

Iwo

Bain de sang dans les Bonins 19 février - 17 mars 1945

Folio Game series – Decision Games

Version 1.1 FR

Table des matières

10.0 Introduction.....	1
11 Set-up.....	1
12 Conditions de victoire.....	1
13 Modifications des règles standard.....	2
14.0 Débarquement américain.....	2
15.0 Redéploiement américain.....	2
16.0 Soutien américain.....	3
17.0 Unités de soutien US.....	3
18.0 Secteurs japonais.....	3
19.0 Unités japonaises.....	3
20.0 Opérations japonaises.....	4
21.0 Soutien japonais.....	4
22.0 Mont Suribachi.....	5
23.0 Règles pour deux joueurs.....	5
24.0 Notes de jeu.....	5
25.0 Ordres de bataille.....	6
CREDITS.....	6

10.0 Introduction

10.1 Historique

Iwo Jima était un point critique sur la trajectoire de vol de bombardiers américains de leurs bases de Saipan vers leurs cibles japonaises. L'île aurait pu être un refuge pour les bombardiers défectueux ou endommagés. Étant une cible évidente pour un assaut amphibie américain, les Japonais avaient renforcé la garnison et creusé des kilomètres de tunnels en long et en large de l'île. Leur but était d'infliger un maximum de pertes aux Américains pour les forcer à reconsidérer l'invasion apparemment inévitable du Japon. La bataille en résultant fût brutale, même selon les normes de la guerre du Pacifique.

10.2 Règles spéciales

Sauf indication contraire à 13.0, ou tel que modifié de 14.0 à 23.0, toutes les règles standard s'appliquent.

10.3 Versions du jeu

Le jeu est conçu pour le jeu de solitaire; le joueur contrôle les forces américaines alors que les règles de 18.0 par 22.0 dictent les opérations japonaises. Si vous le souhaitez, un deuxième joueur peut contrôler les Japonais; voir 23.0 pour les adaptations nécessaires.

10.4 Echelle du jeu

Chaque hexagone représente 350 yards (300 mètres). Chaque tour représente deux jours. Les unités américaines sont des bataillons d'infanterie et les unités de soutien des groupes plus petits. Les unités japonaises représentent 400 à 500 hommes.

10.5 Matériel additionnel

Un récipient opaque sera nécessaire pour les unités japonaises éliminées. Le jeu peut être joué avec un dé, mais trois dés seraient l'idéal.

11 Set-up

11.1 Séquence

Le joueur contrôle les américains et est le 1er joueur. Placer le marqueur de tour dans la 1ère case. Le japonais se déploie en premier (11.2), suivi du joueur (11.3). La partie commence avec la phase de mouvement du joueur US du 1er tour.

11.2 Déploiement initial japonais

Retourner toutes les unités japonaises face cachée et mélanger. En placer une dans chaque hex de déploiement initial (symbole rouge). Errata : l'hex 1111 (Motoyama) est en fait un hex de redéploiement (symbole blanc) et non pas de déploiement initial (symbole rouge).

11.3 Choix de la zone de débarquement

Le joueur doit choisir s'il envahit l'île par l'Ouest ou par l'Est. Une fois cela décidé, seuls les hex de cette plage devront être utilisés pour le débarquement.

11.4 Déploiement initial US

Placer les 26 marqueurs des 4ème et 5ème divisions de Marines dans la case Available for Landing, placer les 13 marqueurs de la 3ème division de Marines dans la case Reserves.

11.5 Support Fire

Il y a 11 marqueurs de soutien de bombardement dans le jeu, utilisable par les 2 camps car imprimés recto-verso.

12 Conditions de victoire

La partie continue tant que les Japonais n'ont pas tous été éliminés, ou bien au tour 16. La partie est raccourcie d'un tour pour chaque régiment de réserve US déployé (14.4). Les Japonais gagnent (de façon éclatante) à la fin du dernier tour s'ils ont encore des unités sur la carte. Sinon, ce sont les pertes US qui déterminent la victoire. Compter 2 pertes par bataillon de Marines dans la case Eliminated Units, 1 perte pour chaque bataillon de Marine ayant perdu un pas et soustraire du total 2 pertes pour chaque tour restant à jouer après élimination complète des Japonais. Les Américains gagnent avec un total de 12 ou moins, les Japonais gagnent avec 20 ou plus. Entre les deux, c'est partie nulle.

