants ayant transportés des unités et placez-les dans la case des LVT disponibles.
5. Placez les unités programmées pour arriver au prochain tour dans les Hexs d'approche de plage indiqués sur l'unité.

5.1 Débarquer avec des LVT(Landing Vehicule Tracked)

Neuf marqueurs LVT sont disponibles au début du jeu. Les LVT sont le seul véhicule de transport US capable de traverser le récif pour acheminer les forces en mer directement sur la plage de l'île de Betio. Tous les autres transports US (non représentés par des marqueurs) débarquent des troupes sur le récif, d'où les soldats doivent débarquer sous le feu ennemi.

5.11 Chargement des LVT

Lors de la première étape de la Phase AOP, prenez les LVT dans la case des LVT disponibles et placez-les sur les unités non-Blindées de votre choix dans les Hexs d'approche de la plage. Orientez le marqueur pour faire face à la même direction que les unités dans l'Hex. Chaque LVT à pleine puissance peut transporter une ou deux unités totalisant quatre Pas. Un LVT à force réduite peut transporter une unité de deux Pas. Deux LVT à un Pas peuvent se combiner pour transporter une seule unité à trois ou quatre Pas. Les LVT ne comptent pas comme des unités à des fins d'empilement. Au tour 1, le nombre de LVT est suffisant pour transporter toutes les unités dans les cases d'approche de plage. Lors des tours suivants, le nombre de LVT disponibles sera probablement insuffisant pour transporter toutes les unités qui arrivent, vous obligeant à choisir quelles unités seront chargées dans les LVT.

Une unité QG ne possède pas de Pas et peut être transportée par un LVT «gratuitement».

5.12 Vérification du débarquement

À l'étape 2 de la Phase AOP, piochez deux cartes de débarquement pour chaque Hex contenant un LVT, en commençant par l'Hex le plus à l'Ouest. Piochez une carte en vous référant uniquement au résultat Dérive dans le coin supérieur droit. Appliquez le résultat de la dérive au LVT et à toutes les unités qu'il transporte :

- **Pas de dérive :** la pile LVT n'est pas affectée.
- **1L :** Déplacez la pile LVT vers l'Hex adjacent à gauche, en conservant son orientation, mais pas au-delà de l'Hex 0139.

EXEMPLE DE DÉBARQUEMENT DE LVT POUR LA PLAGE BEACH RED 2

Placement des unités : Lors de la mise en place du jeu, vous placez les unités prévues pour débarquer au tour 1 dans les trois Hexs d'approche de la plage de Beach Red 2. Vous choisissez de placer une unité d'infanterie en R2A, deux unités du génie en R2B et une unité d'infanterie en R2C. Vous devez orienter toutes les unités pour qu'elles pointent dans la direction Sud indiquée par la flèche principale dans chaque Hex d'approche de plage.

Chargement des LVT : Au cours de l'étape 1 de la Phase des Opérations amphibies, vous affectez des marqueurs LVT aux unités. Chaque LVT à 2 Pas peut transporter quatre Pas d'unité, vous placez donc un LVT dans chaque Hex d'approche de plage.

Contrôle de débarquement pour R2A : La vérification de débarquement consiste en deux tirages de cartes. Vous piochez la première carte pour déterminer la dérive—la carte 54 indique qu'il n'y a pas de dérive. Vous piochez la deuxième carte pour déterminer comment le LVT et les unités se débrouillent pendant leur parcours vers la plage. La carte 45 indique que l'unité transportée débarque avec deux Pas et le LVT avec deux Pas. Vous devez retirer deux Pas à l'unité d'infanterie C/1/2, donc vous remplacez son pion pleine force par son pion force réduite, sur sa face 2 Pas. Le LVT a deux Pas, il n'est donc pas affecté. La carte 45 indique également que le parcours se termine sur la plage. Vous déplacez l'unité réduite et le LVT le long de la rangée d'Hex en direction du Sud, en vous arrêtant dans l'Hex de plage 1226.



Contrôle de débarquement pour R2B : Vous piochez la carte 22 avec un résultat de dérive de 1R. Vous devez déplacer les unités et LVT en R2B d'un Hex vers la droite, en conservant leur orientation vers le Sud. Ensuite, vous piochez la carte 17 indiquant que les unités débarquent avec quatre Pas et le LVT avec deux. Étant donné que les deux unités du génie possèdent ensemble quatre Pas et le LVT deux, aucun Pas n'est perdu. La carte 17 donne l'emplacement comme Intérieur des terres 1. Vous déplacez l'unité et le LVT dans la direction du Sud jusqu'à atteindre l'Hex de terre d'un Hex au-delà de la plage – Hex 1225. Cet Hex contient une unité japonaise donc vous menez immédiatement un combat rapproché selon 8.6.



Contrôle de débarquement pour R2C. Vous piochez la carte 34 avec un résultat de dérive PR. Vous devez faire pivoter le LVT et l'unité dans son Hex pour faire face à la direction de la flèche secondaire. Notez que si vous obteniez un résultat PR pour les unités dans les cases d'approche de plage pour R1 ou R3, vous traiteriez le résultat comme Aucune dérive. Ensuite, vous piochez la carte 43, indiquant que les unités terminent la course avec trois Pas et le LVT est éliminé. Vous retournez l'unité d'infanterie de sa face à 4 pas à sa face à 3 Pas et vous retirez le marqueur LVT du jeu. La carte 43 donne l'emplacement comme Eau. Vous déplacez l'unité le long de la rangée d'Hexs dans la direction sud-ouest jusqu'à ce qu'elle rencontre un Hex avec une épave potentielle de LVT – l'Hex 1233. Vous y placez l'unité là d'où elle devra patauger dans les tours suivants.



Récupération des LVT. Vous placez les deux marqueurs de LVT survivants dans la case des LVT disponibles.

- **1R** : Déplacez la pile LVT vers l'Hex adjacent à droite, en conservant son orientation, mais pas au-delà de l'Hex 0120.
- **PR** : Faites pivoter la pile LVT en place pour qu'elle fasse face au prochain côté d'Hex vers la droite. Le résultat PR s'applique uniquement aux piles LVT s'approchant de Beach Red 2 (R2). Pour tous les autres, traitez ce résultat comme «Pas de dérive».

Tirez une deuxième carte, en vous référant uniquement aux résultats de débarquement en haut de la carte pour déterminer trois résultats.

U# : Ceci montre le nombre de Pas que les unités embarquées sur le LVT possèdent à la suite du débarquement. Si le nombre de Pas possédés par les unités est supérieur au nombre de Pas sur la carte, vous devez retirer les Pas excédentaires des unités. Si le nombre de Pas dans les unités est égal ou inférieur au nombre de Pas sur la carte, les unités ne sont pas affectées. Un résultat X signifie que tous les Pas non HQ sont perdus.

L# : Cela montre le nombre de Pas que le marqueur LVT ou les unités de chars dans l'Hex possèdent à la suite de son parcours pour débarquer. Si le nombre total de Pas possédés par le LVT ou les unités de chars est supérieur au nombre de Pas sur la carte, vous devez retirer les Pas en excès du ou des marqueurs LVT. Si le nombre de Pas des marqueurs est égal ou inférieur au nombre de Pas sur la carte, le LVT n'est pas affecté. Un résultat «X» signifie que tous les Pas sont perdus.

Localisation. L'un des cinq résultats de localisation indique où placer l'unité de char ou les unités transportées par le LVT.

- **Récif.** Les unités restent dans l'Hex d'approche de la plage.
- **L'eau.** Déplacez les unités le long de la rangée d'Hexs dans la direction indiquée par la flèche dans l'Hex d'approche de la plage jusqu'à atteindre un Hex d'eau marqué d'une épave LVT. Placez-y les unités. Les unités dans les Hexs d'approche de Beach Red 1 se déplacent en alternant les Hexs, d'abord vers la gauche, puis vers la droite en zigzag. L'épave dans l'hex 0230 n'a aucun effet sur le mouvement LVT.
- **Plage.** Déplacez les unités le long de la rangée d'Hexs dans la direction à laquelle les unités font face jusqu'à atteindre un Hex de plage. Placez-y les unités.
- **Intérieur des terres 1 et Intérieur des terres 2.** Déplacez les unités dans la direction indiquée en les plaçant dans l'Hex de terre un ou deux Hexs au-delà de l'Hex de plage, sans tenir compte des unités japonaises intervenantes. Les unités peuvent être placées dans un Hex occupé par les Japonais (si cela se produit, menez un Combat rapproché, 8.6). Les unités débarquant à l'intérieur des terres depuis les Hexs d'approche de Beach Red 1 se déplacent vers l'intérieur le long de la rangée d'Hexs en les orientant vers le Sud-Ouest. **Exception, placez les unités débarquant à l'intérieur des Hexs 1138, 1237 ou 1238 (le bec de l'oiseau) en 1338 si Intérieur des terres 1 et 1437 si Intérieur des terres 2.**
- Si les unités transportées ont été éliminées, aucun résultat de localisation n'est affiché.

5.13 Débarquement des HQ

Vous pouvez, à votre choix, ignorer le résultat de la dérive pour un LVT avec une unité HQ. Sur le débarquement, vous pouvez traiter les résultats Intérieur des terres comme des résultats de plage, à votre convenance. Les unités de HQ ne sont pas éliminées par les résultats de débarquement, et un HQ ne possède pas de Pas pour évaluer les pertes subies par d'autres unités.

5.14 Récupération des LVT

À l'étape 4 de la Phase AOP, retirez les marqueurs LVT survivants de la carte et placez-les dans la case des LVT disponibles pour les utiliser dans les prochains tours.

5.2 Patauger vers le rivage

À l'étape 3 de la Phase AOP, déplacez chaque unité dans un Hex d'eau de deux Hexs dans une direction qui rapproche l'unité d'un Hex de plage, en entrant dans un Hex de plage si possible. À partir du tour 11, les unités se déplacent de trois Hexs dans l'eau. Ne déplacez pas les unités qui ont été transportées par un LVT dans de la Phase AOP actuelle. Les Hexs d'eau incluent les eaux libres, les Hexs d'approche de plage et tout Hex avec une partie d'une structure de jetée ou d'une épave. Un Hex de plage est considéré à la fois comme un Hex d'eau et un Hex de terre.

5.21 Toute unité non transportée par un LVT doit être déplacée et doit être déplacée dans l'Hex le plus proche d'un Hex de plage que l'Hex qu'elle occupe.

5.22 Une unité qui patauge ne peut pas traverser un côté d'Hex de jetée.

5.3 Placer des unités dans des Hexs d'approche de plage

À l'étape 5 de la Phase AOP, prenez toutes les unités de la case du tour suivant sur la piste de tour et placez chacune dans l'Hex d'approche de plage A B ou C sur la plage indiquée sur l'unité. Orientez les unités de manière à ce qu'elles soient dans la direction indiquée par la flèche dans son Hex. Les limites d'empilement des Hexs doivent être respectées. L'Hex d'approche de plage D pour les plages R2 et R3 est disponible à partir du tour 5.

5.31 Vous ne pouvez pas placer une unité dans un Hex d'approche de plage sans lettres d'identification ; de tels Hexs ne peuvent être entrés qu'à la suite d'une dérive.

5.4 Débarquer les chars US

Les chars US débarquent comme les LVT mais ne transportent pas d'autres unités. Effectuer des vérifications au débarquement selon 5.12 pour chaque unité de chars dans une zone d'approche de plage. Piochez une carte pour déterminer la dérive et une autre pour déterminer le résultat du parcours de l'unité de chars vers la plage. Considérez l'unité de chars comme un LVT lors de la détermination des pertes de Pas. Si l'unité de chars n'est pas éliminée, elle reste dans l'Hex indiqué par le résultat du débarquement. Traitez les résultats de l'eau et des récifs comme des résultats de plage.

6.0 TIRS DES JAPONAIS

Pendant la Phase des Tirs japonais, piochez une carte de tir pour déterminer quelles positions japonaises tirent sur les unités US. Les unités US dans le champ de tir d'une unité japonaise peuvent être touchées par le tir et subir des désorganisations ou des pertes de Pas.

Toutes les positions japonaises occupées non désorganisées peuvent potentiellement tirer, que les unités y soient révélées ou non. Le tir ne fait pas révéler une unité japonaise.

6.1 Lire les cartes de Tir

Chaque carte de tir identifie les positions japonaises éligibles au tir et les unités US susceptibles d'être touchées. Chaque carte de tir comprend :

Trois couleurs de position japonaise : chaque position occupée par les Japonais non désorganisés correspondant à un symbole de couleur sur la carte peut être éligible pour tirer sur des unités US dans le champ de tir de la position.



- Un symbole d'une seule couleur indique que les positions de cette couleur tirent si elles sont occupées par une unité japonaise, avec ou sans marqueur de renfort.



- Un double symbole indique que les positions de cette couleur ne tirent que si elles sont occupées par une unité et un marqueur de renfort, ou par deux unités dans un Groupe de positions.



- Certaines couleurs de position sur la carte de tir ont une étoile, indiquant qu'un Héros américain, un HQ ou un général peut être touché par un tir depuis une position de cette couleur (11.4).



- Certaines couleurs de position sur la carte de tir incluent un Hit Bonus contre blindé, indiquant que le tir depuis des positions de cette couleur est plus susceptible de toucher les unités blindées US (voir 6.36).



- De nombreuses couleurs de position sur la carte de tir ont des lettres d'action—A, I, M, P et R. Au début du jeu, ne tenez pas compte de toutes les lettres des couleurs de position. Les actions en lettres deviendront disponibles au cours du jeu, comme expliqué dans la section 12.

Un symbole de cible US—Les unités US avec le symbole de cible indiqué sur la carte de tir sont plus susceptibles d'être touchées par les tirs japonais.

Certaines cartes de tir ont une valeur d'artillerie japonaise, indiquant qu'une unité US peut être touchée par des tirs d'artillerie japonaise, en plus des tirs depuis les positions japonaises (6.5).

EXEMPLES DE CHAMPS DE TIR QUI SE CHEVAUCHENT ET SE REJOIGNENT

Dans cette illustration, les champs de tir de quatre positions japonaises qui se chevauchent sont délimités : la **Position D5** (bleu), la **Position D15** (orange), le **Groupe de Positions D9/D10** (violet) et le **Groupe de Positions D3/D4** (orange). D'autres champs de tir existent également dans cette section de carte, mais pour la clarté de cet exemple ne sont pas inclus.

Chaque champ de tir se compose d'Hexs avec des Points de tir intenses et soutenus.

Champs de tir attenants. La proximité de certaines positions fait se rejoindre les champs de tir de positions de la même couleur, mais les champs de tir d'une même couleur ne se chevauchent jamais. S'il y a une question à savoir quelle position projette un point de tir donné, notez que les points sont imprimés sur le côté de l'Hex le plus proche de la position de projection. Dans cette illustration, les champs de tir des positions oranges D15 et D3/D4 se rejoignent le long du côté d'Hex 1120/1219.

Champs de tir dans l'eau. La position D5 et le Groupe de Positions D3/D4 projettent leurs champs de tir dans des Hexs d'eau, indiqués par un point carré de tir intense dans chaque Groupe d'Hexs d'eau non séparés par des lignes d'arc de tir. Par exemple, les Hexs d'eau 0818, 0918 et 0919 sont en tir soutenu de la position bleue D5. L'Hex d'eau 0820 est en tir soutenu du Groupe de Positions orange D3/D4. Les Hexs d'eau 0619, 0719, 0720 et 0819 sont en tir soutenu de D5 et D3/D4.

Les champs de tir d'eau dans cette illustration s'étendent dans des Hexs d'eau au-delà du bord de la section de carte.



6.2 Champs de tir japonais

Les Hexs autour d'une position japonaise contiennent des points de tir de la couleur de la position. Ceux-ci constituent le champ de tir de la position. La plupart des positions ont des champs de tir qui ne s'étendent que sur un ou deux Hexs. Deux types de Points de tir représentent différentes intensités de tir : tir intense et tir soutenu. Les unités US dans un Hex avec un ou plusieurs points de tir sont sujets aux tirs japonais.

6.2.1 Groupes de Positions

Les positions avec au moins deux Hexs de position (comme E1 et E2) sont considérées comme une seule Position et ont un seul champ de tir, même lorsque certains Hexs de la position sont occupés et d'autres non.

6.2.2 A quelques endroits sur la carte, la proximité des positions japonaises fait chevaucher les champs de tir des positions de la même couleur, mais les champs de tir d'une même couleur ne se chevauchent jamais. S'il y a une question à savoir quelle position projette un point de tir donné dans un Hex, notez que des points apparaissent sur le côté de l'Hex le plus proche de la position de projection.

6.2.3 Champs de tir d'eau

Chaque position côtière japonaise ou Groupe de Positions sur les rives Nord et Ouest projette un champ de tir intense dans un arc d'Hexs d'eau, tel que défini par les lignes d'arc de tir et les points de tir intenses dans les Hexs d'eau. Les unités US dans de tels Hexs d'eau sont considérées dans le champ de tir de la position et sont sujets aux tirs japonais tout comme les unités à terre.

6.2.4 Champ de tir étendu des chars

Une position occupée par une unité de chars japonais projette un tir intense dans tous les Hexs à l'extérieur mais adjacents aux Hexs dans son champ de tir (13.1).

6.3 Résoudre les tirs japonais

Après avoir pioché une carte de tir, résolvez le tir japonais pour toutes les positions correspondant à l'une des trois couleurs apparaissant sur la carte.



- Une position ou un groupe de positions occupé par au moins une unité non Désorganisée avec ou sans marqueur de renfort tire si sa couleur apparaît sur la carte de tir comme un symbole de couleur unique.



- Un Groupe de positions occupé par une unité non Désorganisée avec un marqueur de renfort ou deux unités non Désorganisées tirent si sa couleur apparaît sur la carte de tir comme un symbole double couleur.

Pour chaque position de tir japonaise, vérifiez chaque Hex dans son champ de tir occupé par des unités US et référez-vous à la table de Tir des japonais. Utilisez la ligne du tableau pour le type de point de tir projeté dans l'Hex par la position japonaise. Lisez cette ligne jusqu'à la colonne répertoriant l'état du tir de position japonaise : une position avec toutes les unités révélées (pas les marqueurs de renfort), ou une position avec des unités non révélées. Lisez le résultat dans la case pour déterminer si des unités US dans l'Hex sont touchées par le tir. Les facteurs déterminant si une unité US est touchée incluent le type de point de tir dans l'Hex (intense ou soutenu), le symbole de cible de l'unité US (● ♦ ou ▲) et le type de l'unité US (blindée ou non). Les unités touchées par le tir perdent des Pas et/ou sont Désorganisées, comme indiqué sur le tableau.



6.31 Limites des Hits des positions japonaises

Dans un seul tir, une Position ou un Groupe de Positions japonais peut toucher un nombre d'unités US jusqu'au nombre d'unités japonaises non Désorganisées et de marqueurs de renfort dans la position ou le Groupe de Positions. Par exemple, une unité seule dans une position peut toucher une seule unité US en un seul tour, tandis qu'un Groupe de Position avec deux marqueurs d'unité et un marqueur de renfort peut toucher jusqu'à trois unités US. Si le nombre d'unités US pouvant être touchées dépasse cette limite, sélectionnez les unités à toucher dans l'ordre de priorité suivant.

- **Priorité 1** : Unités dans des Hexs avec des points de tir intense. Si après avoir vérifié tous les Hexs de tir intense, la position japonaise n'a pas atteint sa limite de Hits passer à la priorité 2.
- **Priorité 2** : Unités dans des Hexs avec des points de tir soutenu, y compris des Hexs d'eau. Si après avoir vérifié tous les Hexs de tir soutenu, la position japonaise n'a pas atteint sa limite de Hits, passez à la priorité 3.
- **Priorité 3** : Si la position tire avec des mitrailleuses, les unités dans des Hexs qui n'ont pas de points de tir et sont adjacentes à des Hexs avec des points de tir intenses.

Si vous devez choisir parmi des unités dans l'une de ces priorités, sélectionnez l'unité US avec le plus de Pas, puis l'unité la plus proche de la position de tir. S'il reste encore un choix, vous choisissez quelles unités reçoivent les Hits.