13 Modifications des règles standard

4.1 Séquence de jeu

Toutes les unités US peuvent se déplacer au cours de leur phase de mouvement mobile, mais ne reçoivent que la moitié de leur capacité de mouvement. Toutes les unités américaines peuvent attaquer pendant leur phase de combat mobile, mais

les bombardements ne sont pas permis. Ignorer les Phases de Mouvement Mobile & Combat japonais : ils ne sont pas utilisés. Au cours de la phase administrative de chaque tour de jeu, le joueur US lance un dé. Consultez la table Storm sur la carte. Si le résultat est une tempête (Storm), retournez le marqueur de tour sur son côté Storm pour le prochain tour de jeu. Pendant la tempête, les potentiels de déplacement sont réduits de moitié et les Support Fire sont réduits.

5.2 Effets du terrain

Les unités dépensent 1 MP pour entrer sur un hex de plage et s'arrêtent aussitôt. On ignore les collines et on tient compte du terrain environnant. Les unités de tanks US ne peuvent entrer dans les ravins, les autres le peuvent moyennant 3 MP et stoppent immédiatement.

5.3 Empilement

Les unités US peuvent s'empiler sans limite dans les hex de débarquement (plages) du côté de l'île choisi (11.3). Les unités de soutien (avec bande colorée) peuvent s'empiler avec une autre unité (17.1).

7.7.2 Déplacement en chaîne

Cette règle n'est pas utilisée : une unité qui ne pourrait retraiter que grâce à un déplacement en chaîne s'arrête là et perd un pas.

7.9 Avance après combat

Les avances après combat sont toutes limitées à 1 hex.

8.0 Support Fire

Seuls les bombardements sont autorisés. Les soutiens sont traités spécifiquement par nationalité (16.0 et 21.0).

14.0 Débarquement américain

14.1 Eligibilité des unités

Les unités dans la case Available for Landing peuvent débarquer durant la phase de mouvement. Des unités de la case US Reserves peuvent être transférées dans la case Available for Landing, mais cela affectera la durée de la partie (14.4). Les unités diminuées ou éliminées sont admissibles pour recevoir des remplacements (14-5-14.7).

14.2 Débarquement

Les plages choisies par le joueur US pour les débarquements (11.3) sont la seule voie pour amener les unités à terre. Au cours de chaque phase de mouvement américain, jusqu'à huit unités peuvent débarquer (deux par plage colorée maximum, une seule par hex de plage). Les deux cases de chaque plage sont fournies comme une zone de transit pour les unités de débarquement. Pour débarquer une unité, placez-la sur l'hexagone de plage choisie. Si l'hexagone est déjà occupé par une unité US, placez l'unité qui arrive en dessous (14.3). Si l'hex de plage est occupée par une unité japonaise, l'unité US arrivant doit attaquer dans la phase de combat suivante; si l'unité japonaise n'est pas éliminée ou forcée de battre en retraite, l'unité US est éliminée.

14.3 Empilement sur les plages de débarquement

N'importe quel nombre d'unités US peuvent s'empiler sur une case de débarquement sur la plage. Dans un tel hexagone, seule l'unité supérieure peut attaquer ou être attaquée en combat régulier. Si l'unité supérieure est obligée de retraiter, toutes les unités empilées avec elle doivent retraiter.

14.4 Réserves

La 3ème division des Marines commence la partie dans la case Réserves. Pendant toute phase de mouvement US après le 1er tour, tout ou partie de la division peut être avancée dans la case Available for Landing. Les quatre unités d'un seul régiment doivent être déployées ensemble. Pour chaque régiment déployé, le jeu est raccourci d'un tour. Par exemple, si deux régiments sont amenés (comme cela s'est produit historiquement), le jeu se termine à la fin du tour 14. Le bataillon de chars de la division peut être déployé avec n'importe quel régiment.

14.5 Remplacements

Le joueur US reçoit 2 pas de remplacement à chaque phase de mouvement (la régulière, mais pas la mobile). Les remplacements doivent être utilisés lors de cette phase et ne peuvent être accumulés.

14.6 Remplacements en mer

Chaque pas de remplacement peut être utilisé pour reconstruire un pas d'une unité dans le stock de la case Available for Landing ou celui de la case Eliminated Units. Une unité de deux pas éliminée ne peut recevoir qu'un pas de remplacement par tour. Quand une unité éliminée reçoit son 1er pas de remplacement, la déplacer dans la case Available for Landing. Une unité recevant un pas de remplacement ne peut pas débarquer lors de la même phase de mouvement, mais elle peut le faire au cours de la phase de mouvement mobile du même tour.

14.7 Remplacement d'unités sur la carte

Une unité de deux pas diminuée sur la carte peut recevoir un pas de remplacement pour l'amener à pleine force. L'unité doit commencer une phase de mouvement régulier (et non pas mobile) à au moins quatre hex d'une unité japonaise (en comptant la distance, ne comptez pas l'hex de l'unité US, ne comptez que l'hex de l'unité japonaise). L'unité repasse à pleine puissance mais ne peut pas se déplacer dans la phase durant cette phase, mais pourra se déplacer normalement dans la phase de déplacement suivante.

15.0 Redéploiement américain

Pendant la phase de mouvement régulier (et non pas mobile), une unité américaine a une capacité de mouvement illimitée. Toutefois, en tout point au cours de ce redéploiement, l'unité doit être à au moins quatre hexagones de toute unité japonaise.

16.0 Soutien américain

16.1 Eligibilité du soutien américain

Le joueur US reçoit toujours 9 marqueurs de bombardement. Si tous les hexagones contenant une partie de l'aérodrome n°1 sont vides d'unités japonaises ou EZOC, il reçoit un 10ème marqueur. Si tous les hexagones contenant une partie des terrains d'aviation n°1 et n°2 sont vides d'unités japonaises ou EZOC, il reçoit les 10ème et 11ème marqueurs. Les marqueurs ne peuvent être utilisés que pendant la phase de combat régulier US.

16.2 Procédure de bombardement

Au début de chaque phase de combat US, le joueur peut déployer tout ou partie des marqueurs de bombardement disponibles, un ou deux par hexagone (au choix du joueur), sur les unités japonaises attaquées par des unités américaines. L'attaque et les unités américaines participantes doivent être déclarées avant de résoudre le bombardement. Les marqueurs non utilisés sont perdus : ils ne sont pas cumulables.

16.3 Résolution du bombardement

Pour résoudre un bombardement, lancer un dé pour chaque marqueur de bombardement. Sur un résultat de 1-3 (réduit à 1-2 si tempête), l'unité japonaise est éliminée. Si le défenseur est éliminé, aucune perte américaine n'est enregistrée sur un résultat d'échange dans le combat qui a suivi.

16.4 Effet de la tempête sur le soutien

S'il y a tempête, les marqueurs supplémentaires liés aux captures d'aérodrome ne sont pas disponibles. La capacité de la suppression de tous les soutiens restants est réduit (voir 16.3).

17.0 Unités de soutien US

17.1 Unités de soutien

Une unité US avec une bande de couleur en travers est une unité de soutien. Elle fonctionne comme les autres unités, sauf qu'elle peut se trouver en fin de phase dans le même hexagone qu'une autre unité. Une unité de soutien peut s'empiler dans un hexagone avec une autre unité de soutien ou avec un bataillon de Marines. Toutes les unités de soutien n'ont qu'un seul pas (mais voir 17.4). Si éliminées, placez-les dans la case Eliminated Units ; elles peuvent être remplacées en dépensant un pas de remplacement (voir 14.6).

17.2 Combat des unités de soutien

Au combat, traiter une unité de soutien comme l'unité avec laquelle elle est empilée. Combiner leurs facteurs de combat aux fins du calcul différentiel. L'unité de soutien doit reculer ou avancer avec l'unité empilée.

17.3 Opérations des tanks

Les unités de chars américains ne peuvent pas entrer ou attaquer dans les ravins, les montagnes et les mines. Si une unité de chars attaque une unité anti-char ou anti-aérienne japonaise, lancer un dé avant de calculer le différentiel de combat. Si le résultat est inférieur ou égal au facteur d'attaque de l'unité japonaise, le facteur d'attaque de l'unité de char n'est pas inclus dans le différentiel de combat. L'unité de char n'est pas éliminée par le feu anti-char. Elle doit toujours être utilisée pour satisfaire le premier pas de perte dans le combat.