6.32 Pertes de Pas suite aux résultats des tirs japonais

Une unité US touchée par un tir peut subir la perte d'un Pas, comme indiqué sur le tableau des Tirs japonais ; retournez l'unité sur sa face à force réduite. La prochaine fois que l'unité est touchée, remplacez-la par une unité à force réduite. Si une unité avec un seul Pas est touchée, retirez-la du jeu.

6.33 Désorganisé suite aux résultats des tirs japonais

Une unité US touchée par un tir peut être Désorganisée au lieu ou en plus de perdre un Pas ; placez un marqueur Désorganisé sur l'unité. Une unité déjà Désorganisée qui subit un autre résultat de Désorganisé n'est plus affectée. Une unité peut être Désorganisée par un tir depuis une position et perdre un Pas à cause d'un tir depuis une autre position au cours de la même Phase de tir.

6.34 Limitation des pertes de Pas

Une unité US donnée ne peut pas perdre plus d'un Pas au cours d'une même Phase de Tir japonais, même si elle est touchée par un tir depuis plusieurs positions japonaises (**Exception : 13.2M**). Appliquez les Hits excédentaires aux autres unités US ciblées si disponibles ; sinon, ignorez les Hits en excès. Cependant, vous devez essayer de toucher le plus d'unités US possible lorsque vous attribuez des Hits à partir de plusieurs positions. Par exemple, si la position japonaise A se limite à toucher deux unités et que trois unités sont éligibles pour être touchées, dont l'une est également touchée par la position B, supposez que la position B frappe cette unité et que la position A frappe les deux autres.

6.35 Un Hex occupé par des unités US avec un total de cinq Pas ou plus est une cible concentrée, augmentant la vulnérabilité des unités aux tirs japonais. Les unités comme cible concentrée sont considérées comme ayant le symbole de cible indiqué sur la carte de tir japonais, quels que soient les symboles imprimés sur les pions des unités.

6.36 Lorsqu'une couleur de position sur la carte de tir comprend un symbole de Blindé, les positions de tir de cette couleur reçoivent le bonus de Hit sur Blindé. Toutes les unités blindées US sur lesquelles la position tire sont considérées comme non blindées lors de la détermination des touches. Notez que selon le tableau des Tirs japonais, les unités blindées US dans un Hex avec un point de tir intense sont touchées même si la position japonaise de tir n'a pas le bonus de blindé.

6.37 Les Hits sont contre des unités, pas contre des piles. Une unité d'une pile peut être touchée alors que l'autre ne l'est pas. Si les deux unités d'une pile sont touchées, les deux peuvent perdre un Pas.

6.4 Unités japonaises Désorganisées

Une unité japonaise avec un marqueur Désorganisé ne tire pas et ne projette pas de champ de tir (**Exception : Communication US 11.31**).

Une unité japonaise reste Désorganisée jusqu'à ce que sa couleur de position apparaisse sur une carte de tir. Après avoir résolu tous les tirs pendant la Phase de Tir japonais, retirez les marqueurs Désorganisé de chaque unité japonaise Désorganisée dans une position correspondant à une couleur apparaissant sur la carte, même si l'unité a été Désorganisée pendant la Phase de Tir en cours. Retirez le marqueur Désorganisé d'une unité japonaise si sa couleur apparaît sur la carte de tir sous la forme d'un symbole simple ou double, quel que soit le nombre d'unités japonaises dans la position.

6.41 Si un Groupe de Positions a des unités dans plus d'un Hex et que l'une de ces unités est désorganisée, les unités non désorganisées dans la position tirent toujours. Cependant, l'unité désorganisée et son marqueur de renfort ne contribuent pas à déterminer si la position est éligible pour tirer et combien d'unités elle peut toucher.

6.5 Tir de l'artillerie japonaise (début au tour 2)

Si vous piochez une carte de tir avec un résultat d'artillerie, résolvez d'abord tous les tirs par les positions japonaises, puis vérifiez si les tirs d'artillerie japonaise touchent une unité US. Les tirs d'artillerie japonaise ne se produisent pas au tour 1.

Procédure : Le résultat d'artillerie indique le nombre de positions d'artillerie occupées par les Japonais nécessaires pour effectuer des tirs d'artillerie. Les nombres requis sont définis plus en détail par type d'artillerie : Lourde, moyenne ou quelconque. Comptez le nombre de positions d'artillerie occupées par des unités japonaises non désorganisées. Ne comptez que celles du type indiqué sur la carte. Si le nombre d'unités d'artillerie japonaises éligibles est égal ou supérieur au nombre requis, une unité US non QG avec le symbole de cible indiqué sur la carte de tir est touchée.

Exemples de valeur d'artillerie :



S'il y a au moins huit positions d'artillerie occupées par les Japonais avec n'importe quel type d'artillerie, une unité US est touchée par des tirs d'artillerie.



S'il y a au moins deux positions d'artillerie occupées par les Japonais avec de l'artillerie lourde, une unité US est touchée par des tirs d'artillerie. Les unités japonaises avec de l'artillerie moyenne ou légère ne contribuent pas dans ce cas.

Choisissez une unité hors HQ avec le symbole cible indiqué sur la carte pour perdre un Pas, avec la priorité suivante :

1. Dans un Hex d'approche de plage.
2. Dans l'eau.
3. Dans un Hex de plage.

Si vous devez sélectionner parmi les unités dans l'une de ces priorités, sélectionnez l'unité avec le plus de Pas. S'il reste encore un choix, vous choisissez quelle unité est touchée. Si aucune unité US avec un symbole de cible correspondant à la carte n'est dans un Hex d'approche de plage, d'eau ou de plage, aucune unité n'est touchée par les tirs d'artillerie.

6.51 Détruire l'artillerie japonaise

Lorsqu'une position avec de l'artillerie n'est pas occupée par une unité japonaise, la position ne contribue pas au tir d'artillerie japonaise. L'artillerie dans une position d'artillerie est détruite de façon permanente si elle est occupée par une unité US ou si elle est touchée par un tir de la marine US. Placez un marqueur Artillerie détruite dans la position, comme rappel. Si une position d'artillerie inoccupée dans laquelle l'artillerie n'a pas été détruite devient par la suite occupée par une unité japonaise, la position contribue à nouveau au tir d'artillerie.

6.52 Les positions occupées avec de l'artillerie ont des champs de tir comme toutes les autres positions. Elles peuvent effectuer des tirs et peuvent contribuer par leur capacité d'artillerie aux tests de tir d'artillerie au cours de la même Phase de Tir japonais, si cela est demandé en piochant une carte de tir japonais.

EXEMPLES DE TIRS JAPONAIS

La Phase de Tir japonais du tour 4 est en cours. Le marqueur d'action « M » a été révélé au tour 3, indiquant que les actions M sont disponibles pour les unités japonaises. Les autres lettres d'actions ne sont pas encore disponibles.

Exemple 1. Vous piochez la carte de Tir japonais #19 montrant les couleurs de position orange en double, en vert simple et de marron en double. Les trois positions indiquées dans l'illustration vont tirer.

- La position orange à l'intérieur des terres en 1427 n'a qu'une seule unité US dans son champ de tir—l'unité de chars en 1327. Cet Hex a un point de tir intense, indiquant que le tir touchera les unités US de tous types, quel que soit le symbole de la cible. L'unité de chars est touchée. Vous retournez l'unité de son côté à deux Pas vers son côté à un pas. Puisque le tir est venu d'une position avec une unité non révélée, vous placez également un marqueur Désorganisé sur l'unité de chars.
- La position côtière verte 1022 a une unité d'infanterie et de HQ US en 1023 dans son champ de tir soutenu. La position verte a une unité et un marqueur de renfort et peut donc toucher deux unités, et la couleur de position sur la carte comprend une étoile, indiquant que le feu peut toucher un chef. L'unité d'infanterie US a le symbole de cible ♦ indiqué sur la carte de tir et est touchée ; vous retournez l'unité de son côté à deux Pas à son côté à un Pas. L'unité HQ est également touchée ; vous la retournez sur son côté non-Héros. Puisque l'unité qui tire est révélée, l'unité d'infanterie US n'est pas Désorganisée.
- La position côtière marron 1429 a une unité du génie en 1229 dans son champ de tir soutenu. Cependant, l'unité du génie n'a pas le symbole de cible indiqué sur la carte de tir et n'est donc pas touchée.

La position marron en 1325 occupée par une seule unité japonaise ne tire pas car le double symbole marron sur la carte signifie qu'un marqueur de renfort ou une seconde unité est nécessaire. Les positions bleu et rouge ne se déclenchent pas car ces couleurs n'apparaissent pas sur la carte.

Exemple 2. En utilisant la même situation, disons que vous piochez à la place la carte de tir japonaise #21 montrant les couleurs de position rouge en double, en violet simple et en bleu simple avec la lettre d'action M. Deux positions vont tirer.

- La position côtière rouge 1329 a quatre unités US dans son champ de tir soutenu, trois sur terre et une dans l'eau. La position a une unité japonaise et un marqueur de renfort alors elle peut toucher deux unités avec le symbole de cible ● dans des Hexs de tir soutenu. L'unité du génie en 1229 et l'unité d'infanterie dans l'Hex d'eau 1026 sont touchées, vous retirez un Pas de chaque unité.



- Le Groupe de Positions côtières bleues a quatre unités japonaises et des marqueurs de renfort en 1225 et en 1223 ; et peut donc toucher jusqu'à quatre unités US. La lettre d'action M sur la carte de tir signifie que la position tire avec des mitrailleuses, étendant son champ de tir pour inclure tous les Hexs adjacents aux Hexs avec des Points de tir intense (6.31). Cinq unités US sont dans le champ de tir de la position. Vous vérifiez les unités US dans l'ordre de priorité de tir - intense, soutenu puis mitrailleuses - pour déterminer que seules deux unités US sont réellement touchées.

Tir intense : L'unité d'infanterie US en 1224 est touchée, même si elle n'a pas le symbole de cible correspondant. Vous supprimez un Pas et désorganisez l'unité, puisque la position de tir comprend une unité non révélée.

Tir soutenu : Ensuite, vous vérifiez les trois unités US dans des Hexs de tir soutenu. Aucune n'est touchée : l'unité d'infanterie en 1023 n'a pas le symbole de cible correspondant ; l'unité HQ ne peut pas être touchée car le symbole de tir bleu n'a pas d'étoile ; l'unité d'infanterie dans l'Hex d'eau 1026 est éligible pour être touchée, mais a déjà perdu un Pas à cause du tir depuis la position rouge cette Phase de tir.

Tir de mitrailleuses : L'Hex 1424 est adjacent à un Hex de tir intense bleu et se trouve donc dans le champ de tir des mitrailleuses de la position bleue. Le symbole de cible sur l'unité d'infanterie US en 1424 correspond à celui de la carte de tir et est donc touché. L'unité perd son dernier Pas, éliminant l'unité.

Bien que la carte de tir affiche une couleur de position violette, il n'y a pas de positions violettes dans la section de carte dans cet exemple.

7.0 ACTIONS US

Pendant la Phase d'Action US, vous pouvez effectuer des actions avec des unités US. À chaque tour, vous pouvez sélectionner trois unités ou piles US, chacune pouvant effectuer une action. De plus, les unités US répondant à certaines exigences peuvent effectuer des actions gratuitement.

Les unités US peuvent mener l'une des actions suivantes, si elles sont éligibles :

- Déplacez-vous jusqu'à deux Hexs sur terre (toutes les unités)
- Entrez dans un Hex adjacent occupé par l'ennemi pour un combat rapproché (tous sauf l'artillerie et les HQ)
- Attaque (tous)
- Tir de Barrage (unités de chars et d'artillerie uniquement)
- Tir de Barrage d'artillerie navale (marqueur de tir naval uniquement)
- Supprimer un marqueur Désorganisé (toute unité avec un marqueur Désorganisé)

7.1 Actions gratuites

Les unités peuvent effectuer des actions gratuites qui ne comptent pas dans votre limite de trois actions par tour. Cependant, une unité ne peut effectuer qu'une action par tour, même si cette action est gratuite. Les unités peuvent effectuer des actions gratuites dans les situations suivantes :

- Une unité avec un marqueur Héros ou Inspiré.
- Une unité avec un marqueur Désorganisé.
- Unités de HQ.
- Une unité sous les ordres d'un HQ. Une unité qui est empilée avec ou adjacente à une unité de HQ au début de la Phase d'Action est sous les ordres et peut effectuer une action gratuite. Les unités qui mènent des actions gratuites parce qu'elles sont sous les ordres d'un HQ peuvent mener des actions différentes les unes des autres.

7.2 Mener des actions

Vous pouvez demander à vos unités d'effectuer des actions dans n'importe quel ordre, en séquençant vos trois actions autorisées et vos actions gratuites comme vous le souhaitez. Une unité donnée ne peut effectuer plus d'une action par tour, que cette action soit gratuite ou non.

Vous pouvez placer des marqueurs Action Taken sur les unités qui effectuent des actions, pour vous aider à suivre les actions réalisées. Retirez les marqueurs à la fin de la Phase d'Action.

7.21 Deux unités d'une pile peuvent effectuer une action ensemble au prix d'une action, tant qu'elles effectuent exactement la même action ; par exemple, entrer dans le même Hex, attaquer la même position japonaise, ou faire un Tir de Barrage dans le même Hex. Si vous voulez que les unités d'une pile se déplacent dans différentes directions ou effectuent différentes actions, vous devez utiliser deux actions. Si vous voulez que deux unités dans des Hexs différents attaquent la même position japonaise, vous devez utiliser deux actions.

7.3 Action

Déplacez-vous jusqu'à deux Hexs sur terre. Une unité commençant son tour dans un Hex de terre peut se déplacer d'un ou deux Hexs dans n'importe quelle direction sur terre.

Le tableau des effets de terrain répertorie le terrain qui restreint ou interdit le mouvement pour certains types d'unités.

7.31 Déplacements limités à un Hex

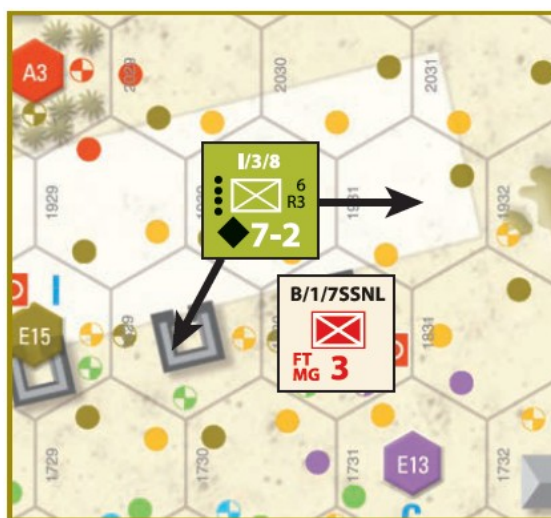
Une unité doit terminer son mouvement si elle entre dans un Hex dans le champ de tir intense d'une position ennemie non Désorganisée, ou dans un Hex adjacent à une unité ennemie même si elle est Désorganisée.

7.32 Mouvement d'infiltration

Si vous déplacez une unité d'infanterie ou de génie US d'un Hex adjacent et dans le champ de tir d'une position japonaise occupée et non Désorganisée, vers un Hex également adjacent et dans le champ de tir de la même position, l'unité US tente de s'infiltrer au-delà de la position japonaise et peut être immédiatement la cible de tirs. Lors de la tentative de mouvement, faites un tirage spécial d'une carte de tir. S'il montre à la fois la couleur de la position japonaise et le symbole de la cible de l'unité US infiltrée, vous devez retirer un Pas à l'unité US.

- Si l'unité US qui s'infiltrer perd un Pas, vous pouvez choisir de terminer le mouvement ou de laisser l'unité dans l'Hex à partir duquel elle a commencé le mouvement. Dans les deux cas, l'unité a effectué une action.
- Une unité s'infiltrant dans un Hex occupé par une unité US doit vérifier les tirs japonais, mais n'est pas considérée comme une cible concentrée, même si le mouvement entraîne cinq Pas ou plus dans l'Hex.
- Les HQ ne peuvent pas tenter un mouvement d'infiltration par eux-mêmes, mais peuvent se déplacer avec une unité régulière tentant une infiltration.
- Les unités de chars effectuant ce mouvement ne vérifient pas les tirs japonais. Les unités d'artillerie ne peuvent pas effectuer de mouvement d'infiltration.

Exemple d'infiltration. Une unité US est adjacente à une position orange occupée. Les flèches indiquent les mouvements d'infiltration possibles par l'unité américaine. Les déplacements dans d'autres Hexs ne sont pas des infiltrations. Si l'unité tentait de s'infiltrer, elle perdrait un Pas si la pioche de cartes de tir qui s'ensuivait montrait un seul symbole de couleur orange et le symbole de cible ♦. Puisque l'unité japonaise n'a pas de marqueur de renfort, une carte avec un double symbole de couleur orange ne causera pas de perte de Pas pour l'infiltration.



7.33 Une fois que vous déplacez une unité de HQ, elle ne fournit plus d'actions gratuites aux unités sous son commandement pour le reste de la Phase d'Action. Planifiez l'enchaînement des actions de vos unités en conséquence.

7.4 Action : Entrez dans un Hex occupé par l'ennemi

Une unité d'infanterie ou de génie US qui commence la Phase d'Action adjacente à un Hex occupé par l'ennemi qui n'a pas été attaqué dans la phase en cours, peut effectuer une action pour entrer dans l'Hex. Cela constitue l'intégralité de l'action de l'unité et déclenche un combat rapproché, qui est résolu une fois que toutes les actions US de la Phase d'Action sont terminées. Voir 8.6 pour la procédure de combat rapproché.

7.5 Limites d'empilement

Une ou deux unités US peuvent occuper un Hex à la fin d'une Phase d'Action US. Les limites d'empilement ne s'appliquent qu'à la fin de la Phase d'Action US. Vous pouvez dépasser l'empilement pendant la Phase d'Action US et pendant les autres phases du tour.

7.51 Les unités de HQ, les Héros et les garnisons ne comptent pas dans les limites d'empilement.

7.52 Il n'y a pas de limite en soi au nombre de Pas qui peuvent occuper un Hex. Cependant, les unités US dans un hex occupé par cinq Pas ou plus sont considérées comme une cible concentrée pendant le tir japonais (6.35).

7.53 Si des unités US dans un Hex dépassent les limites d'empilement à la fin de la Phase d'Action US, vous devez éliminer les unités jusqu'à ce que les limites soient atteintes. Notez que la Phase d'Action US se termine après la

résolution du combat rapproché. Les unités US peuvent dépasser les limites d'empilement pendant un combat rapproché mais, si les unités US dépassent toujours les limites d'empilement après la résolution de tous les combats rapprochés, vous devez éliminer les unités en excès.

7.6 Unités US Désorganisées

Une unité US avec un marqueur Désorganisé ne peut effectuer aucune action, à l'exception de l'action « gratuite » consistant à retirer le marqueur Désorganisé. Vous pouvez attendre que toutes les autres unités aient effectué leurs actions avant de retirer les marqueurs Désorganisés des unités US, afin de ne pas effectuer d'autres actions par inadvertance avec ces unités.

Il est possible qu'une unité US soit Désorganisée pendant la Phase d'Action US, à la suite d'une attaque US ou d'un combat rapproché. Un marqueur Désorganisé ne peut pas être retiré de l'unité lors de la Phase d'Action au cours de laquelle il a été placé, puisqu'elle a déjà effectué une action. Pour vous aider à différencier les unités Désorganisées pendant la Phase d'Action des unités Désorganisées avant la phase, les marqueurs Désorganisés US sont fournis en deux tons de couleur.

8.0 ACTIONS DE COMBAT US

Pendant la Phase d'Action US, vos unités peuvent tenter de Désorganiser et détruire les unités japonaises via trois types d'actions :

- **Attaquez** un Hex occupé par les Japonais. Une attaque doit inclure au moins une unité d'infanterie ou du génie adjacente à l'Hex occupé par les Japonais. D'autres unités peuvent participer depuis des Hexs adjacents et, si elles sont capables de tirer à distance, depuis des Hexs non adjacents.
- **Tir de Barrage** sur un Hex occupé par les Japonais exclusivement depuis des Hexs non adjacents. Les unités de chars peuvent bombarder un Hex occupé par les Japonais à portée mais non adjacent aux chars eux-même.
- **Menez un combat rapproché** en vous déplaçant dans un Hex occupé par les Japonais. Le combat rapproché est résolu après que toutes les actions US de la phase aient été complétées.

8.1 Unités éligibles à l'attaque

Une attaque doit inclure au moins une unité d'infanterie ou du génie attaquant un Hex occupé par les Japonais depuis un Hex adjacent. Tant que cette condition est remplie, toutes les unités peuvent participer à l'attaque contre le même Hex occupé par les Japonais dans les conditions suivantes :

L'infanterie sans portée et les unités du génie doivent être dans un Hex adjacent à l'Hex occupé par les Japonais.

Les unités d'infanterie avec une portée imprimée de 2 ou 3 doivent être adjacentes ou à portée de l'Hex occupé par les Japonais.

Les unités de chars doivent être à portée et une ou plusieurs des conditions suivantes doivent être vraies :

- l'unité de chars est adjacente à l'Hex cible, ou
- l'unité de chars est adjacente à une unité d'infanterie attaquante, ou
- l'unité de chars est sous les ordres d'un HQ, ou
- au moins une unité d'infanterie attaquante est sous les ordres d'un HQ.

Les unités d'artillerie doivent être

- à portée mais non adjacentes à la cible ; et
- sous les ordres d'un HQ qui commande également au moins une unité d'infanterie attaquant la position ; et
- n'est pas dans le champ de tir d'une unité japonaise.

Le tir naval peut être inclus dans l'attaque si vous avez un marqueur de tir naval à dépenser, et qu'au moins une unité d'infanterie attaquante possède une radio ou est sous les ordres d'un HQ.

8.11 Déterminer la portée

Un Hex est à portée d'une unité US si la distance en Hexs entre eux (en comptant l'Hex cible mais pas l'Hex de l'unité qui tire) est égale ou inférieure à la portée de l'unité qui tire.

8.12 Chaque unité participant à une attaque contre un seul Hex occupé par les Japonais doit effectuer une action afin de participer à l'attaque (7.21). Une unité incapable de mener une action ne peut pas attaquer.

8.13 Les unités de HQ ne participent pas directement à une attaque et ne sont pas affectées par les résultats d'une attaque.

8.2 Armes pour l'attaque

Note de conception : comme dans la plupart des jeux de guerre, une attaque réussie nécessite une plus grande force numérique que l'ennemi, mais il est tout aussi important dans DDaT d'utiliser les bonnes armes et tactiques.

Chaque unité US possède une ou plusieurs armes, comme indiqué sur le tableau des armes US. Chaque unité japonaise et marqueur de renfort répertorie les exigences en matière d'armes. Les unités US avec les armes requises attaquent les unités japonaises plus efficacement que les unités US sans.

8.21 Armes d'infanterie US à puissance réduite

Les armes possédées par les unités d'infanterie à force réduite sont imprimées sur leur pion au lieu de lire le tableau des armes. Les armes possédées par l'infanterie à effectif réduit varient d'une unité à l'autre ; pour refléter les différences dans l'équipement perdu et abandonné à mesure que les pertes augmentent.

8.22 Flanquement

Certaines unités japonaises et marqueurs de renfort mentionnent le flanquement (FL) comme une exigence d'arme. Cette arme (en fait une tactique) n'est possédée par aucune unité US. Afin de répondre à l'exigence de flanquer lors d'une attaque, les unités US doivent attaquer l'Hex occupé par les Japonais depuis au moins deux Hexs adjacents à la cible mais pas l'un à l'autre.

- Si à la fois l'unité japonaise et son marqueur de renfort indiquent le besoin de flanquement, les unités US doivent attaquer depuis au moins trois Hexs adjacents à l'Hex japonais pour satisfaire le besoin. Les trois Hexs peuvent être adjacents les uns aux autres.

8.23 Exigence japonaise de combat rapproché

Certaines unités japonaises et marqueurs de renfort mentionnent le combat rapproché (CC) comme une exigence d'arme. Cette exigence ne peut être satisfaite par aucune unité US attaquante.

- **Astuce stratégique** : une unité japonaise avec CC ne peut pas être vaincue par une attaque ou un Tir de barrage US – seul le combat rapproché fera l'affaire. Un marqueur de renfort japonais avec CC peut être éliminé par l'attrition d'une attaque US ou par un Tir de barrage naval US.

8.24 Héros et armes

Lorsqu'une unité avec un Héros attaque depuis un Hex adjacent, le Héros fournit une arme « joker ». Le Héros peut remplacer n'importe quelle exigence d'arme de votre choix, après que toutes les exigences d'armes japonaises aient été révélées.

- **Exception** : un Héros ne peut pas se substituer à l'exigence de flanquer ou de combat rapproché.
- Un Héros peut augmenter votre force d'attaque de un, au lieu de fournir un joker d'arme, à votre choix.
- Cet avantage n'est pas cumulatif. Si plus d'un Héros est impliqué dans une attaque, vous ne pouvez nommer qu'une seule arme générique ou augmentation de la force

8.25 Radios des HQ

Les unités de HQ US possèdent des radios, une exigence d'arme pour vaincre certaines unités japonaises. Une unité US attaquant une position japonaise depuis un Hex adjacent lorsqu'elle sous les ordres d'un HQ peut inclure la radio du HQ parmi ses capacités d'armes.

8.26 L'exigence d'arme de Tir naval peut être satisfaite en dépensant un marqueur de Tir naval dans le cadre d'une attaque US (voir 8.5). De plus, le joker d'un Héros peut satisfaire l'exigence de Tir naval.

EXEMPLES D'ATTAQUE US

Dans la Phase d'Action US du Tour 7, vous effectuez des actions pour lancer les trois attaques montrées dans cette illustration.

Attaque 1 : Les unités d'infanterie en 1728 et 1829 et l'unité de chars en 1528 attaquent la position japonaise en 1828. Les unités d'infanterie sont éligibles pour participer car elles sont adjacentes à l'unité cible. L'unité de chars est éligible pour participer en utilisant le tir à distance car l'unité cible est à portée de l'unité de chars et l'unité de chars est sous les ordres d'une unité HQ adjacente. Chaque unité effectue une action gratuite — gratuite parce que l'unité de chars et l'unité d'infanterie à 4 Pas sont sous les ordres d'une unité HQ et l'unité d'infanterie à 2 Pas a un Héros.

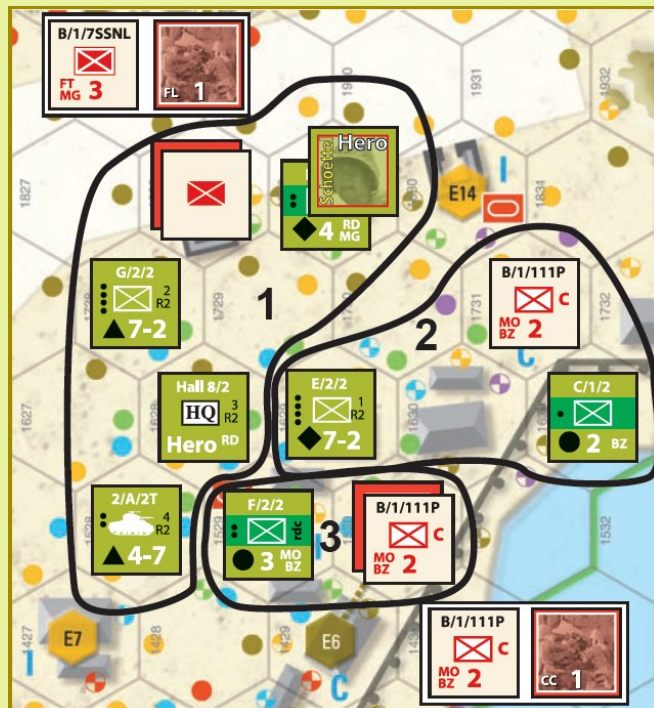
1. Vous retournez l'unité japonaise pour la révéler, laissant le marqueur de renfort non révélé.

2. L'unité japonaise a une force de 3, doublée à 6 pour occuper un bâtiment fortifié. Vos unités ont une force totale de 15.

3. Les tactiques nécessaires pour vaincre l'unité japonaise sont les lance-flammes (FT) et les mitrailleuses (MG). L'unité d'infanterie de 4 Pas et l'unité de chars possèdent toutes deux des mitrailleuses. Aucune de vos unités n'a de lance-flammes, vous utilisez donc la tactique de combat joker de votre Héros pour satisfaire à cette exigence.

4. Vos unités possèdent les armes requises et votre force est plus de deux fois la force japonaise. Vous vous référez à la section inférieure du tableau des attaques américaines et faites une référence croisée avec la colonne de la situation japonaise « Unité japonaise et marqueur de renfort non révélé ».

5. Le résultat de l'attaque vous demande de révéler le marqueur de renfort et de consulter à nouveau le tableau. Le marqueur de renfort révélé augmente la force japonaise à 4 – doublé à 8 pour le bâtiment fortifié ; et ajoute l'exigence que l'attaque flanque les unités japonaises (FL). Vous avez des unités attaquant à partir de deux Hexs adjacents à la cible mais pas l'une à l'autre répondant ainsi à l'exigence de flanquement. Vous avez maintenant plus de force mais pas le double de la force des unités japonaises (15:8) et toutes les tactiques requises. Vous consultez à nouveau le tableau d'attaque US, en utilisant la colonne pour une unité japonaise et le marqueur de renfort révélé. Le résultat de l'attaque indique que le marqueur de renfort est éliminé (retirez-le du jeu) et l'unité japonaise est désorganisée.



Attaque 2 : Deux unités US attaquent une position japonaise avec une seule unité japonaise. L'unité d'infanterie en 1631 doit dépenser une action pour attaquer. L'unité d'infanterie en 1629 est sous les ordres d'un HQ donc son action est gratuite. L'unité japonaise a une force de 2, doublée à 4 car votre seule unité adjacente au défenseur attaque à travers une digue. Votre force totale est de 9. Vos unités possèdent les armes requises (bazookas et mortiers) et votre force est plus du double de la force japonaise. Vous vous référez à la colonne du tableau d'attaque US pour une unité japonaise seule. Le résultat indique que l'unité japonaise est vaincue. Vous placez l'unité dans la case des unités japonaises éliminées. Si l'unité japonaise était classée Élite, vous la placeriez à la place face cachée dans la case des unités de Réserve japonaise.

Attaque 3 : Une unité US attaque une position japonaise occupée par une unité et un marqueur de renfort. L'unité US est sous les ordres d'un HQ et effectue donc une action gratuite. L'unité japonaise a une force de 2, sans modificateurs de terrain. Vous avez une force de 3. Votre unité possède les armes requises et votre force est supérieure à la force de l'unité japonaise. Le tableau des attaques US vous demande de révéler le marqueur de renfort et de consulter à nouveau le tableau. Maintenant, la position japonaise a une force de trois et nécessite un combat rapproché (CC), une exigence que votre unité ne peut pas remplir. Votre force est désormais égale à la force japonaise et vous ne possédez pas les armes requises. Le tableau d'attaque US vous demande de placer un marqueur Désorganisé sur votre unité attaquante.

8.27 Portée de l'infanterie

Les unités d'infanterie à quatre Pas ont une portée de 2. L'infanterie lourde (celles avec les désignations de compagnie D, H et M) à quatre Pas ont une portée de 3 et à trois Pas ont une portée de 2. Lorsqu'une telle unité attaque depuis un Hex adjacent, elle possède toutes les capacités d'armes répertoriées pour son type sur le tableau des armes US. Lorsqu'elle participe à une attaque depuis un Hex non adjacent, une unité d'infanterie à distance peut utiliser moins de ses armes, comme indiqué sur le tableau. Lorsqu'une unité d'infanterie perd des Pas, elle perd sa capacité de tir à distance.

8.28 Armement des chars

Comme indiqué sur le tableau des armes US, les capacités d'armes d'une unité de chars US dépendent de sa distance par rapport à l'Hex cible. À une portée de 1 à 7 Hexs, les chars remplissent les conditions requises pour l'artillerie (AR) et du bazooka (BZ) ; à une portée de 1 à 4 Hex, les chars répondent également aux exigences d'un fusil automatique Browning (BR) et d'une mitrailleuse (MG).

8.3 Résoudre une attaque

Résolvez une attaque en comparant la force et les armes des unités US attaquantes à la force et aux besoins en armes des unités et des marqueurs dans l'Hex attaqué par les Japonais. Les défenseurs japonais peuvent être Désorganisés, perdre leur marqueur de renfort, gagner un marqueur de renfort ou être vaincus à la suite de l'attaque. Une unité japonaise vaincue est retirée du jeu, temporairement ou définitivement. Les unités US peuvent être Désorganisées à la suite d'une attaque et parfois perdre un Pas.

Une fois que vous avez déclaré une action d'attaque contre un Hex occupé par les Japonais et sélectionné toutes les unités US effectuant des actions pour participer à l'attaque (y compris la dépense d'un marqueur de tir naval si vous en avez un), résolvez l'attaque comme suit :

1. **Révélez l'unité japonaise**, si elle n'est pas révélée. Si l'Hex a un marqueur de renfort non révélé, ne le révélez pas encore. Si l'Hex n'a pas de marqueur de renfort et que la force de l'unité japonaise est de "0", l'unité est vaincue.



EXEMPLE DE COMBAT RAPPROCHÉ

Combat rapproché dans l'Hex 1728

Pendant la Phase d'Action japonaise, une unité japonaise et un marqueur de profondeur mènent l'action d'assaut pour entrer dans l'hex 1728 occupé par les US, déclenchant ainsi un combat rapproché dans l'Hex (voir l'exemple d'action japonaise page 23).

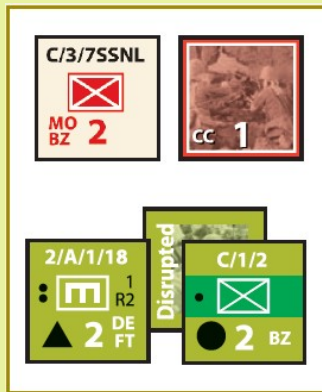
Vous commencez la procédure de combat rapproché en révélant l'unité japonaise et le marqueur de renfort.

Ensuite, vous tirez des cartes du paquet pour former des pioches pour les forces opposées. Vous prenez quatre cartes pour le côté US (trois cartes pour le nombre de Pas US et une carte pour l'unité du génie avec lance-flammes), et vous prenez quatre cartes pour le côté japonais (une pour l'unité, une pour le marqueur de renfort, une parce que les Japonais attaquent, et une pour l'exigence CC sur le marqueur de renfort).

Maintenant, vous révéléz les cartes de chaque côté à tour de rôle, en commençant par le côté japonais. Les cartes affichant une couleur de position marron entraîneront un Hit, car c'est la position d'où venaient les unités japonaises.

- La carte japonaise 1 montre une couleur de position marron. Vous devez retirer un Pas d'une unité US et défausser une carte US. Vous choisissez de retourner l'unité du génie sur sa face 1 Pas.
- C'est maintenant au tour US de révéler une carte. Cependant, comme les unités US sont Désorganisées, vous retirez le marqueur Désorganisé au lieu de révéler une carte.
- La carte japonaise 2 n'apparaît pas en marron — aucun effet.
- La carte US 1 indique un événement d'héroïsme CC et une couleur de position marron. Pour mettre en œuvre l'événement, vous ajoutez une carte à la pioche US et défaussez une carte de la pile japonaise. Ensuite, pour résoudre le marron, vous éliminez le marqueur de renfort japonais et défaussez une carte japonaise.
- Le camp japonais n'a aucune carte donc vous révéléz une autre carte US. La carte US 2 montre l'événement CC Renfort et pas de couleur de position marron. Pour mettre en œuvre l'événement, vous ajoutez un marqueur de renfort depuis la case de Renfort de l'intérieur des terres à la force japonaise et ajoutez une carte à la pioche japonaise.
- La carte japonaise 3 qui vient d'être ajoutée montre une couleur de position marron. Vous retirez un Pas des unités US en éliminant l'unité d'infanterie à 1 Pas, puis vous défaussez une carte US.
- La carte US 3 ne montre pas de couleur de position marron.
- Encore une fois, il n'y a pas de cartes japonaises, donc vous piochez la dernière carte US (#4). Elle montre une couleur de position marron, que vous résolvez en supprimant le marqueur de renfort japonais qui vient d'être placé.

Puisque aucun camp n'a plus de cartes, le combat rapproché se termine par l'épuisement. Vous placez un marqueur Désorganisé sur l'unité US survivante dans l'Hex 1728, et renvoyez l'unité japonaise survivante dans l'Hex de position marron d'où elle vient, avec un marqueur Désorganisé.



Carte Japonaise 1



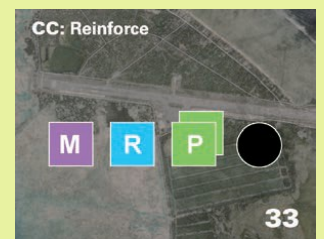
Carte Japonaise 2



Carte US 1



Carte US 2



Carte Japonaise 3



Carte US 3



Carte US 4



2. **Additionnez la force totale** de vos unités attaquantes et comparez-la à la force totale de l'unité japonaise révélée et au marqueur de renfort (si présent et révélé). La force japonaise peut être augmentée par le terrain dans l'Hex de la position japonaise, comme indiqué sur le tableau des effets du terrain.
3. Vérifiez si vos unités attaquantes possèdent toutes les armes nécessaires pour vaincre l'unité japonaise révélée et le marqueur de renfort. Si un Héros participe (ou commence le tour 11 si vous dépensez un marqueur de soutien), le Héros (ou le marqueur de soutien) peut remplacer une arme requise autre que **FL** ou **CC**.
4. **Référez-vous à la table d'attaque US.** Utilisez la partie supérieure du tableau si vous ne possédez pas les armes requises ; utilisez la section inférieure si vous les avez. Repérez la ligne correspondant à la comparaison numérique de votre force d'attaque avec la force de défense japonaise. Localisez la colonne correspondant à la disposition des unités japonaises dans l'Hex cible — unité seule, unité avec marqueur de renfort non révélé, ou unité avec marqueur de renfort révélé. Croisez la Ligne indexée avec la colonne pour trouver le résultat de l'attaque. Les résultats des attaques sont expliqués sur la Table des attaques.

5. **Appliquez le résultat de l'attaque** à l'unité et au marqueur japonais dans l'Hex cible, et aux unités US si nécessaire. Si l'Hex cible comprend un marqueur de renfort non révélé, le résultat de l'attaque peut vous demander de révéler immédiatement le marqueur, de recalculer la comparaison des armes et de la force et de consulter à nouveau la Table d'attaque.



8.31 Une attaque par plus d'une unité contre un Hex occupé par les Japonais est résolue comme une attaque unique. Ajoutez les forces de toutes vos unités participantes ensemble pour obtenir un total de force unique et utilisez toutes les armes de vos unités participantes. Un Hex occupé par les Japonais ne peut être attaqué qu'une seule fois dans une Phase d'Action US donnée.

8.32 Lorsque vous attaquez un Groupe de Positions, vous n'attaquez qu'un seul Hex de position dans le Groupe à la fois. Les unités japonaises dans les autres Hexs du Groupe de Positions n'aident pas à la défense et ne sont pas affectées par le résultat de l'attaque.

8.33 Repli japonais

Lorsqu'une attaque US bat une unité d'élite japonaise aux tours 1-16, l'unité se retire au lieu d'être éliminée, si elle peut tracer une ligne de communication japonaise au moment de l'attaque (voir 11.2 et 11.23). Placez l'unité retirée face cachée dans la case de Réserve japonaise. Placez les unités vaincues non éligibles au repli dans la case des Unités japonaises éliminées aux tours 1-16. À partir du tour 17, toutes les unités vaincues sont retirées du jeu. Une unité n'est pas éligible pour se retirer si elle n'est pas d'élite ou n'a pas de ligne de communication japonaise.