17.4 Task Force Collins

Au début de n'importe quelle phase de mouvement, le joueur US peut former la Task Force Collins. Retournez une unité de bataillon de chars US (elle peut être sur la carte ou dans une case) sur sa face TF Collins. Retirez les deux autres bataillons de chars; ils sont hors du jeu définitivement. TF Collins fonctionne comme toute autre unité de soutien et peut être remplacée si elle est éliminée. Traitez-le comme appartenant aux trois divisions de Marines.

18.0 Secteurs japonais

Les six secteurs numérotés sur l'île sont utilisés pour aider à déterminer le déploiement des remplacements (19.5), le redéploiement (de 20.3 à 20.4), les attaques banzaï (20.5) et la sélection des cibles de bombardement (21.2). Un secteur est considéré comme nettoyé si aucun des hexagones de déploiement ou de redéploiement n'est occupé par une unité japonaise retranchée. Une fois nettoyée, tous les déploiements et redéploiements dans les hexagones de ce secteur deviennent inopérants.

19.0 Unités japonaises

19.1 Unités d'un pas

Toutes les unités japonaises n'ont qu'un seul pas. Les unités HQ et d'artillerie éliminées vont dans la the Japanese Fire Support Track sur la carte (voir 21.1). Lorsque toute autre unité est éliminée, la placer dans un récipient opaque. Elle peut revenir sur la carte comme remplacement (19.4) ou pendant le redéploiement (20.5).

19.2 Statut des unités

Le recto de chaque unité japonaise est imprimé avec un symbole de fortification. Lorsque le symbole de fortification est face vers le haut, l'unité y est retranchée. Le joueur US ne peut pas l'examiner et elle reçoit un traitement spécial dans le combat (voir 20.2). Lorsqu'elle est retournée sur son verso pour une attaque Banzai, elle ne reçoit pas de traitement spécial.

19.3 Unités avec facteur à zéro

Toute unité avec un facteur d'attaque à zéro et/ou un facteur de mouvement à zéro ne peut pas attaquer dans la phase de combat japonais. Une unité avec un facteur de mouvement zéro ne peut pas bouger, mais elle peut redéploier.

19.4 Remplacements

Au début de chaque phase de mouvement japonais, piocher une unité japonaise dans le conteneur d'unités éliminées, la positionner face cachée (voir 19.5). S'il n'y a pas d'unité éliminée, aucun remplacement n'est reçu ; les remplacements ne s'accumulent pas. HQs et les unités d'artillerie ne peuvent pas être remplacés.

19.5 Déploiement des remplacements

Lancer un dé pour déterminer le secteur du placement. Placer l'unité sur un hex inoccupé de déploiement (symbole rouge) ou de redéploiement (symbole blanc) dans ce secteur. L'hexagone de placement ne doit pas être à plus de deux hexagones (un hex intermédiaire) d'une unité japonaise retranchée et doit être vide, il peut être une ZOC américaine (les Japonais utilisaient leur vaste réseau de tunnels). S'il y a plusieurs hexagones admissibles, le placer à l'aide des priorités suivantes de type de terrain: Hill, Ravine, Mountain, Mine, Rough, Broken, Clear. Si plus d'un hex éligible pour le 1er type de terrain éligible trouvé, lancer un dé pour déterminer lequel est sélectionné. S'il n'y a aucun hex éligible, ou si le secteur a été nettoyé, retourner l'unité dans le conteneur. Aucun remplacement ne peut être placé sur le mont Suribachi (22.0).

20.0 Opérations japonaises

20.1 Mouvements & attaques

Les unités japonaises ne se déplacent qu'à la suite du redéploiement (20.3 et 20.4) ou des attaques Banzai (20.5). Les unités japonaises attaquent seulement pendant les attaques Banzai.

20.2 Combat des unités retranchées

Dans les attaques contre un défenseur japonais retranché (uniquement, les autres combats ne sont pas affectés), modifier les résultats de combat comme suit.

Ae, A3, A2, A1, (A) ou No Effect : en plus du résultat sur les unités attaquantes, le défenseur japonais se redéploie sur place (20.4).