8.34 Il n'y a pas d'« Avance après combat » lorsqu'une unité japonaise est vaincue par une attaque – ne déplacez pas vos unités attaquantes dans l'Hex libéré. Voir la règle en couleur p.16 pour des exemples et des illustrations d'attaques américaines.

8.4 Mener une action de Tir de Barrage

Une unité de chars peut mener une action pour faire un Tir de Barrage sur un Hex éligible occupé par les Japonais, si l'unité de chars est à portée mais pas adjacente à l'Hex cible, et que l'une des conditions suivantes est vraie :

- L'unité de chars occupe un Hex dans le champ de tir de l'Hex cible.
- Une unité d'infanterie ou de génie non Désorganisée occupe un Hex dans le champ de tir de l'Hex cible. L'unité est considérée comme observatrice pour l'unité de chars. Observer n'est pas considéré comme une action. Pour qu'une unité d'infanterie observe pour l'unité de chars, l'unité de chars ou l'unité d'observation doit être sous les ordres d'un HQ.

Si ces conditions sont remplies, piochez une carte de tir et référez-vous à la table de Tir de Barrage US pour déterminer comment la position japonaise est affectée par le Tir de Barrage. Si la carte de tir ne montre pas la couleur de la position japonaise ou le symbole de cible de l'unité du Tir de Barrage, le Tir de Barrage n'a aucun effet.

8.41 Cibles éligibles à un Tir de Barrage

Une unité japonaise sur une position côtière peut être bombardée, qu'elle soit révélée ou non. Une unité japonaise sur une position de l'intérieur des terres ne peut être bombardée que si elle est révélée.

8.42 Un Tir de Barrage ne peut être mené que par une seule unité. Vous ne pouvez pas combiner les forces des unités en un seul Tir de Barrage. Piochez une carte de tir distincte pour chaque Tir de Barrage que vous effectuez.

8.43 Un Hex occupé par les Japonais peut être la cible de plus d'un Tir de Barrage au cours d'une même Phase d'Action US, mais ne peut pas être attaqué et bombardé au cours de la même phase. Un Tir de Barrage contre un Hex dans un Groupe de positions n'affecte que les unités dans l'Hex cible.

8.44 Une unité non révélée dans un Hex de position de l'intérieure des terres ne peut pas être bombardée. Un Hex occupé par des unités US et japonaises ne peut pas être bombardé.

8.5 Marqueurs de Tir naval

Vous recevez des marqueurs de Tir naval à la suite de pioches de cartes d'événement. Vous pouvez dépenser un marqueur de Tir naval pour ajouter un Tir naval à une attaque US, ou pour effectuer un Tir de Barrage d'artillerie navale séparé.

8.51 Tirs navals pour les attaques US

Vous pouvez dépenser un marqueur de Tir naval pour inclure le Tir naval dans toute attaque US si une unité participant à l'attaque possède une radio ou est sous les ordres d'un HQ (ayant ainsi accès à la radio du HQ).

Si cette condition est remplie, un Tir naval contribue à votre attaque de deux manières ;

- la force du marqueur d'un Tir naval (9) est ajoutée à votre force d'attaque,
- les exigences en matière d'armes pour les Tirs navals, d'artillerie et de démolitions sont remplies.

8.52 Tir de Barrage naval

Vous pouvez dépenser un marqueur de Tir naval pour effectuer un Tir de Barrage d'artillerie navale contre toute position côtière japonaise (révélée ou non révélée) ou toute position de l'intérieure des terres révélée sur la carte, à condition qu'au moins une unité d'infanterie US non Désorganisée avec une radio ou sous les ordres d'un HQ est dans le champ de tir de la cible. Si ces conditions sont remplies, l'Hex occupé par les Japonais est bombardé : placez un marqueur Désorganisé sur l'unité dans l'Hex. Si un marqueur de renfort est dans l'Hex, retirez-le du jeu. Les unités japonaises ne sont pas éliminées par un Tir de Barrage naval. Une position de l'intérieure des terres avec une unité japonaise non révélée ne peut pas être la cible d'un Tir de Barrage naval.

8.53 Un Tir de Barrage d'artillerie navale est considéré comme une action gratuite et peut être effectué à tout moment pendant la Phase d'Action US. Cependant, un seul Hex occupé par les Japonais ne peut pas être soumis à un Tir de Barrage naval et à une attaque au cours de la même Phase d'Action US.

8.54 Vous pouvez utiliser un marqueur de Tir de Barrage au tour où vous le recevez, ou vous pouvez le sauvegarder pour l'utiliser lors d'un tour suivant. Une fois que vous avez utilisé le marqueur pour effectuer un Tir de Barrage naval, défaissez-le.

8.6 Combat rapproché

Un Combat rapproché peut se produire à trois moments de la séquence de jeu, dans chaque Hex contenant des unités adverses :

- Lors d'un test de débarquement pendant la Phase des Opérations Amphibies, si un LVT débarque des unités US de n'importe quel type dans un Hex occupé par les Japonais, ces unités US mènent un combat rapproché contre l'unité japonaise.
- Lors de la Phase d'Action Japonaise, si une unité japonaise entre dans un Hex occupé par les US, l'unité japonaise mène un combat rapproché contre les unités US dans l'Hex ;
- Lors de l'étape de combat rapproché de la Phase d'Action US, les unités d'infanterie et de génie US dans un Hex occupé par les Japonais mènent un combat rapproché contre l'unité japonaise qui s'y trouve.

Procédure de combat rapproché

Résolvez chaque combat rapproché comme suit :

1. Révélez toutes les unités japonaises non révélées et les marqueurs de renfort dans l'Hex.
2. Piochez des cartes aux hasards pour chaque camp et placez-les face cachée dans une pile japonaise et une pile US.

Pour les américains, piochez une carte pour chaque Pas au combat, jusqu'à un maximum de quatre cartes, même s'il y a plus de quatre Pas. Puis piochez des cartes supplémentaires pour le côté US :

- Une carte supplémentaire si une ou plusieurs unités de génie US avec lance-flammes (FT) sont au combat ;
- Une carte supplémentaire si un ou plusieurs Héros US sont au combat.

Pour les Japonais, piochez une carte pour chaque unité et marqueur de renfort dans l'Hex. Piochez des cartes supplémentaires pour le camp japonais :

- Une carte si les Japonais attaquent (c'est-à-dire que le combat rapproché a lieu pendant la Phase de Tir Japonais) ;
- Une carte si la force japonaise a une force totale de 4 ou plus ;
- Une carte pour chaque exigence de combat rapproché (CC) inscrite sur l'unité japonaise et le marqueur de renfort dans le combat ;
- Une carte si l'unité japonaise est des chars ou si un tour de nuit est en cours (une seule carte si les deux s'appliquent).

3. Révélez une carte de la pile japonaise (**Exception : si les unités japonaises sont Désorganisées, retirez le marqueur Désorganisé au lieu de piocher une carte et passez à la révélation de la carte US.**)

- a. Si la carte montre un événement de combat rapproché, mettez l'événement en œuvre (8.67).
- b. Ensuite, si la carte montre la couleur de la position dans laquelle se déroule le combat rapproché, retirez un Pas d'une unité US participante de votre choix et défaussez la carte du dessus de la pile US.
- c. Enfin, vous pouvez effectuer un repli US sous le feu, à votre choix.

4. Révéler une carte de la pile US (**Exception : si les unités US sont Désorganisées, retirez le marqueur Désorganisé à la place.**)

- a. Si la carte montre un événement de combat rapproché, mettez l'événement en œuvre (8.67).
- b. Ensuite, si la carte montre la couleur de la position dans laquelle se déroule le combat rapproché, éliminez un marqueur de renfort des participants japonais et défaussez la carte du dessus de la pile japonaise. Si aucun marqueur de renfort n'est présent, éliminez l'unité japonaise.

Si la carte ne montre ni événement ni couleur de position, la carte révélée n'a aucun effet. Dans tous les cas, défaussez la carte révélée. Le terrain n'a aucun effet sur le corps à corps.

Répétez les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que toutes les unités participantes d'un côté soient éliminées, ou jusqu'à ce que toutes les cartes des deux côtés aient été révélées. Si un camp manque de cartes avant l'autre, continuez à révéler les cartes de l'autre camp l'une après l'autre.

8.61 Mettre fin au combat rapproché par élimination

Le combat rapproché se termine immédiatement si toutes les unités d'un camp sont éliminées, ou si les Japonais sont éliminés par l'événement CC de reddition des conscrits. Les survivants restent dans l'Hex et sont Désorganisés.

- **Exception : une unité japonaise menant un combat rapproché dans un Hex sans position dans le cadre de l'action d'assaut est Désorganisée et est déplacée vers un Hex de position proche, selon la description de l'action (12.8).**
- Vous pouvez éliminer un Héros US en combat rapproché au lieu d'éliminer le dernier Pas de l'unité à laquelle le Héros est affecté.
- Placez les unités d'élite éliminées au combat rapproché dans la case des Unités éliminées. Retirez du jeu toutes les unités japonaises non-élites éliminées au combat rapproché.

8.62 Mettre fin au combat rapproché par épuisement

Le combat rapproché se termine si les piles de cartes des deux camps sont épuisées. Les unités en défense survivantes restent dans l'Hex, Désorganisées. Renvoyez les unités US survivantes dans un ou des Hexs de terre adjacents les plus proches de la direction à partir de laquelle elles sont entrées dans l'Hex de combat rapproché, Désorganisées. Renvoyez les unités japonaises attaquantes survivantes sur la position à partir de laquelle elles sont entrées dans le combat rapproché, Désorganisées. Si les unités japonaises attaquantes venaient de la case de Réserve, renvoyez-les là-bas.

8.63 Mettre fin au combat rapproché par un repli US

Vous pouvez choisir de replier toutes les unités US participantes lors d'un combat rapproché après la révélation et la mise en œuvre d'une carte japonaise, même si vos unités sont Désorganisées. Pour se replier, piochez une carte japonaise supplémentaire et appliquez ses résultats (et l'événement le cas échéant). Ensuite, placez les unités US survivantes dans un Hex adjacent à l'Hex de combat rapproché. S'il y a plus d'un Hex, dans un Hex à partir duquel une ligne de communication US peut être tracée, alors vous choisissez.

8.64 unités de chars japonais en combat rapproché

Les unités de chars japonais mènent parfois des combats rapprochés contre des unités US dans des Hexs sans position (13.2, Débordement). Dans ce cas, utilisez la couleur sur le marqueur de l'unité de chars comme couleur de position lors de la vérification des Hits au combat rapproché des deux côtés. Si l'unité de chars japonais survit au combat rapproché, elle n'est pas Désorganisée. Au lieu de cela, placez-la dans la position inoccupée la plus proche.

8.65 Les unités japonaises et les marqueurs de renfort qui survivent à un combat rapproché restent révélés.

8.66 Si des cartes restent non piochées à la fin d'un combat rapproché, remettez les cartes non piochées au-dessus du paquet de cartes.

8.67 Événements de combat rapproché

Les conscrits se rendent. Si l'unité japonaise au combat rapproché n'est pas d'élite et n'est pas une unité de chars, l'unité et son marqueur de renfort sont éliminés. Le combat est terminé. Retirez l'unité du jeu

Héroïsme. Ajoutez une carte à la pile de cartes du côté révélant cette carte et retirez une carte (le cas échéant) de la pile de cartes de l'autre camp.

Explosion d'artillerie navale. Piochez une carte de la pioche (pas des pioches du combat rapproché). Si la carte ne montre pas la couleur de l'Hex du CC, pas d'événement. Si la carte montre la couleur de l'Hex du CC et le symbole de cible pour n'importe quelle unité US en combat rapproché, retirez un Pas de cette unité (A votre choix si plusieurs unités ont le même symbole). Si aucune unité US au combat rapproché n'a le symbole de cible indiqué sur la carte, éliminez le marqueur de renfort de la force japonaise au combat rapproché ; s'il n'y a pas de marqueur de renfort, éliminez l'unité japonaise.

Renforcer. Si le camp japonais révèle la carte et que l'unité japonaise participante peut tracer une ligne de communication, ajoutez une carte à la pile de cartes japonaises, et si l'unité japonaise n'a pas de marqueur de renfort, piochez et placez le marqueur de renfort, révélé.

- Si le camp US révèle la carte, traitez-le comme aucun événement.

Hit suite au repli US. Si des unités US effectuent un repli sous le feu, retirez un Pas à une unité US participante de votre choix.

9.0 UNITÉS JAPONAISES, RENFORT & RÉSERVES

Les unités japonaises sur la carte occupent les Hexs de position japonaise. Une unité peut occuper un Hex de position japonaise seule ou avec un marqueur de renfort empilé en dessous. Une unité et son marqueur de renfort représentent une seule force japonaise à la position.

Au début du jeu, aucune unité japonaise sur la carte n'a de marqueur de renfort en dessous, à l'exception des trois unités de chars. Pendant le jeu, les marqueurs de renfort et les unités de Réserve japonaise entrent en jeu de plusieurs manières :

- Une unité sans marqueur de renfort en gagne un comme l'exige un événement, à la suite d'une attaque US infructueuse ou via l'action de Réapprovisionnement japonais.
- Les unités dans la case de Réserve japonaise peuvent être placées dans des Hexs de position à la suite de l'action de **Renfort** ou de **Rassemblement** japonais, ou lorsqu'un marqueur de renfort s'avère être un renfort tactique, ou par l'événement Les tunnels.

9.1 Révéler les unités japonaises et les marqueurs de renfort

Les unités japonaises et les marqueurs de renfort sont initialement placés sur la carte face cachée (non révélés). Le type général d'unité ou de marqueur est identifié au dos du pion. Une unité non révélée possède un champ de tir et peut tirer.

Une unité japonaise est révélée à la suite d'actions US, généralement une attaque ou un combat rapproché (voir Section 8). Lorsqu'une unité japonaise est révélée lors d'une attaque US, son marqueur de renfort reste non révélé jusqu'à ce que l'unité soit soumise à une attaque suffisamment puissante. À ce moment-là, le marqueur de renfort de l'unité est révélé pour renforcer la défense de l'unité.

9.2 Ajout de renfort aux unités japonaises

Les marqueurs de renfort sont ajoutés aux unités japonaises pendant le jeu à la suite de pioches de cartes d'événement et parfois à la suite d'une attaque US infructueuse (voir le tableau des résultats des attaques US). Un événement peut nécessiter que vous ajoutiez un marqueur de renfort à une unité ou que vous ajoutiez des marqueurs de renfort à deux unités. Pendant la phase d'événement du tour 1, l'événement « Ajouter un renfort à 2 unités japonaises » se produit automatiquement (aucune carte d'événement n'est tirée).

Pour résoudre un événement de marqueur de renfort, choisissez une unité japonaise non-blindée sans marqueur de renfort et placez un marqueur de renfort en dessous. S'il y a plus d'une unité japonaise non-blindée sans marqueur de renfort, choisissez une unité en fonction des priorités suivantes :

1. Choisissez l'unité japonaise la plus proche en Hex d'une unité US.
2. Si deux unités ou plus sont équidistantes, choisissez une unité dans une position dans ou adjacente à un Hex de plage avant de choisir une unité dans une position à l'intérieur des terres.
3. S'il y a plus d'une unité éligible dans un type de position donné, placez le marqueur de renfort dans la position avec le numéro d'identification le plus bas. Si deux ou plusieurs positions ont le même numéro, placez le marqueur dans la position avec la lettre la plus basse.

Si l'événement nécessite le placement de deux marqueurs de renfort, répétez cette procédure.

Une unité japonaise doit être en communication pour recevoir un marqueur de renfort (11.2). Les unités Désorganisées peuvent recevoir un marqueur de renfort. Si aucune unité n'est éligible pour recevoir un marqueur de renfort, aucun marqueur de renfort n'est placé. Un marqueur de renfort ne peut être placé que dans une position japonaise occupée par une unité japonaise. Les marqueurs de renfort n'occupent jamais un Hex seuls.

9.21 Placement des marqueurs de renfort. Après avoir sélectionné une unité japonaise pour recevoir un marqueur de renfort, tirez au hasard un marqueur de renfort dans le pool de marqueurs de renfort approprié et placez-le sous l'unité, non révélé.

- Pour une unité en position dans ou adjacente à un Hex de plage, piochez dans la case de Renfort côtier ;
- Pour une unité en position dans à l'intérieur des terres, piochez dans la case de Renfort à l'intérieur des terres

9.22 Un marqueur de renfort peut être placé avec une unité japonaise qui a précédemment perdu son marqueur de renfort à cause d'une attaque ou d'un Tir de Barrage US. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'une unité japonaise peut perdre un marqueur de renfort et en recevoir un autre, tant qu'elle possède une ligne de communication japonaise.

Exception pour les chars : Chaque unité de chars japonais commence le jeu avec un marqueur de renfort, et ne peut pas en recevoir un autre, même si le marqueur de renfort d'origine est perdu.

9.23 Épuisement des marqueurs de renfort. Plus tard dans le jeu, un ou les deux cases de marqueurs de Renfort peuvent devenir vides.

- Si la réserve de Renforts côtiers ou de l'intérieur des terres est vide lorsqu'un marqueur de l'une ou l'autre réserve est demandé, prenez un marqueur de renfort de l'autre réserve.
- Si les cases de marqueurs côtiers et de l'intérieur des terres sont tous les deux vides lorsque l'un de ces marqueurs de Renfort est requis, ne prenez aucun marqueur de Renfort - les Japonais sont à court de renforts.

9.3 Renforts tactiques japonais déclenchés par un marqueur de renfort

Une unité de renfort japonaise entre en jeu lorsque vous révélez un marqueur de renfort indiquant un renfort tactique. Lorsque cela se produit, procédez immédiatement comme suit :

1. Retirez le marqueur de renfort du jeu.
2. Tirez une unité de la réserve japonaise et placez-la dans l'Hex de position de l'intérieur des terres inoccupé le plus proche de la position d'où vous avez retiré le marqueur de renfort.
3. Si deux ou plusieurs positions de l'intérieur des terres sont équidistantes, placez la réserve dans la position la plus proche d'une unité US. Si elles sont toujours à égale distance, placez le renfort dans la position numérotée la plus basse, puis la position lettrée la plus basse.

9.31 Si la case des Réserves est vide, le Renfort tactique n'entre pas en jeu.

9.32 Un marqueur de renfort révélé qui s'avère être un renfort tactique en combat rapproché n'apporte pas de carte au combat rapproché. Placez l'unité de Renfort tactique qui arrive après avoir résolu le combat.

Les principaux individus US et les formations de commandement sont représentés par des marqueurs de Héros et des unités HQ. Les Héros et les HQ sont collectivement appelés Leaders. Les Leaders ne comptent pas dans les limites d'empilement et ne possèdent pas de Pas. N'importe quel nombre peut occuper un Hex donné.

10.1 Héros

Les Héros sont des soldats individuels et des officiers subalternes qui ont accompli au-delà de l'appel du devoir, inspirant à leurs camarades soldats l'initiative et le courage face à un danger écrasant. DDaT comprend des marqueurs nommant certains de ces hommes. Tous les marqueurs de Héros ont des capacités identiques.

10.11 Entrée d'un Héros

Un Héros entre en jeu à chaque fois que vous piochez l'événement Héros (exception 10.17). Placez un marqueur de Héros sur une unité US de votre choix. Un Héros est considéré comme faisant partie de l'unité à laquelle vous l'affectez et ne peut pas être transféré pour une autre unité et ne peut pas être seul dans un Hex. Gardez le marqueur d'un Héros directement au-dessus de son unité assignée. Lorsqu'une unité avec un Héros est éliminée, le Héros (ou le marqueur inspiré) est également retiré du jeu.

10.12 Action gratuite d'un Héros

Une unité avec un Héros peut effectuer une action gratuitement lors de la Phase d'Action US. L'action gratuite n'est attribuée qu'à l'unité individuelle, pas à toutes les unités de l'Hex (**Exception : 10.17**).

10.13 Attaque joker d'un héros

Un Héros avec une unité attaquant une unité japonaise depuis un Hex adjacent confère à l'attaque l'un des avantages suivants :

- Lors de la vérification pour voir si vous avez les armes nécessaires pour vaincre la position japonaise, le Héros compte comme une arme requise de votre choix, autre que le combat rapproché ou le flanquement ; ou
- Lorsque vous calculez et comparez votre force d'attaque à la force de défense japonaise, vous pouvez utiliser le Héros pour augmenter votre force de 1.

10.14 Héros en combat rapproché

Si les unités US impliquées dans un combat rapproché incluent un ou plusieurs Héros, vous piochez une carte supplémentaire pour le camp US (8.6).

10.15 Sacrifice d'un Héros

Un Héros peut être tué par des tirs japonais (voir 10.4). Vous pouvez également sacrifier volontairement un Héros dans les circonstances suivantes pour sauver une unité : Si un héros est avec une unité à un Pas qui doit subir une perte de Pas à cause du tir japonais, vous pouvez choisir de sacrifier le Héros au lieu d'éliminer l'unité.

10.16 Unités inspirées

Lorsqu'un Héros est tué par un tir japonais ou un sacrifice volontaire, son marqueur est retourné du côté Inspiré et reste avec son unité tant que l'unité est en jeu. Une unité avec un marqueur Inspiré peut effectuer une action gratuitement à chaque Phase d'Action US. Une unité inspirée ne reçoit pas le bonus de joker d'attaque du Héros ni pour le tirage de cartes de combat rapproché.

10.17 Major Ryan

Remarque historique. Le major Michael P Ryan, commandant du 3e bataillon, 2e Marines a débarqué sur le flanc Ouest des premières vagues d'assaut. Sans un état-major complet et quelque peu isolé, il n'a pu diriger efficacement que les hommes dans son voisinage immédiat. Le marqueur de Héros du Major Ryan diffère des autres Héros de trois manières :

- Vous le placez lors de la mise en place du jeu (Section 3) au lieu d'apparaître au hasard.
- Le Major Ryan accorde des actions gratuites à chaque unité de son Hex. Les actions peuvent être identiques ou différentes.
- Le Major Ryan peut accorder une tactique de combat joker à n'importe quelle unité avec laquelle il est empilé—il n'est pas affecté de façon permanente à une unité, bien qu'il doive toujours être avec une unité US.

Il peut être tué ou se sacrifier comme les autres Héros. S'il est retourné du côté Inspiré, vous devez assigner le marqueur Inspiré à une unité dans l'Hex à ce moment-là.

10.18 Le mélange de marqueurs comprend huit marqueurs Héros. C'est une limite stricte ; une fois que les huit marqueurs de Héros ont été placés, plus aucun Héros n'entre en jeu. Comme indiqué dans la description de l'événement, si l'événement de Héros se produit alors qu'aucun Héros US n'est disponible, vous pouvez à la place révéler une unité japonaise adjacente à une unité US.

10.2 Quartiers Généraux (HQ)

Les trois quartiers généraux régimentaires de la 2e division de marine sont représentés par des unités HQ, chacune comprenant le commandant du régiment, son état-major et son équipement.

Chaque unité de HQ a les capacités suivantes :

- Un HQ effectue une action gratuitement.
- Un HQ à sous ses ordres toutes les unités US dans l'Hex de l'unité HQ et dans tous les Hexs adjacents au début de la Phase d'Action US, quelles que soient les désignations des unités.
- Une unité sous les ordres d'un HQ peut effectuer une action gratuitement.
- Une unité qui attaque une position japonaise depuis un Hex adjacent alors qu'elle est sous les ordres d'un HQ est considérée comme possédant une radio.
- Un HQ permet aux unités de chars et d'artillerie sous son commandement d'effectuer des tirs à distance (voir 8.1).
- À partir du tour 11, un HQ peut établir un poste de commandement pour augmenter la portée de son commandement.

10.21 Héros de HQ

Chaque unité de HQ a deux faces : une avec un symbole Héros et une sans. Les HQ entrent en jeu du côté Héros, représentant le leadership inspirant de l'officier nommé sur le pion. Un HQ côté Héros agit à la fois comme HQ et comme Héros, conférant les avantages d'un Héros à toute unité avec laquelle il est empilé, selon 10.13 et 10.14. Si le HQ est touché (10.3), retournez le HQ sur sa face non-Héros pour montrer que l'officier a été frappé d'incapacité. Un HQ du côté non-Héros a toutes les capacités d'un HQ mais aucune d'un Héros. Un Héros du HQ ne peut pas être « sacrifié ».

10.22 HQ et combat rapproché

Vous ne pouvez pas déplacer une unité HQ dans un Hex occupé par l'ennemi. Si une unité japonaise entre dans un Hex occupé par une unité de HQ US, le HQ est considéré comme une unité à un Pas pour les besoins de pioche de cartes et d'élimination dans le combat rapproché qui s'ensuit.

10.3 Tir japonais contre les Leaders

Un Héros ou un HQ peut être touché par un tir japonais pendant la Phase de Tir japonais. Si une carte de tir inclut une couleur de position japonaise avec une étoile, une position de cette couleur peut toucher un Leader dans son champ de tir.

- Si un Héros est touché, il est tué ; retournez son marqueur du côté Inspiré.
- Si un HQ est touché, il est retourné de sa face Héros vers sa face non-héros.
- Si un HQ du côté non-Héros est touché, il est éliminé du jeu.

10.31 Sélectionnez un Leader pour qu'il encaisse un Hit seulement après avoir assigné des Hits à d'autres unités US éligibles, quel que soit le type de tir dans l'Hex du Leader. Si le nombre d'autres unités pouvant être touchées est égal ou supérieur à la limite de Hits de la position japonaise, le Leader n'est pas touché.

10.32 Les Leaders ne sont pas Désorganisés par les tirs ou les actions japonaises, bien que les unités avec lesquelles ils sont empilés puissent l'être.

11.0 CONTRÔLE & COMMUNICATIONS

Chaque unité US contrôle l'Hex qu'elle occupe et la plupart des unités US contrôlent les Hexs adjacents. Les unités japonaises ne contrôlent pas les Hexs en soi ; ils affectent les Hexs proches à travers leurs champs de tir. Un contrôle US affecte si une communication japonaise peut être tracée vers une position ou un Hex japonais. Les champs de tir japonais déterminent si la communication US peut être tracée jusqu'à une unité ou un Hex US.

11.1 Contrôle US

Une unité US des types suivants contrôle l'Hex qu'elle occupe.

- Infanterie à un Pas
- Génie
- Artillerie
- Quartier Général (HQ)
- Postes de commandement
- Garnisons

Une unité US de l'un des types suivants contrôle l'Hex qu'elle occupe et les six Hexs adjacents qui l'entourent, même si elle est Désorganisée :

- Infanterie avec deux Pas ou plus
- Blindés de tout niveau

11.11 Une unité US dans un Hex avec une unité japonaise n'exerce aucun contrôle.

11.2 Ligne de Communication japonaise

Une position japonaise doit être en communication afin de :

- recevoir une unité de réserve (exceptions, action d'Infiltration et l'événement Tunnels !)
- recevoir un marqueur de renfort ;
- se retirer après avoir été vaincue par une attaque US ;
- effectuer certaines actions par une lettre.

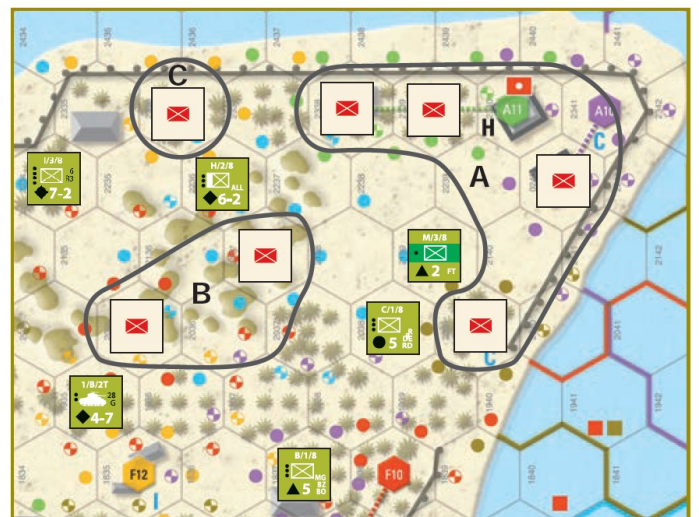
Un Hex de position japonaise est en communication si vous pouvez tracer un chemin d'Hexs de n'importe quelle longueur depuis l'Hex de position jusqu'à au moins deux autres positions ou Groupes de Positions occupés par les Japonais. Un Groupe de Positions est considéré comme une position unique lors du traçage d'une ligne de communication japonaise. Le chemin de communication ne peut traverser aucun Hex occupé ou contrôlé par des unités US. De plus, un chemin de communication japonais ne peut pas passer par un Hex de plage.

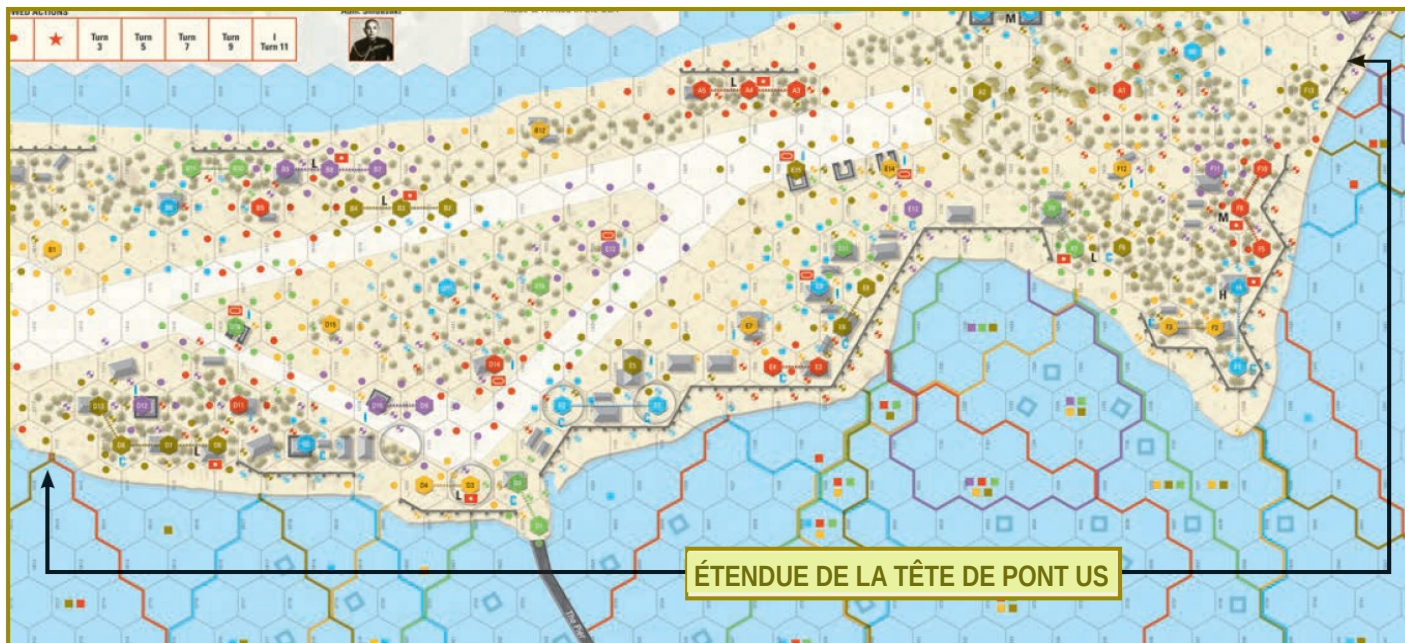
Exemple de communication japonaise

Groupe A : Les quatre unités japonaises sont en communication. Chaque unité est capable de tracer un chemin de communication vers deux autres positions occupées par les Japonais qui ne font pas partie du même Groupe de Positions. L'unité d'infanterie US à un Pas dans l'Hex 2139 contrôle uniquement l'Hex qu'elle occupe, permettant à l'unité japonaise dans l'Hex 2039 de tracer un chemin de communication à travers l'hex 2140 vers deux Groupes de Positions. Si cette unité US avait plus d'un Pas, elle contrôlerait l'Hex 2140, empêchant la communication japonaise à travers cet Hex, mettant ainsi toutes les unités japonaises du groupe A hors de communication. Même si trois unités des unités seraient toujours dans des Hexs de position qui peuvent tracer des chemins de communication entre elles, chacune ne peut tracer une ligne de communication qu'avec un autre Groupe de Positions.

Groupe B : Les deux unités japonaises ne sont pas en communication. Chacune ne peut rejoindre qu'une seule autre position occupée par les Japonais.

Groupe C : Cette unité japonaise n'est pas en communication. Elle ne peut pas tracer de ligne de communication avec les unités du Groupe A car la ligne de communication japonaise ne peut pas être tracée à travers un Hex de plage.





11.21 Une unité japonaise dans un Hex adjacent à une unité US annule le contrôle US de cet Hex dans le but de tracer des lignes de communications japonaises à travers l'Hex, y compris de tracer des lignes de communications pour l'unité japonaise elle-même.

11.22 Pour tracer une ligne de communication pour une position japonaise inoccupée ou pour une position occupée à la fois par des unités japonaises et US, l'Hex de la position lui-même peut être sous contrôle US et toujours en communication japonaise si un cheminement de communication peut être tracé.

11.23 Le statut de communication des positions japonaises est établi au début de la Phase de Tir japonais et ne change pas tout au long de la phase. Une position hors communication au début de la phase reste hors de communication pendant toute la phase, même si les tirs japonais réduisent ou éliminent les unités US qui bloquaient la communication. Lors d'une attaque US ou d'un combat rapproché, le statut des communications japonaises est déterminé au moment de la résolution.

11.3 Communication US

Les unités US doivent être capables de tracer une ligne de communication afin de sécuriser les Hexs de position japonaise à des fins de victoire (14.2) et, à partir du tour 11, pour bénéficier des marqueurs de soutien US.

- Un Hex est en communication US si vous pouvez tracer un cheminement d'Hexs de n'importe quelle longueur de l'Hex à n'importe quel Hex de plage dans la tête de pont américaine - défini comme un Hex de plage adjacent ou à l'Ouest de la position D6 et adjacent à ou au Nord de la position F13 .
- Le cheminement ne peut traverser aucun Hex occupé par ou dans le champ de tir d'une unité japonaise.

11.31 Une ligne de communication US ne peut pas être tracée dans ou à travers un Hex dans le champ de tir d'une unité japonaise même si cet Hex est occupé par une unité US. Le champ de tir d'une position japonaise s'étend dans tous les Hexs avec des points de tir émanant de cette position, même si l'unité japonaise occupant la position est Désorganisée. Une position japonaise vide n'a pas de champ de tir dans le but d'évaluer des lignes de communications US.

12.0 LETTRES DES ACTIONS JAPONAISES

Au fur et à mesure que le jeu progresse, les positions japonaises acquièrent la capacité de mener des actions autres que le tir, comme l'exigent les lettres d'action apparaissant avec les couleurs de position sur les cartes de tir.

Au début des tours 3, 5, 7 et 9, retournez un marqueur d'Action sur la Piste d'action japonaise. Les actions associées à la lettre révélée sur le marqueur retourné (R, M, A ou P) deviennent immédiatement disponibles pour toutes les unités japonaises pour le reste de la partie. Au début du tour 11, retournez le marqueur d'action I, rendant les actions d'infiltration disponibles à ce moment-là.

Par exemple, au début du tour 3, vous retournez un marqueur d'Action révélant la lettre d'action M, ce qui rend disponibles les actions sur la piste d'action japonaise identifiée par la lettre M. À partir de ce moment, lorsqu'une couleur de position sur une carte de tir comprend la lettre M, les positions de cette couleur peuvent effectuer des tirs de mitrailleuses, de mortiers ou se rassembler dans certaines situations, au lieu d'un tir normal. Une position de cette couleur occupée par une unité de chars japonais peut effectuer des tirs multiples.

Les actions d'une Lettre peuvent être effectuées par les positions occupées par les Japonais avec et sans unités US dans leurs champs de tir. Dans certains cas, même les positions japonaises inoccupées peuvent effectuer des actions. Les lettres d'action représentent une variété d'actions, selon la situation de la position japonaise.

Procédure : lorsque vous piochez une carte de Tir, vérifiez tous les types de positions japonaises suivantes correspondant aux couleurs de la carte de Tir pour déterminer si chacune tire ou effectue une autre action :

- chaque position occupée par les Japonais,
- chaque position inoccupée à moins de deux Hexs d'une unité US et en communication japonaise. Un Groupe de Positions est considéré comme inoccupé si aucun de ses Hexs n'est occupé par des unités japonaises et qu'au moins un de ses Hexs n'est pas occupé par des unités US.
- Si une couleur de position sur la carte indique l'action « I », vérifiez également toutes les positions inoccupées qui ne sont pas en communication japonaise.

Pour chaque position, reportez-vous à la Table des Actions des japonais, en recoupant la situation de la position avec le symbole / la lettre sur la carte de tir pour déterminer si la position mène l'action représentée par la lettre, ou si elle tire normalement, ou si elle ne mène pas action. Si une vérification entraîne un Tir ou une autre Action, effectuez l'action immédiatement, avant de vérifier la position suivante. Une unité japonaise donnée effectue une seule action par Phase de tir.

À partir du tour 11 (lorsque l'échelle de temps change), certaines actions gagnent un composant supplémentaire, comme indiqué dans les descriptions et le résumé des actions. Par exemple, les unités effectuant l'action de ravitaillement à partir du tour 11 peuvent également tirer.

ACTIONS JAPONAISES AUTORISÉES

Fire



M

R

P

A

Japanese Action



EXEMPLES D' ACTIONS JAPONAISES

LVT Drift 1L U••••L•• Inland 1

2-10: Smoke obscures beach. No fire from E positions adjacent to beach.

11-16: Take a naval fire marker.

17-30: Lost boat teams catch up. Add a step to a 1-step infantry unit.

CC: Naval artillery blast



17

La Phase de Tir japonais du tour 10 est en cours. Les Lettres d'Actions M, R, P et A sont disponibles. Vous piochez la carte de Tir japonais n°17 montrant, dans l'ordre de gauche à droite, les couleurs de position de orange simple [R], bleu simple [P] et marron double [A]. Vous vérifiez les positions dans l'ordre où elles apparaissent sur la carte d'action : orange d'abord, puis bleu, puis marron. Il y a deux positions orange, de sorte que la position orange la plus à l'Ouest exécute son action en premier.

Une fois que les actions écrites entrent en vigueur, la séquence dans laquelle vous vérifiez les positions japonaises pour le tir et les actions peut avoir un impact sur le jeu. Par conséquent, vérifiez d'abord toutes les positions correspondant à la première couleur de position (la plus à gauche) sur la carte, puis toutes les positions correspondant à la deuxième couleur, puis à la troisième. Dans une couleur de position, vérifiez tous les Hexes de position dans l'ordre d'Ouest en Est.

Comme expliqué en 6.3, un symbole de couleur unique sur la carte de tir indique que les positions de cette couleur effectuent une action si elles sont occupées par une unité japonaise, avec ou sans marqueur de renfort. Un symbole de double couleur indique que les positions de cette couleur effectuent une action uniquement si elles sont occupées par une unité et un marqueur de renfort ou deux unités (**Exception : Réapprovisionnement, 12.11**).

Une position inoccupée peut effectuer une action autorisée par la synthèse des actions japonaises, que le symbole de couleur soit simple ou double.

12.1 Action de réapprovisionnement [R]

Position éligible : Position occupée avec des unités US dans son champ de tir. Si une ou plusieurs unités japonaises dans la position n'ont pas de marqueur de renfort, piochez et placez un marqueur de renfort pour chacune de ces unités, face cachée – elles ne tirent pas. Si toutes les unités japonaises dans la position ont des marqueurs de renfort, elles tirent.

Début du tour 11 : Après avoir vérifié le placement des marqueurs de renfort, toutes les unités en position tirent.

12.2 Action de redéploiement [R]

Position éligible : Position de l'intérieur des terres occupée sans unité US dans son champ de tir. S'applique aux positions côtières à partir du tour 11. L'unité japonaise dans l'Hex de position se redéploie dans un Hex de position inoccupé à moins de trois Hexes de sa position actuelle et plus près de l'unité US la plus proche.