Exchange: Lancer 1 dé. Sur "1-5", chaque camp perd un pas. Sur "6", l'américain perd un pas et le japonais se redéploie (20.3). Pas d'avance après combat.

D2: Lancer 1 dé. Sur "1-2", traiter le résultat comme "De". Sur "3-6", chaque camp perd un pas et l'attaquant peut avancer.

D3: Lancer 1 dé. Sur "1-3", traiter le résultat comme "De". Sur "4-6", chaque camp perd un pas et l'attaquant peut avancer.

20.3 Redéploiement

Quand une unité doit se redéploier, la placer dans le conteneur des unités éliminées. Elle se déplace vers un nouvel hex en utilisant la procédure de remplacement (19.5). Si aucun hex éligible n'est disponible, l'unité est éliminée. Si un hexagone éligible est disponible et s'il y a deux ou plusieurs unités dans le conteneur, en piocher un et le placer dans sa nouvelle case. Si l'unité de redéploiement est la seule unité dans le conteneur, sélectionnez un autre unité retranchée sur la carte en utilisant la procédure de sélection de cible d'après la chute de Suribachi (21.3), mais en ne checkant que les unités japonaises retranchées. Lancer un dé pour chaque ; sur "4-6", passer à l'unité suivante. Sur le premier "1-3", retirer l'unité et la placer dans le récipient, puis piocher les unités une à la fois, placer l'une sur l'hexagone sélectionné pour le déploiement et l'autre sur l'hexagone à partir de laquelle la seconde unité a été sélectionnée.

20.4 Redéploiement sur place

Quand une unité se redéploie sur place, utiliser la procédure de redéploiement comme ci-dessus, mais l'unité de redéploiement reste dans sa case d'origine. Remarque : une unité qui se redéploie sur place ne peut pas être éliminée ; le remplacement a toujours lieu.

20.5 Attaques Banzai

Au début de chaque phase de mouvement japonais après que Suribachi ait été nettoyé (22.0). Lancer un dé trois fois ou trois dés différenciés en tant que premier, deuxième et troisième.

Si le premier résultat est égal ou inférieur au nombre de secteurs nettoyés, il y aura une attaque.

Le second jet de dé indique le secteur de l'attaque. S'il n'y a pas d'unités japonaises dans ce secteur, aucune attaque n'a lieu.

Le troisième résultat est le nombre d'unités japonaises qui doivent prendre part à cette phase. Retourner le nombre d'unités dans le secteur sélectionné (ignorer tout excès si les unités sont insuffisamment présentes), en commençant par les plus proches des unités américaines (lancer un dé pour choisir

entre les unités équidistantes). Si une unité retournée a un facteur d'attaque ou de mouvement à zéro, redéploier-la sur place (20.4).

Toutes les unités retournées doivent se déplacer vers l'unité US la plus proche (distance mesurée en MP et non pas en hex). Si une unité ne peut pas atteindre une unité américaine, redéploier-la à sa case de départ comme ci-dessus. Dans la phase de combat suivante, décaler de deux colonnes vers la droite. Les unités attaquantes sont éliminées quel que soit le résultat du combat. Les unités américaines ne peuvent pas retraiter ; elles doivent tenir bon.

21.0 Soutien japonais

21.1 Éligibilité du soutien japonais

Le soutien japonais est déterminé par la Japanese Fire Support Track sur la carte, 10 marqueurs au maximum. Chaque fois qu'une artillerie ou un HQ japonaise est éliminé, placez-le sur la case vide de plus grand chiffre sur cette piste. Dans sa prochaine phase de combat, le joueur japonais reçoit un nombre de marqueurs de bombardement égal au nombre le plus élevé découvert sur la piste.

21.2 Cibles du bombardement

Après la résolution des attaques Banzai, on détermine le nombre de marqueurs de bombardement disponibles. Placez-les sur la carte en utilisant les priorités ci-dessous. Dans le cas où il y a moins de cibles que de marqueurs, les marqueurs en excès sont perdus. Une fois placés, on résoud tous les bombardements.

1) Avant la chute de Suribachi (22.0).