- La position orange 1830 de l'intérieur des terres est inoccupée avec des unités US dans un rayon de deux Hexes. La référence au résumé de l'action japonaise montre que la position est éligible pour une action **Renfort**. Vous tirez une unité de la Réserve et un marqueur de renfort de la réserve de l'intérieur des terres et les placez dans l'Hex, face cachée. Le tour 9 est actuellement en cours, donc les unités nouvellement placées ne tirent pas. Au tour 11 ou plus tard, les unités tireraient.
- La position orange 1427 de l'intérieur des terres est occupée par une seule unité japonaise avec des unités US dans son champ de tir. Le résumé d'action japonais indique que le poste effectue l'action de **Réapprovisionnement**. Vous tirez un marqueur de Renfort de la case de l'intérieur des terres et le placez sous l'unité.
- La position bleue à l'intérieur des terres 1529 est occupée par une unité japonaise et un marqueur de renfort avec des unités US dans son champ de tir. La position effectue l'action **Patrouille**, Désorganisant toutes les unités US dans son champ de tir. Dans ce cas, vous placez des marqueurs Désorganisé sur quatre unités d'infanterie et une unité du génie dans des Hexes avec des points de tir bleus. L'unité HQ US en 1329 n'est pas Désorganisée, selon 12.61.
- La position côtière marron 1530, occupée par une seule unité japonaise n'effectue pas d'action. Le double symbole marron sur la carte signifie qu'un marqueur de renfort ou une deuxième unité est nécessaire.
- La position marron 1828 de l'intérieur des terres est occupée par une unité japonaise et un marqueur de renfort avec des unités US dans son champ de tir. La position effectue l'action **Assaut**. Vous déplacez l'unité et le marqueur de renfort dans l'Hex le plus proche occupé par les US dans le champ de tir de la position. 1728 et 1729 sont également proches, vous déplacez donc l'unité et le marqueur de renfort dans l'Hex occupé par la force US la moins élevée — l'Hex 1728 occupé par l'unité du génie et d'infanterie avec une force totale de 4. Notez qu'en raison de l'action de patrouille précédemment effectuée, les deux unités US sont Désorganisées. Vous résolvez maintenant un combat rapproché (voir page 17 ; 8.6).





Si ces conditions sont remplies, déplacez l'unité et son marqueur de renfort (le cas échéant). Si ces conditions ne sont pas remplies, la position n'entreprend aucune action. Si plus d'une position inoccupée sont éligibles, placez l'unité dans un Hex de position éligible d'une couleur différente ; s'il y en a plus d'un ou aucun, dans la position la plus proche ; puis dans la position numérotée la plus élevée.

Début du tour 11 : Si après le redéploiement, des unités US se trouvent dans le champ de tir de la position nouvellement occupée, elle tire, quelle que soit la couleur de la nouvelle position.

12.21 Une unité japonaise peut se redéployer dans un Hex de position dans le même Groupe de Positions ou un Groupe de Positions différent. Dans le cas rare où deux unités japonaises se redéploieraient vers la même position au cours de la même Phase de Tir, l'unité la plus à l'Ouest se redéploie d'abord, si elle est également à l'Ouest, puis dans l'Hex de position avec le numéro le plus élevé.

12.3 Action de Renforts [R]

Postes éligibles : Poste inoccupé avec une ligne de communication japonaise à moins de deux Hexs d'une unité US. Si une position côtière, doit être la zone D, E ou F. Placez une unité de Réserve et un marqueur de renfort dans la position.

Début du tour 11 : si après le renfort, des unités US se trouvent dans le champ de tir de la position nouvellement occupée, elle effectue le tir.

12.31 Si plusieurs Hexs d'un Groupe de Positions sont éligibles pour une action de Renfort, placez une unité de Réserve et un marqueur de renfort uniquement dans l'Hex éligible de plus petit numéro.

12.32 S'il y a plus de positions éligibles pour un Renfort que d'unités de Réserve disponibles, placez les unités dans les Hexs les plus proches des unités US. Si aucun marqueur de renfort n'est disponible, placez une unité de Réserve seule.

12.33 Les positions côtières dans les zones A, B et C ne sont pas éligibles pour une action de Renfort.

12.4 Action de mortier [M]

Position éligible : Position occupée sans unité US dans son champ de tir. L'unité japonaise tire des obus de mortier sur les unités US au-delà de son champ de tir mais dans la portée de mortier de quatre Hexs de la position.

24

Tous les Hexs sur terre et dans l'eau à moins de quatre Hexs de la position peuvent être touchés par un tir de mortier. Traitez tous les Hexs à portée de mortier de la position comme s'ils étaient dans le champ de tir constant de la position. Les unités US (y compris les blindés) avec le symbole de cible indiqué sur la carte de tir sont éligibles pour être touchées. Une unité touchée par un tir de mortier perd un Pas mais n'est pas Désorganisée.

12.41 Un tir de mortier depuis une position japonaise avec deux unités ou plus ou un marqueur de renfort peut toucher jusqu'à deux unités US. Le tir de mortier depuis une position avec une seule unité ne touche qu'une seule unité. Si le nombre d'unités cibles US éligibles dépasse la limite de tir de mortier, choisissez les unités avec le plus de Pas. À égalité de Pas, vous choisissez la cible.

12.42 Si aucune unité US avec le symbole de cible indiqué sur la carte de tir japonaise n'est à portée de mortier de la position, la position n'effectue aucune Action.

12.5 Action de Regroupement [M]

Positions éligibles : Position de l'intérieur des terres inoccupée en communication japonaise à moins de deux Hexs d'une unité US. Placez une unité de Réserve dans la position.

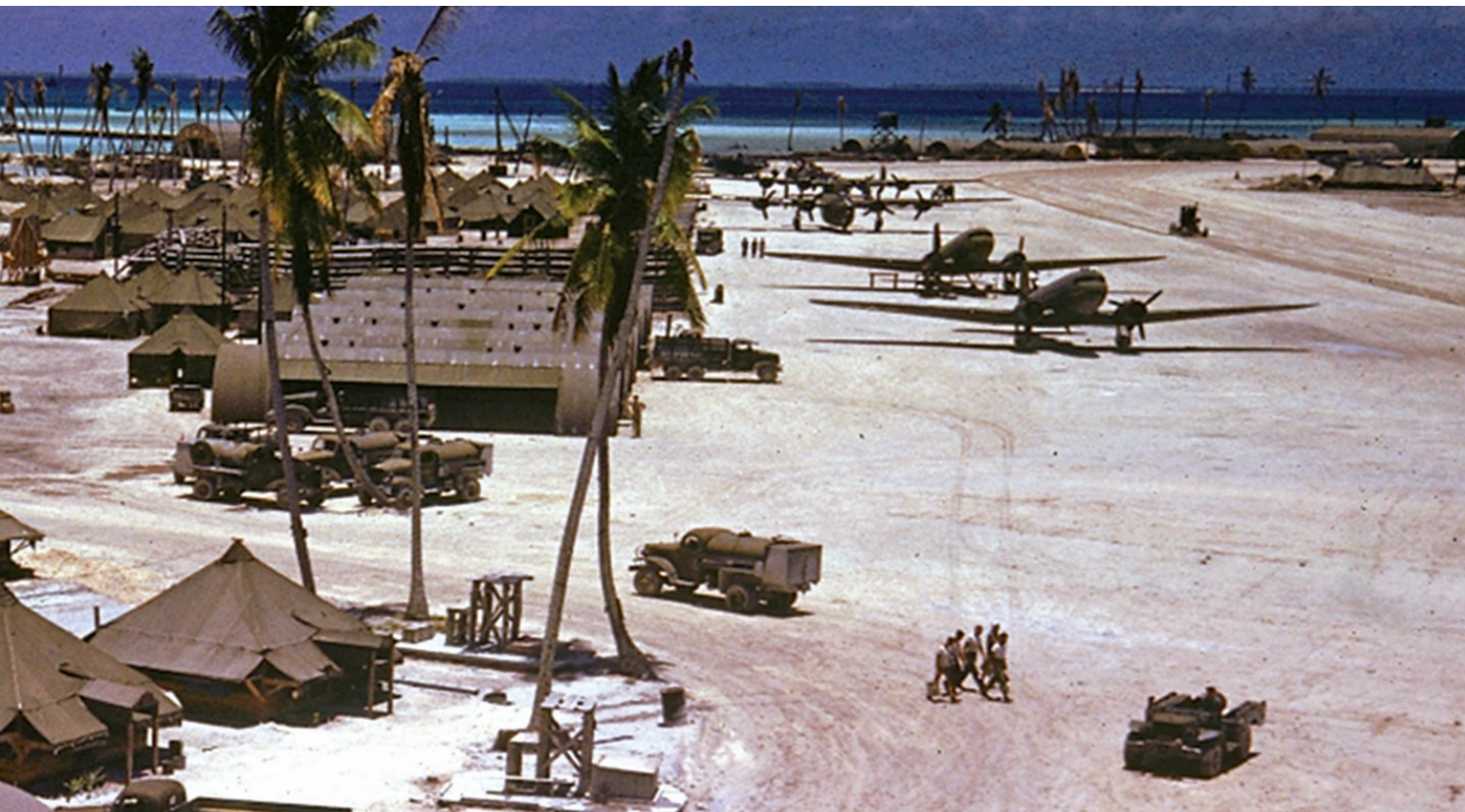
Début du tour 11 : Placez un marqueur de renfort avec l'unité.

12.51 Si plusieurs Hexs dans un Groupe de Positions sont éligibles pour une action de Rassemblement, placez des unités de Réserve dans tous les Hexs éligibles.

12.52 S'il y a plus de positions éligibles pour un Rassemblement que d'unités disponibles, placez les unités dans les Hexs les plus proches des unités US.



D-Day at Tarawa



12.6 Action de patrouille [P]

Poste éligible : Position occupée à l'intérieur des terres.

La position ne tire pas. Au lieu de cela, elle mène des sondes et des attaques rapides pour repérer et harceler l'ennemi. Placez des marqueurs Désorganisés sur chaque unité US, quel que soit le symbole de la cible, dans des Hexs dans le champ de tir de la position.

Si il n'y a pas d'unités US dans le champ de tir de la position, placez un marqueur Désorganisé sur une seule unité US dans les quatre Hexs de la position. Si plus d'une unité US se trouve dans cette portée, l'unité la plus proche est Désorganisée, puis l'unité avec le symbole de cible indiqué sur la carte de tir, puis avec la plus grande force d'attaque. A votre choix si les forces sont égales.

Si aucune unité US non Désorganisée ne se trouve à moins de quatre Hexs de la position japonaise, la position n'effectue aucune action.

12.61 Les unités de HQ US ne sont pas Désorganisées par les actions de Patrouille.

12.7 Action de Tir d'artillerie [A]

Position éligible : Position côtière occupée avec de l'artillerie et aucune unité US dans son champ de tir.

Si la position côtière possède de l'artillerie, une unité US non HQ est touchée, quelle que soit la distance. Choisissez une unité US avec le symbole cible indiqué sur la carte de tir pour perdre un Pas, avec la priorité suivante :

1. Dans un Hex d'approche de plage.
2. Dans l'eau.
3. Dans un Hex de plage.

Si vous devez sélectionner parmi les unités dans l'une de ces priorités, sélectionnez l'unité avec le plus de Pas. S'il reste encore un choix, vous choisissez quelle unité est touchée. S'il n'y a pas d'unités US avec le symbole de cible indiqué sur la carte de tir éligible pour être touchée, la position n'effectue aucune action.

12.71 Une position n'a pas besoin d'être en communication pour conduire l'action de Tir d'artillerie, mais doit posséder de l'artillerie.

12.8 Action d'Assaut [A]

Poste éligible : Position occupée à l'intérieur des terres.

Si une position occupée à l'intérieur des terres par les Japonais a des unités US dans son champ de tir, déplacez l'unité japonaise et son marqueur de renfort (le cas échéant) de la position vers une position occupée par les US dans le champ de tir de la position, puis menez un combat rapproché.

- Si plus d'une unité US se trouve dans le champ de tir de la position, choisissez l'Hex occupé par les US le plus proche de l'Hex occupé par les Japonais que vous vérifiez. Si les Hexs sont équidistants, choisissez l'Hex avec le moins de force US, puis à votre choix. L'Hex occupé par les US n'a pas besoin d'être un Hex de position.

Si une position à l'intérieur des terres occupée par les Japonais n'a pas d'unités US dans son champ de tir, déplacez l'unité japonaise et le marqueur de renfort vers un Hex de position ne dépassant pas trois Hexs de sa position actuelle et le plus proche de l'unité US la plus proche. L'unité peut entrer dans un Hex de position inoccupé ou occupé par les US. Si vous entrez dans un Hex de position occupée par les US, menez un combat rapproché.

- Si deux positions éligibles ou plus sont équidistantes de l'unité US la plus proche, déplacez-vous vers la position la plus proche de la position actuelle de l'unité japonaise, puis vous choisissez.

12.81 Si la position a plusieurs Hexs de position occupés par les Japonais, vérifiez chaque Hex séparément pour un Assaut.

12.82 Les unités menant l'action d'Assaut bénéficient de la Désorganisation ou perte de Pas infligée aux unités US par d'autres unités japonaises pendant la phase.

12.83 Si l'action d'Assaut aboutit à un combat rapproché dans un Hex sans position, utilisez la couleur dans l'Hex de position à partir duquel l'unité japonaise a commencé son assaut pour résoudre le combat rapproché.

12.9 Action d'Embuscade [A]

Position éligible : Position à l'intérieur des terres inoccupée en communication japonaise avec une unité US dans son champ de tir. L'action d'Embuscade est menée par une position japonaise inoccupée et représente le tir d'une force de reconnaissance ou d'infiltration. Une Embuscade est résolue en utilisant la colonne Embuscade du tableau de Tir japonais. Une Embuscade touche une unité US de n'importe quel type avec le symbole de cible indiqué dans un Hex dans le champ de tir intense de la position ; l'unité US perd un Pas. S'il n'y a pas de telles unités, l'Embuscade rend une unité US avec le symbole de cible indiqué Désorganisée dans un Hex de champ de tir soutenu de la position.

12.91 Pas plus d'une unité US ne peut être affectée par une Embuscade à partir d'une même position ou d'un même Groupe de Positions. Si plus d'une unité US avec le symbole de cible indiqué est éligible pour être touchée, sélectionnez l'unité la plus proche de la position japonaise, puis l'unité avec le plus de Pas. A égalité de Pas, vous choisissez.

12.10 Action d'infiltration [I]

Type de position éligible : position japonaise inoccupée NON en communication japonaise et avec une unité US dans son champ de tir. Placez une unité de Réserve (mais pas un marqueur de renfort) dans la position. L'unité ne tire pas pendant la Phase de Tir japonais dans laquelle elle est placée.

12.101 Si plusieurs Hexs inoccupés dans un Groupe de Positions sont éligibles pour l'action d'infiltration, placez des unités de Réserve dans tous les Hexs éligibles.

12.102 S'il y a plus de positions éligibles pour l'infiltration que d'unités disponibles, placez les unités dans les Hexs les plus proches des unités US.

13.0 UNITÉS DE CHARS JAPONAISES

Les forces japonaises comprennent trois unités de chars. Pendant le jeu, lorsque la position d'un char est sélectionnée pour effectuer une action, le char effectue des actions spécifiques aux chars.

13.1 Champ de tir étendu des chars japonais

Une position occupée par une unité de chars japonais projette un champ de tir soutenu dans tous les Hexs, un Hex au-delà du champ de tir imprimé de la position (c'est-à-dire tous les Hexs en dehors mais adjacents à un Hex dans le champ de tir imprimé de la position).

13.2 Actions des chars japonais

Une unité de chars japonais effectue une action lorsque sa couleur de position apparaît sur la carte de Tir japonais. Comme pour les autres unités, une unité de chars avec un marqueur de renfort effectue une action sur un symbole de couleur simple ou double, tandis qu'une unité de chars sans marqueur de renfort effectue une action uniquement sur un symbole de couleur unique. Les unités de chars peuvent également effectuer une action à la suite d'un événement.

Désorganisation initiale des chars. Les trois unités de chars commencent le jeu Désorganisées. La première action effectuée par une unité de chars est de retirer le marqueur Désorganisé.

Action de char par défaut : Tirer ou Avancer. Un char activé par une couleur de position sans lettre d'Action actuellement disponible, ou avec la lettre d'action [I], effectue l'Action Tirer ou Avancer.

- Tir, si des unités US sont dans le champ de tir de l'unité de char.
- Avance si aucune unité US n'est dans le champ de tir du char. Déplacez l'unité de chars et le marqueur de renfort (le cas échéant) vers un Hex de position inoccupée ou occupée par les Japonais à pas plus de quatre Hexs et plus près de l'unité US la plus proche. Si deux positions éligibles ou plus sont à égale distance d'une unité US, déplacez-vous vers une position inoccupée, puis la position la plus proche de la position actuelle de l'unité de chars, puis vers la position numérotée la plus élevée. Une unité de chars se déplacera vers une position occupée par les Japonais uniquement si l'unité dans cette position peut tracer une ligne de communication japonaise. Si le char se déplace vers une position occupée par les Japonais, les deux unités échangent leurs positions – placez l'autre unité et son marqueur de renfort dans la position à partir de laquelle l'unité de chars a avancé.

[A] Action de chars : double avance ou tir

Effectuez une avance, comme décrit dans l'Action par défaut ci-dessus.

- Si l'unité de chars est capable d'effectuer une avance, vérifiez alors si l'unité peut à nouveau avancer. Si c'est le cas, faites avancer l'unité une seconde fois en suivant la même procédure que ci-dessus.
- Si l'unité de chars est incapable d'avancer du tout via cette action, elle tire.

[R] Action de chars : Débordement

Effectuez un Tir, si des unités US se trouvent dans le champ de tir de l'unité de chars.

- Si aucune unité US n'est dans le champ de tir de l'unité de chars, ne faites aucune Action.
- Si le char tire mais qu'aucune unité US n'est touchée, ne faites aucune autre Action.
- Si le char tire et touche une ou plusieurs unités US, alors déplacez-le dans l'Hex occupé par l'unité la plus proche et menez un combat rapproché. Si les unités US touchées sont équidistantes, déplacez-le vers l'Hex occupé par le moins de forces US, ensuite vous choisissez.

L'unité de chars peut se déplacer dans un Hex sans position lors de l'exécution de cette Action. Si c'est le cas, utilisez la couleur de position imprimée sur le pion du char pour résoudre le combat rapproché. Si l'unité de chars survit au combat rapproché dans un Hex sans position, déplacez l'unité vers la position inoccupée la plus proche (cela pourrait être la position d'où vient l'unité de chars). Si les positions inoccupées sont équidistantes, à la position la plus proche d'une unité US, alors la position numérotée la plus basse.

[M] Action de chars : Tirs multiples

Effectuez un Tir, si des unités US se trouvent dans le champ de tir de l'unité de chars. Ensuite, si des unités US restent dans le champ de tir de l'unité après avoir résolu la première action de tir, effectuez une seconde action de Tir, résolue comme une action complètement distincte de la première.

- Si aucune unité US n'est dans le champ de tir de l'unité de chars, ne faites aucune Action.

[P] Action de chars : Avancer et Tirer Effectuez une avance comme décrit dans l'Action par défaut ci-dessus. Ensuite, si des unités US sont dans le champ de tir de l'unité de chars, effectuez un Tir.

- Si aucun mouvement n'est possible et que des unités US sont dans le champ de tir, effectuez un Tir.

13.3 Actions US contre les chars japonais

Les unités de chars japonais peuvent être attaquées comme n'importe quelle autre position japonaise, peuvent être sujettes à des combats rapprochés et peuvent être Désorganisées et battues. Une unité blindée japonaise vaincue ne se retire pas et n'est pas placée dans la case des Unités éliminées - retirez-la du jeu.

Aucun avantage de défense du terrain. Les unités blindées japonaises ne reçoivent aucun avantage du terrain - ne doublez pas la force d'une unité blindée lorsqu'elle est attaquée dans un Hex de bâtiment ou de cratère ou à travers un côté d'Hex de digue.