Placer un marqueur sur chaque hex de plage avec une unité américaine présente. S'il reste des marqueurs, vérifier chaque hexagone avec une unité américaine présente à partir de l'hex 2812 puis en allant au numéro inférieur (2811, 2810, 2713, 2712, et ainsi de suite). Lancer un dé pour chaque hexagone occupé. Sur un résultat de "1-3", placer un marqueur de bombardement sur elle. Sur "4-6", passer cette unité. Continuer jusqu'à ce que tous les marqueurs soient placés ou que le dernier hex admissible ait été vérifié.

2) Après la chute de Suribachi.

Suivre la même procédure que ci-dessus, mais à partir de l'hex 0106 et se déplacer vers les hexagones de numéro supérieur. Les hexagones de plage ne reçoivent pas un placement automatique.

21.3 Force du tir de soutien

Lancer trois dés pour chaque marqueur de bombardement. Le total est son facteur pour ce bombardement. Après que le Mont Suribachi ait été nettoyé (22.0), soustraire un dé si un hexagone de colline est occupé par les Japonais dans le même secteur que la cible, soustraire deux dés sinon. Les tempêtes n'ont aucun effet sur les bombardements japonais.

21.4 Résolution des bombardements

Croiser la ligne de terrain appropriée sur la CRT avec la force du marqueur de bombardement ; ne pas tenir compte de la force de l'unité cible. Lancer le dé et appliquer les résultats normalement avec les exceptions suivantes.

Exchange. Lancer un dé : 1-4 donne "Ex", 5-6 donne "No Effect."

D2. Pas de retraite. Lancer un dé : 1-2 donne "Ex", 3-6 donne "No Effect."

D3. Pas de retraite. Lancer un dé : 1-3 donne "Ex", 4-6 donne "No Effect."

21.5 **Bombardement et empilement**

Résoudre un bombardement séparé contre chaque unité empilée dans un hexagone (voir 14.3 et 17.1).

22.0 **Mont Suribachi**

Les cinq hexagones Suribachi et les 11 hexagones adjacents forment un secteur non numéroté distinct. Aucune unité japonaise ne peut se redéployer à Suribachi et aucune attaque Banzai ne peut y avoir lieu. Suribachi est nettoyé lorsque les unités sur les cinq hexagones de déploiement ont été supprimées. Une fois Suribachi nettoyé, placer-y le marqueur représentant le drapeau américain comme aide-mémoire et appliquer ce qui suit.

1. Le ciblage des bombardements est modifié (21.1)
2. La force des bombardements est diminuée (21.3)
3. Les attaques Banzai commencent (20.5)

23.0 **Règles pour deux joueurs**

23.1 **Déploiement initial japonais**

Le déploiement japonais se fait comme en 11.2 sauf que le joueur japonais peut choisir les unités à placer dans chaque hex de déploiement.

23.2 **Mouvement et mouvement par tunnel**

Les unités japonaises peuvent être déplacées à la discrétion du joueur japonais. Elles doivent être retournées face visible pour se déplacer. Alternativement, une unité japonaise retranchée peut essayer d'utiliser le mouvement par tunnel. Lancez un dé ; sur un résultat de "1" à "3" ("1" ou "2" si elle se trouve dans une ZOC US), l'unité peut être déplacée vers n'importe quel hex de déploiement ou de redéploiement vacant éligible pour une arrivée de remplacement (19.4).

23.3 **Remplacement et redéploiement**

Le joueur japonais peut choisir tout hexagone éligible pour le placement. Les remplaçants sont choisis selon 20.5, mais un remplaçant n'est pas obligatoire lors d'un redéploiement sur place.

23.4 **Sélection des cibles de bombardement**

Avant la chute du Mont Suribachi, le joueur japonais peut prendre pour cible tous les hexagones qu'il souhaite. Après la chute du Mont Suribachi, utilisez la procédure de ciblage de 21.2 (2).

23.5 **Attaques Banzai**

Les attaques banzai sont menées comme dans le jeu de solitaire.

Note de conception. Les ordres stricts pour interdire les attaques banzai ont été ignorés à plusieurs reprises à la fin de la bataille ; ceci est hors du contrôle du joueur japonais.