14.0 GAGNER & PERDRE LES PREMIÈRES VAGUES

Le scénario des premières vagues se termine si vos forces subissent des pertes catastrophiques, ou à la fin du tour 10, selon la première éventualité.

14.1 Pertes catastrophiques US

Les pertes catastrophiques représentent un niveau de pertes si important que la capacité de combat de l'envahisseur a été effectivement détruite. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les forces US subissent des pertes catastrophiques – mettant fin à la partie immédiatement – ou jusqu'à la fin du dernier tour du scénario, après quoi vous consultez les conditions de victoire du scénario pour déterminer si vous gagnez ou perdez.

Les pertes catastrophiques se produisent si à tout moment après le tour 1, il n'y a pas d'unités d'infanterie sur la carte avec au moins trois Pas. Pendant le jeu, chaque fois qu'une de vos unités d'infanterie régulière perd son deuxième Pas et est remplacée par une unité à deux Pas, placez le pion de l'unité à pleine puissance dans la case des Pertes de l'infanterie. Si tous les pions des unités d'infanterie à pleine puissance qui sont entrées en jeu sont dans la case Pertes catastrophiques, la partie se termine. Les unités non-infanterie éliminées ne sont pas placées dans la case des Pertes et ne comptent pas pour les Pertes catastrophiques.

14.2 Conditions de victoire

À la fin du tour 10, déterminez si vous gagnez ou perdez le scénario. Vous gagnez si dix Hexs de positions japonaises ou plus sont sécurisés par vos forces. Une position est sécurisée si les trois conditions suivantes sont remplies :

- L'Hex de position est occupé par une unité ou garnison US ;
- Tous les Hexs de position projetant un tir intense dans cet Hex sont également occupés par des unités ou garnisons US ;
- Une ligne de communication US peut être tracée à partir de la position.

Vous perdez si vous n'avez pas sécurisé au moins 10 Hexs de positions japonaises.

15.0 TOURS DU JEU ÉTENDU

A partir du tour 11, l'échelle de temps passe de 30 minutes à 1 heure par tour, affectant plusieurs fonctions du jeu :

- Vous piochez deux cartes événement par tour.
- Le nombre d'unités US qu'une position japonaise peut toucher lors du tir est augmenté d'une unité.
- Vos unités peuvent se déplacer jusqu'à trois Hexs par tour, sur terre et dans l'eau.
- Vous pouvez éliminer une unité japonaise et son marqueur de renfort en une seule attaque US.
- Les unités d'artillerie US peuvent effectuer une Action de barrage.
- Les unités HQ US peuvent établir des postes de commandement pour augmenter la portée de leur commandement.
- Les unités du génie avec la capacité de soutien (SP) génèrent des marqueurs de soutien, qui peuvent être utilisés pour établir une garnison, supprimer un marqueur Désorganisé d'une unité US, donner une action gratuite à une unité US ou fournir une arme «Joker» lors d'une attaque US.

15.1 Séquence de tour de jeu étendu

Aux tours 11 à 30, la séquence de jeu suit la structure de base de la séquence de jeu de la section 3 des règles, avec les modifications et ajouts notés ci-dessous.

I. Phase d'Opérations Amphibies US

Comme dans la séquence de jeu de base. Cependant, les unités se déplaçant dans des Hexs d'eau peuvent se déplacer de trois Hexs au lieu de deux.

II. Première Phase d'Événement

Piochez une carte d'Événement et mettez en œuvre l'Événement indiqué pour le tour en cours.

III. Phase de Tir japonais

Comme dans la séquence de jeu de base.

IV. Deuxième phase d'Événement

Piochez une autre carte d'Événement et implémentez l'Événement indiqué pour le tour en cours. Certains Événements ne s'appliquent qu'à la première Phase d'Événement ; si tiré dans la deuxième Phase d'Événement, traiter comme aucun Événement. Sautez cette Phase au tour 30.

V. Phase de Génie US et HQ

1. Prenez un marqueur de soutien pour chaque unité du génie éligible avec une capacité de soutien dans un Hex de plage.
2. Dépensez des marqueurs de soutien pour placer des marqueurs de garnison dans des Hexs de position éligibles ou pour retirer des marqueurs Désorganisés des unités US.
3. Convertir les unités de HQ en postes de commandement et augmenter la portée de commandement des postes de commandement précédemment établis (voir 18.1).

VI. Phase d'Action US

Comme dans la séquence de jeu de base, sauf que les situations dans lesquelles les unités US peuvent effectuer des actions gratuitement sont étendues pour inclure les suivantes :

- Une unité à portée de commandement d'un poste de commandement de QG,
- Une unité pour laquelle vous dépensez un marqueur de soutien.

VII. Fin de tour

Comme dans la séquence de jeu de base, et défaussez tous les marqueurs de support inutilisés.

15.2 Pertes dues aux tirs japonais

Le nombre d'unités US qui peuvent être touchées par une position ou un Groupe de Positions japonais effectuant un tir régulier est augmenté de un. Par exemple, une unité qui tire seule peut toucher deux unités, tandis qu'un Groupe de Positions avec deux unités et un marqueur de renfort peut toucher quatre unités. Cette augmentation ne s'applique pas aux Tirs de mortier et d'artillerie.

Une unité US peut perdre plus d'un Pas au cours d'une même Phase de Tir japonais lorsqu'elle est touchée par un tir provenant de plus d'une position japonaise. Les limites de 6.34 ne s'appliquent pas dans le jeu étendu. Cependant, une unité US ne peut pas perdre plus d'un Pas par tir à partir d'une même position ou d'un même Groupe de Positions au cours d'une même phase (**Exception : 13.2/M**).

15.3 Ajouts aux actions US

15.31 Mouvement à trois Hexs

Une unité US effectuant une action de mouvement sur terre peut se déplacer jusqu'à trois Hexs. Cependant, l'unité doit s'arrêter en entrant dans un Hex dans le champ de tir intense d'une unité ennemie non Désorganisée, ou dans un Hex adjacent à une unité ennemie, même si elle est Désorganisée.

15.32 Action de Tir de Barrage d'Artillerie

Une unité d'artillerie peut mener une action de Tir de barrage sur un Hex occupé par les Japonais si toutes les conditions suivantes sont remplies :

- L'unité d'artillerie est à portée mais pas adjacente à l'Hex cible.
- L'unité d'artillerie n'est pas dans un Hex du champ de tir d'une unité japonaise non Désorganisée.
- L'unité d'artillerie est sous les ordres d'un HQ ou un PC.

Si ces conditions sont remplies, piochez une carte et référez-vous à la table de Tir de Barrage US pour déterminer comment la position japonaise est affectée par le Tir de barrage d'artillerie. Les conditions d'éligibilité de 8.41 s'appliquent.

15.4 Débarquement sur Beach Green

Si vous jouez le scénario **Deux jours en enfer** ou du **21 novembre 1943**, les unités US devant débarquer au tour 28 sont placées dans les Hexs d'approche de plage « G » au tour 27, avec les ajustements suivants à la procédure de débarquement :

- Les LVT ne sont pas assignés aux unités débarquant sur Beach Green— toutes ces unités doivent patauger vers la terre.
- N'effectuez pas de contrôle de débarquement pour les unités débarquant sur Beach Green .
- Les Hexs d'approche de la plage G sont situés dans des zones de tir dans l'eau, donc les unités placées dans ces Hexs sont susceptibles de tirer pendant la Phase de Tir japonais.

16.0 POSTES DE COMMANDEMENT (PCs)

Vous pouvez convertir vos unités HQ en postes de commandement pendant la Phase de Génie US et de HQ au tour 11 ou après. Un PC ne peut pas se déplacer mais gagne une portée de commandement qui augmente avec le temps, lui permettant de commander des unités US jusqu'à cinq Hexs de distance.

16.1 Établissement d'un Poste de commandement

Une unité HQ peut se convertir en PC dans n'importe quel Hex qui n'est pas dans le champ de tir potentiel d'une position japonaise. Si une position occupée par les Japonais ou une position inoccupée en communication japonaise projette des points de tir dans l'Hex du HQ, le HQ ne peut pas y être converti en PC.

Pour établir un Poste de commandement, remplacez une unité de HQ par l'unité de Poste de commandement correspondante pendant la Phase du Génie US et du HQ et placez le marqueur de portée de commandement concordant dans la première case de la piste de portée de commandement. Faire cela n'est pas considéré comme une Action.

16.11 Abandon d'un Poste de commandement

Vous pouvez convertir un PC en un HQ normal pendant la Phase du Génie et de HQ en le remplaçant par l'unité HQ correspondante du côté non-Héros. Si vous le faites, supprimez le marqueur de Portée de commandement homologue de la piste de portée de commandement.

16.2 Portée de commandement

Lorsque vous établissez un PC pour la première fois, il commande les unités US dans son Hex et dans tous les Hexs adjacents, comme une unité HQ. Le placement initial du marqueur de commandement du PC sur la piste de commandement montre cette capacité — une portée de commandement d'un Hex. Dans les tours suivants, vous pouvez augmenter la portée de commandement du PC. Pendant la Phase du Génie US et du HQ, vous pouvez avancer le marqueur d'un PC déjà établi d'un espace le long de la piste de Portée de commandement, tant que l'Hex du PC n'est pas actuellement dans le champ de tir d'une position japonaise occupée.

16.21 Jusqu'à trois marqueurs de Portée de commandement peuvent occuper la piste de Portée de commandement (un pour chaque HQ US dans le jeu), et chaque marqueur peut être avancé le long de la piste pendant la Phase d'Opérations US, s'il est éligible.

16.22 Certaines valeurs de Portée de commandement sont répétées sur la Piste de commandement. Par exemple, la portée de commandement 3 apparaît dans trois cases d'affilée, ce qui signifie qu'il faut au moins trois tours pour augmenter la portée d'un PC de 3 à 4.

16.3 Capacités des Postes de commandement

Un PC commande toutes les unités US dans sa portée de commandement actuelle. Par exemple, un PC avec une portée de trois commande toutes les unités US à moins de trois Hexs de son Hex. Cette portée est comptée en incluant l'Hex occupé par l'unité à commander mais pas l'Hex du PC. Les unités à portée de commandement d'un PC bénéficient de tous les avantages du commandement d'un HQ, notamment :

- Actions gratuites
- Radios
- Coordination des tirs à distance de chars et d'artillerie pour les attaques US.
- Tir de Barrage de chars et d'artillerie

16.31 La portée de commandement peut être comptée à travers les Hexs dans les champs de tir japonais mais pas à travers les unités japonaises.

16.32 Un PC dans le champ de tir d'une unité japonaise non Désorganisée ne peut pas commander d'unités US. Dans une telle situation, le marqueur de portée du PC conserve sa position actuelle sur la Piste de commandement, mais sa portée ne peut pas être augmentée.

16.33 Un PC est considéré comme un Leader et peut être touché par un tir japonais. Si un PC est touché, il redevient immédiatement une unité HQ ; remplacez-le par l'unité HQ correspondante du côté non-Héros et retirez son marqueur de portée de commandement de la Piste de commandement. Un Poste de commandement n'est pas éliminé par les tirs japonais.

17.0 MARQUEURS DE SOUTIEN DU GÉNIE US

Les unités du génie US marquées « SP » soutiennent vos forces en fournissant des marqueurs de soutien. Pendant la Phase du Génie US et du HQ de chaque tour, vous recevez un marqueur de soutien pour chaque unité du génie avec une capacité de soutien dans un Hex à partir duquel elle peut tracer une ligne de communication US et non dans un champ de tir ennemi. Par exemple, si trois unités du génie marquées SP sont dans des Hexs à partir desquels la communication peut être tracée jusqu'à la tête de pont US et non dans le champ de tir d'une position occupée par les Japonais, vous recevez trois marqueurs de soutien.

Vous pouvez dépenser des marqueurs de soutien au profit de vos forces de quatre manières :

- Placer un marqueur de garnison dans un Hex de position, rendant ainsi l'Hex US occupé.
- Pour supprimer le marqueur Désorganisé d'une unité US.
- Pour permettre à une unité US d'effectuer une action « gratuitement ».
- Fournir une tactique « joker » lors d'une attaque US.

17.1 Utilisation des marqueurs de support

Vous pouvez dépenser un marqueur de support pour n'importe laquelle de ses fonctions uniquement si l'Hex dans lequel la fonction doit avoir lieu est en communication US. Les marqueurs de soutien doivent être utilisés lors du tour reçu, vous ne pouvez pas les sauvegarder d'un tour à l'autre.

17.2 Établissement d'une garnison

Pendant la Phase du Génie US et du HQ, vous pouvez dépenser un marqueur de soutien pour placer une garnison dans un Hex de position répondant à toutes les exigences suivantes

- Occupé par ou adjacent à une unité US
- Avec une ligne de communication US
- Pas dans le champ de tir d'une unité japonaise, même Désorganisée.

Si ces conditions sont remplies, retournez le marqueur de soutien sur son côté garnison et placez-le dans l'Hex de position.

17.21 Propriétés des garnisons

Un Hex de position avec un marqueur de garnison est considéré comme occupé par les US lors de la vérification des actions japonaises et lors de la détermination si une position est sécurisée (14.2).

- Les marqueurs de garnison ne comptent pas comme une unité pour l'empilement.
- Un marqueur de garnison ne peut pas effectuer d'Actions et ne peut pas participer à une attaque US.
- Un marqueur de garnison est retiré s'il est seul dans un Hex dans le champ de tir d'une unité japonaise effectuant une action autre que le retrait d'un marqueur Désorganisé, ou si une unité japonaise entre dans son Hex.

17.3 Retirer un marqueur Désorganisé

Pendant la Phase du Génie US et du HQ, vous pouvez dépenser un marqueur de soutien pour retirer un marqueur de Désorganisé d'une unité US en communication US.

17.4 Permettre une Action gratuite

Pendant la Phase d'Action US, vous pouvez dépenser un marqueur de soutien pour permettre à une seule unité US capable de tracer des lignes de communications US d'effectuer une Action gratuitement. L'action ne compte pas dans la limite d'action US, bien qu'une unité donnée ne puisse effectuer plus d'une action au cours d'une même phase d'action, qu'elle soit gratuite ou non.

17.5 Fournir une tactique de combat joker

Pendant la Phase d'Action US, vous pouvez dépenser un marqueur de soutien comme tactique de combat joker dans une attaque, si l'attaque comprend au moins une unité en communication US et sous les ordres d'un HQ. Déclarez les dépenses et la tactique spécifique lors de la résolution de l'attaque au moment où vous avez besoin d'une tactique de combat. Une tactique joker pour le Génie ne remplit pas les conditions de FL et de CC.

18.0 GAGNER & PERDRE LE JEU ÉTENDU

Le scénario du 20 novembre se termine à la fin du tour 15. Le scénario *Deux jours en enfer* peut se terminer à la fin du tour 15 si votre invasion se passe particulièrement bien ou mal, sinon le scénario se poursuit jusqu'à la fin du tour 30.

De plus, les deux scénarios se terminent immédiatement par des pertes alliées décisives si vos forces subissent des Pertes catastrophiques (14.1).

18.1 Contrôle de victoire au tour 15

À la fin du tour 15 dans le scénario du 20 novembre, déterminez les positions japonaises que vous avez sécurisées, comme défini dans 14.2.

- Vous gagnez le scénario si vous avez sécurisé 15 Hexs de positions, dont au moins un doit projeter un champ de tir imprimé sur la plage Sud.
- Vous perdez le scénario si vous avez sécurisé moins de 15 Hexs de position ou moins de deux Hexs de positions projetant un champ de tir imprimé sur la plage Sud.



À la fin du tour 15 du scénario *Deux jours en enfer*, déterminez les positions japonaises que vous avez obtenues, comme défini dans 14.2.

- Vous gagnez le scénario de manière décisive si vous avez sécurisé 20 Hexs de positions, dont au moins trois projettent un champ de tir imprimé sur la plage Sud.
- Vous perdez le scénario de manière décisive si vous avez sécurisé moins de 12 Hexs de positions.
- Si vous ne gagnez ou ne perdez pas, le scénario se poursuit jusqu'au tour 30.

18.2 Contrôle de victoire au tour 30

À la fin du tour 30 du scénario *Deux jours en enfer* ou du *21 novembre*, déterminez les positions japonaises que vous avez acquises, comme défini en 14.2.

- Vous gagnez le scénario si vous avez obtenu toutes les positions dans trois zones de l'île, dont une doit être la zone A ou F, plus au moins huit positions dans les autres zones.
- Vous perdez si vous n'atteignez pas les objectifs pour gagner.

Par exemple, si vous avez sécurisé tous les Hexs de position nommés F, E, D et A, plus un Hex de position nommé B et un autre nommé C, vous gagnez.

19.0 TOUR DE NUIT (TOUR 16)

Si vous jouez le scénario *Deux jours en enfer*, le tour 16 représente les 11 heures du 20/21 novembre pendant la nuit. Pour effectuer ce tour, utilisez la séquence de jeu nocturne spéciale présentée dans cette section.

I. Phase d'Opérations Amphibies US.

N'effectuez que les actions suivantes :

1. Déplacez chaque unité dans un Hex d'eau vers l'Hex de plage le plus proche. Si les Hexs de plage sont équidistants, vous choisissez.
2. Retirez du jeu toutes les unités d'artillerie US qui ne sont pas encore sur la carte. Celles-ci ne sont plus disponibles pour entrer en jeu.
3. Placez les unités prévues pour arriver au tour 17 dans les Hexs d'approche de plage, si elles ne sont pas déjà en jeu.

II. Première Phase d'Événement.

Sautez cette phase.

III. Phase de tir japonais.

Conduite comme dans la séquence normale de jeu, avec les ajustements suivants :

- Si l'Amiral Shibusaki est vivant, effectuez DEUX Phases de Tir Japonais d'affilées.
- Les champs de tir japonais sont limités à un seul Hex ; c'est-à-dire que les unités japonaises qui tirent ne peuvent toucher que les unités US dans les Hexs adjacents.
- Traitez toutes les lettres d'action M sur les cartes de Tir comme aucune lettre.
- Une unité chargée d'effectuer une Action d'artillerie n'effectue aucune action.

- Dans le but de tracer les communications japonaises, les unités US contrôlent uniquement l'Hex qu'elles occupent. Les communications japonaises peuvent être tracées à travers des Hexs adjacents aux unités US.
- N'effectuez pas de Tir d'artillerie japonaise.

IV. Deuxième Phase d'Événement.

Sautez cette phase.

V. Phase de Génie US et HQ.

Sautez cette phase. Aucun marqueur de support n'est disponible ce tour.

VI. Phase d'Action US.

Conduite comme dans la séquence normale de jeu, avec les ajustements suivants :

- Les HQ et PC ont une Portée de commandement de 0. C'est-à-dire qu'ils ne commandent que les unités dans leur propre Hex.
- Les unités US ne peuvent se déplacer que d'un seul Hex.
- Les unités US effectuant une infiltration ne font pas de Test d'infiltration.
- Les attaques US ne peuvent pas inclure d'unités effectuant des tirs à distance ou des marqueurs de Tir naval.
- Les chars et l'artillerie US ne peuvent pas effectuer de Tirs de barrage.
- Les communications japonaises peuvent être tracées à travers des Hexs adjacents aux unités US.

VII. Fin de tour.

Menez comme dans la séquence normale de jeu, avec les ajouts suivants :

- **Réorganisation japonaise.** Mélangez face cachée toutes les unités d'élite éliminées. Piochez à l'aveuglette la moitié de ces unités, arrondie à l'inférieur, et placez-les dans la case de Réserve japonaise, face cachée. Mélangez ensuite face cachée toutes les unités éliminées non-élites (mais pas les unités de chars). Piochez à l'aveuglette deux de ces unités et placez-les dans la case de Réserve japonaise, face cachée.
- **Perte de contact.** Retournez toutes les unités non-blindées japonaises et les marqueurs de renfort révélés sur leur face non révélé.

20.0 SCENARIO DU 21 NOVEMBRE

Le *21 novembre* couvre le deuxième jour de l'invasion de Betio (tours 17-30), lorsque les envahisseurs US tentent d'étendre leur tête de pont fragile et de prendre le contrôle de l'île. Le scénario commence au tour 17 et se termine au tour 30, ou plus tôt si les forces US subissent des pertes catastrophiques. Les conditions de victoire sont les mêmes que celles du scénario *Deux jours en enfer* (18.2).

Configurez le *21 novembre* comme suit, au lieu d'utiliser la section 3.

20.1 Configuration japonaise

Divisez toutes les unités japonaises non-blindées en deux piles face cachée : élite et non-élite. Piochez 19 unités d'élite et huit unités non-élites - seules ces unités sont dans le scénario.

Divisez tous les marqueurs de renfort en piles côtières et intérieur des terres, face cachée. N'incluez pas les trois marqueurs de renfort de chars et les quatre marqueurs de renfort côtier indiquant les Renforts tactiques.

Mélangez toutes les unités survivantes face cachée. Placez-en une dans chacune des 24 positions suivantes sur la carte face cachée. Si la liste des positions est accompagnée d'un C ou d'un I, placez un marqueur de renfort côtier ou de l'intérieur des terres sous l'unité. Placez un total de onze marqueurs de renfort dans les positions.

A4, A8, A11	D6/C, D8, D12, D16/I
B1, B3/I, B5/I, B8, B11, B12/C	E6/C, E9/I, E12/I, E13, E15
C7, C13	F6/C, F7/C, F8/C, F12

Placez trois unités dans la case des unités de Réserve Japonaise.

Placez six marqueurs de renfort de l'intérieur des terres et cinq marqueurs de renfort côtier face cachée dans leurs cases respectives. Retirez tous les autres marqueurs de renfort du jeu.

Placez le marqueur Shibusaki sur sa face tuée.

Toutes les actions japonaises sont disponibles. Placez tous les marqueurs d'action japonais sur la piste d'action japonaise, révélés et dans n'importe quel ordre, à titre de rappel.

20.2 Configuration US

Placez les unités d'infanterie US suivantes à moins de deux Hexs de l'Hex indiqué, mais pas adjacentes à une unité japonaise. Placez les unités avec le nombre de Pas indiqué

1218 : F/2/8••, F/2/8••••, G/2/8••, H/2/8••
 1419 : K/3/8••, L/3/8••, M/3/8••••
 1622 : C/1/2••, D/1/2••
 1424 : F/2/2••, G/2/2••••, H/2/2••
 1326 : A/1/2••••
 1437 : B/1/2••, I/3/2••, L/3/2••, M/3/2•• ; assigner le héros Ryan à l'une de ces unités.

Placez le Poste de commandement du HQ 8/2 en D10. Placez les unités et marqueurs suivants à moins de quatre Hexs du HQ 8/2 et non dans le champ de tir d'une position occupée par les Japonais : 2/C/1/18••, 3/F/2/18••, 3/C/2T•• et trois marqueurs de garnison.

Placez le Poste de commandement du HQ 2/2 en E5. Placez les unités et marqueurs suivants dans un rayon de quatre Hexs du HQ 2/2 et non dans le champ de tir d'une position occupée par les Japonais : 2/A/1/18••, 1/D/2/18••, 1/A/2T••, A/1/10•• et trois marqueurs de garnison.

Placez les unités suivantes à moins de deux Hexs de 1337, mais pas dans le champ de tir d'une position occupée par les Japonais : 3/A/1/18•, 3/D/1/18•, 3/A/2T•.

Placez quatre marqueurs de Héros et un marqueur d'inspiration sur cinq unités d'infanterie, de génie ou de chars.

Placez deux marqueurs LVT à puissance maximale et un marqueur LVT à puissance réduite dans la case des LVT disponibles.

Placez les unités dont l'entrée est prévue au tour 17 dans les cases d'approche de la plage. Placez les unités dont l'entrée est prévue au tour 28 sur la piste de tour.

Placez les marqueurs de Portée de commandement des deux unités HQ sur la deuxième case de la Piste de commandement.

Trois unités d'infanterie, deux unités de chars, quatre unités du génie et six marqueurs LVT sont éliminés au début du scénario.

21.0 RÈGLES OPTIONNELLES

Après avoir joué au jeu plusieurs fois, vous souhaitez peut-être incorporer l'une de ces trois règles facultatives.

21.1 Le Raid de Hawkins

Dans les heures précédant l'aube du 20 novembre, le lieutenant William Hawkins a mené un raid pour éliminer un nid de canons japonais occupant la jetée s'étendant jusqu'au récif de corail (hex 0126). Le raid réussi a empêché le tir de flanc japonais contre la première vague de Marines arrivant.

Cette règle facultative permet des résultats variables du raid. Après la mise en place du jeu mais avant de commencer le tour 1, piochez trois cartes de Tir. Totalisez le nombre de Hits de Leader (étoiles) dans tous les symboles de tir sur les trois cartes.

3 étoiles Le raid échoue. Les Japonais déploient des forces supplémentaires en réponse. Placez des marqueurs de renfort dans les positions D2 et E2. Ignorez la première occurrence de l'événement appelant à la mort de Shibusaki.

2 étoiles Le Raid est partiellement réussi. Placez un marqueur de renfort en position D2.

1 étoile Le Raid réussi (résultat historique). Continuez le jeu normalement.

Aucune étoile Le Raid réalise le Coup de Grâce. Les Raiders effectuent une opération supplémentaire. Ne pas implémenter l'événement du Tour 1 appelant au placement de deux marqueurs de renfort.

21.2 Options de débarquement du premier bataillon du 8ème Marines

Ce bataillon et ses éléments rattachés, totalisant sept unités et programmés pour entrer au tour 17, ont débarqué sur la plage R2. Cependant, le commandement divisionnaire avait des options avec son déploiement. Si vous utilisez cette règle facultative, vous pouvez au début du jeu, affecter le bataillon à la plage R1, R2 ou R3. Vous êtes liés par cette décision lorsque les unités arrivent finalement.

21.3 L'amiral Shibusaki survit

Le commandant des forces japonaises sur Betio, le contre-amiral Keiji Shibusaki, a été tué le 20 novembre, très probablement par une explosion d'artillerie navale en début d'après-midi alors qu'il était en train de déplacer son quartier général.

Cette règle facultative suppose que Shibusaki a survécu pour commander ses forces tout au long des 20 et 21. Utilisez cette règle si vous jouez aux scénarios *Deux jours en enfer* et *21 novembre*. Cette règle facultative augmente l'efficacité des forces japonaises tout en accélérant l'engagement des réserves US.

- Traitez tous les événements appelant à la mort de l'amiral Shibusaki comme aucun événement.
- Placez les unités US qui doivent arriver au tour 28 (six unités) dans la case du tour 20.
- Placez les unités marquées D+2 (5 unités) dans la case Tour 24. Lors du débarquement de ces unités, affectez-les toutes à la plage R2 ou R3.
- Ajustement de victoire : pour remporter une victoire US, toutes les unités japonaises doivent être éliminées avant la fin du tour 30.

Vous pouvez également choisir d'appliquer cette règle facultative en jouant le scénario *Deux jours en enfer* si le contre-amiral Shibusaki est toujours en vie au début du tour 17.



D-Day at Tarawa

DESCRIPTIONS DES ÉVÉNEMENTS

Les événements qui ne sont pas entièrement expliqués sur les cartes d'événement ou ailleurs dans les règles sont répertoriés ici, avec les détails des règles nécessaires.

Un dépôt de munitions explose. Éliminez un marqueur de renfort d'une position japonaise de l'intérieur des terres de votre choix. Si aucune position à l'intérieur des terres n'a de marqueurs de renfort, aucun événement.

Les unités de Génie se mettent à l'abri des tirs japonais. Ne prenez aucun marqueur de soutien ce tour-ci.

Arrivée accélérée. Placez toutes les unités US programmées pour arriver au tour 28 dans leurs Hexs d'approche de plage assignés selon 15.4.

Les Tirs de flanc de japonais infiltrés touchent une unité US dans l'eau. Retirez un Pas d'une unité dans un Hex d'approche d'eau ou de plage. Si plus d'une unité est éligible, l'unité avec le plus de Pas est touchée, puis l'unité avec le symbole de cible indiqué sur la carte d'événement. Si plus d'une unité ou aucune unité ont le symbole cible, vous choisissez.

- Une instance de cet événement nécessite le commandement de l'amiral Shibasaki. S'il est mort, pas d'événement.

Héros. Placez un marqueur de Héros sur n'importe quelle unité US. Certains événements de Héros nécessitent également l'ajout d'un marqueur de renfort à une unité japonaise. Placez le marqueur de renfort conformément à 9.2. Si les huit marqueurs Héros sont déjà apparus, aucun Héros n'est placé ; à la place, vous pouvez révéler n'importe quelle unité japonaise adjacente à une unité US.

Débarquez une unité d'artillerie US sur n'importe quel Hex de plage dans la zone de plage indiquée. Placez un marqueur Désorganisé sur l'unité. Les limites d'empilement doivent être respectées. Note historique : des éléments du 10ème régiment d'artillerie ont eu du mal à débarquer sur Tarawa en raison de la pénurie inattendue de LVT. Au cours de la première journée, quelques canons ont été malmenés pour être acheminés vers le rivage par des soldats qui pataugeaient.

Les équipes de bateaux détruits sont récupérés. Ajoutez un Pas à une unité d'infanterie à 1 Pas de votre choix, en retournant l'unité de son côté à un Pas à son côté à deux Pas. S'il n'y a pas d'unités d'infanterie à 1 Pas en jeu, ignorez cet événement.

Contre-attaque japonaise. S'il s'agit de la première carte d'événement piochée pour le tour, menez la prochaine Phase de Tir japonais avec les modifications suivantes.

- Mélangez toutes les défausses dans le paquet de cartes.
- **Mener des actions « A ».** Traitez les trois couleurs de position indiquées sur la carte de feu comme si elles avaient la lettre d'action A, au lieu de la lettre ou du symbole que chacune montre.

Si cet événement se produit lors de la pioche de la deuxième carte événement du tour, la contre-attaque aura lieu lors de la Phase de Tir japonaise du tour suivant. Placez le marqueur d'action japonaise « A » dans l'espace de la première carte d'événement comme rappel. Ne piochez pas de carte événement lors de la première phase événement du tour suivant. A la place, remettez le marqueur A sur la piste d'action à ce moment-là et menez la Phase d'Action japonaise qui s'ensuit comme modifié ci-dessus.

Certains cas de l'événement de contre-attaque indiquent que l'amiral Shibasaki doit commander. S'il est mort, traitez comme pas d'événement.

L'unité de chars japonais de la couleur indiquée avec l'événement effectue l'action de char par défaut, Tir ou Avance. Sélectionnez une unité de chars non Désorganisée dont la couleur correspond à la couleur de l'événement. Si l'unité n'est pas en jeu, pas d'événement. Résolez l'action selon 13.2. **Correction : L'événement tank sur la carte 03 doit avoir une couleur d'événement verte, pas marron.**

Réseau filaire japonais coupé. Toutes les unités japonaises appelées à effectuer une Action de Redéploiement ou d'Assaut lors de la prochaine Phase de Tir japonais n'effectuent aucune action. Aucun événement si pioché comme deuxième événement du tour.

LVT réquisitionné pour les blessés. Supprimez un Pas d'une unité LVT de votre choix dans la zone des LVT disponibles.

Les Marines font du stop. Déplacez une unité dans un Hex d'eau de votre choix de deux Hexs (un seul Hex si le premier Hex entré est un Hex de plage).

Pas de communication navire-terre. Aucune unité LVT n'est disponible pour un débarquement au prochain tour. Placez le marqueur No LVT Comm dans la case des LVT disponibles comme rappel. Retirez le marqueur à la fin de la Phase d'Opérations Amphibies US du tour suivant. Toutes les unités actuellement dans les cases d'approche de la plage peuvent être placées deux cases suivantes dans l'espace du calendrier, à votre choix, attendant en fait un tour pour que le transport soit disponible.

Ordres reçus. Placez toutes les unités US dont l'arrivée est prévue au tour 17 dans les Hexs d'approche de plage R2, selon 5.3. Note historique : ces unités étaient prêtes à débarquer le 20 novembre, après avoir reçu des nouvelles du Commandement à terre. Historiquement, l'ordre de débarquement était donné mais pas reçu.

Le contre-amiral Shibasaki tué par un Tir naval. Retournez son marqueur sur sa face tuée. Si déjà tué, pas d'événement.

La fumée obscurcit la plage. Les positions côtières de la zone répertoriée dans l'événement ne tirent pas ce tour, même si leur couleur apparaît sur la carte de tir. Placez des marqueurs de fumée sur les positions comme rappel. Une position avec un marqueur de fumigène peut effectuer des actions autres que le tir. Retirez les marqueurs de fumigènes à la fin du tour.

- Si une unité US tente un mouvement d'infiltration contre une position affectée par la fumée, une carte de tir est quand même tirée pour voir si l'unité infiltrée subit une perte de Pas.

Transport retardé. Déplacez toutes les unités dans les Hexs d'approche de plage sur la piste de tour, deux tours après le tour en cours. Par exemple, si le tour 4 est en cours, retirez les unités des Hexs d'approche de la plage et placez-les dans la case du Tour 6 du calendrier.

Tunnels ! Placez une unité japonaise de la case de Réserve dans une position occupée uniquement par un marqueur de garnison US et retirez le marqueur. S'il y a plus d'un Hex, placez l'unité dans la position la plus proche d'une unité japonaise sur la carte, puis dans la position numérotée la plus basse. S'il n'y a aucun marqueur de garnison sur la carte ou aucune unité dans la case de Réserve japonaise, aucun événement.

Un tir inattendu de la marine US atteint une position. Piochez une carte de Tir pour déterminer au hasard laquelle des trois positions est touchée par des Tirs de barrage d'artillerie navale US. La position indiquée sur la carte d'événement avec le sélecteur de cible indiqué sur la carte de tir est touchée.

- Si une unité japonaise est dans la position, elle est désorganisée et son marqueur de renfort (le cas échéant) est éliminé.
- Si des unités US sont dans position, piochez une deuxième carte de Tir. Une unité US dans la position avec le symbole cible sur la deuxième carte doit perdre un Pas. Si aucune unité dans la position n'a le symbole de cible sur la deuxième carte de Tir, le tir n'a aucun effet.
- Si aucune unité n'est en place, le tir n'a aucun effet.

Les Leaders ne sont pas concernés. Ce tir ne vous coûte pas de marqueur de tir naval.

Rapport de patrouille US. Révélez l'unité japonaise non révélée (et le marqueur de renfort s'il y en a) la plus proche d'une unité US. Si deux unités non révélées ou plus sont à la même distance des unités US, vous en choisissez une. Si un marqueur de renfort révélé demande un Renfort tactique, placez le renfort selon 9.3, mais face visible.

Bibliography

Alexander, Joseph H. *Utmost Savagery: The Three Days of Tarawa*. Naval Institute Press, Annapolis, MD. 1995

Stockman, James R. *The Battle for Tarawa*. US Marine Corps 1947.

Wukovits, John. *One Square Mile of Hell*. New American Library, New York, NY. 2006

D-Day at Tarawa

Hammel, Eric and Lane, John E. *76 Hours: The Invasion of Tarawa*. Pacifica Military History, Pacifica, CA. 1998.

Wright, Derrick. *Tarawa 1943*. Osprey Publishing, Oxford, UK. 2000

Hannah, Dick. *Tarawa, The Toughest Battle in Marine Corps History*. US Camera Publishing Corp. 1944

Action de carte de Tir Japonais	POSITION CÔTIÈRE			POSITION DE L'INTÉRIEUR DES TERRES			UNITÉ BLINDÉE Voir 13.2
	Occupée : unités US dans le champ de tir	Occupée : Aucune unité US dans le champ de tir	Inoccupée : dans les 2 Hexs d'une unité US	Occupée : unités US dans le champ de tir	Occupée : Aucune unité US dans le champ de tir	Inoccupée : Japonais en communication dans les 2 Hexs d'une unité US	
	TIR	Pas d'Action	Pas d'Action	TIR	Pas d'Action	Pas d'Action	TIR OU AVANCE Tirez si les unités US sont dans le champ de tir. Peut toucher des blindés. Peut toucher un Leader si ★. S'il n'y a pas d'unité US dans le champ de tir, Avancez.
	TIR Peut toucher un char (6.36)	Pas d'Action	Pas d'Action	TIR Peut toucher un char (6.36)	Pas d'Action	Pas d'Action	
	TIR Peut toucher un Leader (11.4)	Pas d'Action	Pas d'Action	TIR Peut toucher un Leader (11.4)	Pas d'Action	Pas d'Action	
	RÉAPPROVISIONNEMENT Placez un marqueur de renfort si disponible 1-10 ou Tir 11+ et Tir	1-10 Pas d'Action 11+ REDÉPLOIEMENT Déplacez-vous dans un Hex de position inoccupée dans les 3 Hexs et plus près d'une unité US. Ensuite, si des unités US sont dans le champ de tir, faites un Tir.	RENFORT en zone D, E, F uniquement Placez une unité de réserve et un marqueur de renfort dans la position en communication japonaise. 11+ : Ensuite faites un Tir.	RÉAPPROVISIONNEMENT Placez un marqueur de renfort si disponible 1-10 ou Tir 11+ et Tir	REDÉPLOIEMENT Déplacez-vous dans les 3 Hexs de la position et le plus près d'une unité US. 11+ Ensuite, si des unités US sont dans le champ de tir, faites un Tir.	RENFORT Placez une unité de réserve et un marqueur de renfort dans la position. 11+ : Placez un marqueur de renfort.	DÉBORDEMENT Faites un Tir si les unités US sont dans le champ de tir. Ensuite, si au moins une unité US est touchée, déplacez-vous dans l'Hex occupé par l'unité touchée la plus proche et faites un combat rapproché. Déplacez l'unité de chars vers une position si nécessaire.
	TIR Avec mitrailleuses (voir 6.31 et Tableau de Tir)	TIR DE MORTIER Touche les unités US avec le symbole de cible indiqué dans les 4 Hexs, sinon, Pas d'Action.	Pas d'Action	TIR Avec mitrailleuses (voir 6.31 et Tableau de Tir)	TIR DE MORTIER Touche les unités US avec le symbole de cible indiqué dans les 4 Hexs, sinon, Pas d'Action.	REGROUPEMENT Placez une unité de réserve dans la position ; 11+ : Placez un marqueur de renfort.	TIRS MULTIPLES Faites un Tir si des unités US sont dans le champ de tir. Ensuite, si les unités US restent dans le champ de tir, faites à nouveau un tir en tant qu'action séparée.
	TIR	Pas d'Action	Pas d'Action	PATROUILLE Toutes les unités US dans le champ de tir de la position sont Désorganisées (12.6). Pas de Tir.	PATROUILLE Une unité US dans les 4 Hexs de la position est Désorganisée (12.6).	Pas d'Action	AVANCE & TIR Avancez, si possible. Ensuite, si des unités US sont dans le champ de tir, faites un tir.
	TIR	TIR D'ARTILLERIE Si vous êtes dans une position d'artillerie, touchez une unité US (12.7). Sinon, Pas d'Action.	Pas d'Action	ASSAUT Déplacez-vous dans l'Hex le plus proche occupé par les US dans le champ de tir, puis menez un combat rapproché (12.8, 8.6).	ASSAUT Déplacez-vous sur une position à moins de 3 Hexs et au plus près d'une unité US. Si les US l'occupent, menez un combat rapproché. Sinon, Pas d'Action.	EMBUSCADE Une unité US avec le symbole de cible indiqué dans le champ de tir de la position est touchée, voir le Tableau de Tir japonais et 12.9. Sinon, Pas d'Action.	DOUBLE AVANCE OU TIR Avancez, puis si vous pouvez avancer à nouveau, faites-le. S'il est incapable d'avancer du tout, faites un tir.
	TIR	Pas d'Action	INFILTRATION Placez une unité de réserve en position si elle n'est PAS en communication japonaise.	TIR	Pas d'Action	INFILTRATION Placez une unité de réserve en position si elle n'est PAS en communication japonaise.	AVANCE OU TIR