24.0 **Notes de jeu**

24.1 **Notes du concepteur**

La bataille d'Iwo Jima a été dominée par les vastes tunnels japonais et un plan de défense bien conçu et bien exécuté. Anticipant l'invasion américaine des îles japonaises, le général Kuribayashi a écarté les tactiques agressives des batailles précédentes sur les îles - les attaques Banzai, très spectaculaires mais peu efficaces - au profit de la défense tenace utilisée l'année précédente sur Peleliu. Reconnaisant la certitude d'une victoire américaine en raison de leur puissance de feu écrasante, il visait à causer un maximum de pertes dans l'espoir de convaincre les Américains d'accepter une paix de compromis. Bien qu'il ait échoué dans cet effort, ses forces ont réussi à infliger 26 000 pertes américaines, soit environ 1,2 perte par soldat japonais sur l'île.

24.2 **Notes pour le joueur américain**

Pour le joueur américain, les deux versions du jeu se résument à un compromis entre vitesse et pertes. Pendant la phase de combat mobile, l'absence d'appui-feu entraîne des pertes plus lourdes, mais elle permet de dégager deux fois plus de territoire que lorsque vous limitez les attaques à la seule phase régulière. Lorsque vous subissez des pertes, il n'y a pas de coût en PV pour perdre des unités de soutien, mais vous avez besoin de leur puissance de feu pour obtenir les meilleurs différentiels. Une décision que vous pouvez et devez prendre est de libérer le Suribachi dès que possible. Cela réduit les bombardements japonais d'un tiers ou plus et réduit la bataille à un seul front.

24.3 **Le joueur japonais (version à deux joueurs)**

Votre rôle est d'effectuer un déploiement initial prudent. Protégez votre artillerie et vos QG à tout prix, mais gardez à l'esprit que si vous les placez trop au nord, ils risquent d'être aspirés comme substituts. Évitez la tentation d'attaquer des unités américaines isolées, à moins que vous ne puissiez éliminer deux ou trois pas à la fois. Lorsque vous redéployez une unité ou déployez des remplaçants, votre première priorité est de maintenir une ligne aussi solide que possible à l'avant. Vous aurez de nombreuses occasions de combler ces dernières redoutes, alors faites ce que vous pouvez dès le début pour ralentir l'avancée des Américains. Votre patience sera récompensée.

25.0 **Ordres de bataille**

Forces américaines

3e division de Marines : 3e, 9e et 21e Marines, 12e Marines (artillerie), 3e bataillon de chars.

4ème division de Marines : 23ème, 24ème et 25ème Marines (3 bataillons chacun), 14ème Marines (4 bataillons d'artillerie), 4ème bataillon de chars.

5e Division de Marines : 26e, 27e et 28e Marines (3 bataillons chacun), 13e Marines (4 bataillons d'artillerie), 5e Bataillon de chars.

Forces japonaises

Armée de terre impériale : 109ème division
2ème Brigade mixte : 309ème, 310ème, 311ème, 312ème, et 314ème Bataillons d'infanterie indépendants, un bataillon d'artillerie, un bataillon du génie (environ 5.000 hommes)

145e Régiment d'infanterie (trois bataillons d'infanterie et un bataillon d'artillerie ; environ 2 700 hommes)
3ème Bataillon, 17ème Régiment d'Infanterie (environ 600 hommes)
26e Régiment de chars (environ 500 hommes)
1er et 2e bataillons de mitrailleuses (600 hommes)
Artillerie : 3 bataillons de mortiers, un bataillon antiaérien, 5 bataillons antichars, trois compagnies de roquettes, quatre compagnies de mitrailleuses (antiaériennes) (effectif total d'environ 3 500 hommes).

Marine impériale

Quatre bataillons (fusionnés) de batteries antiaériennes (environ 2.500 hommes)
Un bataillon d'artillerie côtière (environ 600 hommes)
Un bataillon équivalent à un groupe aérien (environ 600 hommes)
Personnel de construction et technique (environ 4 000 hommes au total)

CREDITS

Conception du système : Chris Perello
Développement : Alan Gin & Christopher Cummins
Graphisme de la carte : Joe Youst
Graphiques de comptoir : Chris Perello & Larry Hoffman
Livret de règles : Callie Cummins & Lisé Patterson
Conception de la couverture : Lisé Patterson

Traduction par Stéphane Bichon – octobre 2014
Ajout 24.0 -25.0 et mise en page par Edmond de Seroux – février 2022