

Asia Engulfed

La Seconde Guerre Mondiale en Asie, 1941 – 1945



By Rodger B. MacGowan ©2007

LIVRET DE JEU

TABLE DES MATIERES

[11.0] Notes de jeu	2	[15.0] Scénarios	18
[12.0] Notes du concepteur	2	[16.0] Partie combinée de AE & EE	19
[13.0] Règles optionnelles	2	Séquence de jeu détaillée	21
[14.0] Exemple de jeu détaillé	3		

Traduction française : Philippe Jaranton

11.0 NOTES DE JEU

11.1 Japon

Nous recommandons vivement que la première, voire les deux premières campagnes jouées soient celle de Jan/Fév 1942, car pas mal de choses peuvent mal tourner lors du Tour de Déc 1941, rendant le reste de la partie difficile pour le Japonais. Une fois que vous aurez une partie ou deux dans les jambes, vous aurez une meilleure idée sur la manière de profiter au maximum des avantages initiaux japonais.

Tant que vous conservez la suprématie navale et que vous avez suffisamment de pétrole pour déplacer vos flottes, le joueur américain sera extrêmement prudent avec vous. Vous devez vous efforcer de maintenir ces deux conditions le plus longtemps possible. Vous devez être prudent avec vos unités aériennes, car les remplacer est très délicat comparé aux Alliés. Les Alliés feront certainement une attaque de port là où ils pourront obtenir une puissance aérienne suffisante simplement pour pouvoir abattre vos appareils. Les maintenir hors de portée est quelque fois le meilleur signe de courage.

11.2 Les Alliés

La menace de votre Action Spéciale de Cassage de Code et le manque de pétrole permettront généralement d'éviter que les Japonais soient hors de contrôle tant qu'ils ont l'avantage des porte-avions. Essayez d'augmenter vos points de construction sous-marine dès que possible. Un joueur japonais voyant sa capacité de transport diminuer n'aura pas un esprit offensif. Profitez de chaque opportunité pour affronter les avions japonais dès que le combat semble équilibré. Le joueur japonais passe un sale moment quand il subit de lourdes pertes aériennes.

Au début de la partie, les Alliés devraient lutter pour maintenir la Birmanie contestée le plus longtemps possible. Si la Birmanie tombe sous contrôle japonais incontesté, cela ouvre la voie à une invasion japonaise du Bengale ou de Nagpur, rendant l'Inde bien plus difficile à défendre. Plus tard dans la partie, à mesure que la capacité de transport du Japon diminue de plus en plus, ces craintes s'amenuisent.

Grâce à votre puissance industrielle, par rapport au Japon, vous accepterez volontiers tout résultat de combat où les pertes seront à peu près égales. Il vous est bien plus facile de les remplacer. Vous ne devriez pas combattre avec vos flottes sauf si vous estimez que vous êtes pratiquement à égalité en terme de Pas de porte-avions et de navires de surface par rapport aux Japonais se trouvant à portée de réaction. Même dans ce cas vous ne pouvez rester inactif et attendre d'acquérir la suprématie navale. Vous devez grignoter les limites de l'Empire du Japon et essayer d'obliger les Japonais à dépenser leur pétrole pour agir lors de leur tour, ou réagir avec une portion plus limitée de leur flotte. Plus votre flotte grossira, plus les Japonais désespéreront pour trouver et provoquer une bataille décisive afin de détruire vos navires et remettre les compteurs à zéro. Utilisez l'Action Spéciale de Cassage de Code quand vous estimez que le moment est venu et offrez aux Japonais la bataille qu'ils escomptent, mais selon vos termes.

12.0 NOTES DU CONCEPTEUR

L'existence de ce jeu est le résultat direct des fans de *Europe Engulfed* (EE) qui réclamaient sa création. Lorsque nous concevions EE, nous caressions quelque peu l'idée d'utiliser ses règles comme base pour créer un jeu consacré au théâtre du Pacifique, mais nous arrivâmes à la conclusion que les théâtres étaient tout simplement trop différents pour que cela soit facile à mettre en oeuvre. Mais les voix en faveur d'*Asia Engulfed* (AE) devenant de plus en plus fortes, nous passâmes toute une nuit à en estimer la faisabilité conceptuelle et à échanger nos idées lors du Consimworld Expo 2004. A la fin de cette séance, nous étions plus que prêts pour le petit déjeuner et convaincus que nous pouvions le faire selon nos critères d'amusement et historiques standards, bien que les règles concernant les interactions aériennes et navales allaient être plus complexes. Nous sentions que cela irait car les règles politiques seraient beaucoup plus légères

Il fallut plus d'une année d'échanges téléphoniques (Jesse vit en Californie et Rick en Caroline du Nord) et de travail sur les éléments du prototype avant de pouvoir effectuer notre premier face à face de test à la mi-septembre 2005. Nous avons joué à trois parties complètes, lors desquelles nous avons simplifié le système et ajouté des éléments qui renforçaient l'amusement ainsi que le réalisme. Enfin, nous étions prêts pour quelques parties de test extérieures, et nous avons demandé à John Foley de rejoindre l'équipe en tant que Développeur, ce qu'heureusement il accepta, et il commença à coordonner les parties de test. Pendant ce temps, nous continuions de jouer avec des joueurs locaux des régions de San Diego et de Durham, et nous restions en contact entre nous par téléphone, continuant d'affiner et d'améliorer la conception. Une autre séance majeure de conception eut lieu au Consimworld Expo 2006, après laquelle le jeu fut proche de sa forme finale. Il nous avait fallu 13 années de remaniement et d'amélioration pour amener EE là où nous le voulions, mais comme nous avons beaucoup appris durant cette période, nous étions contents de l'aboutissement de AE au bout de deux ans.

Nous remercions notre ami, Mark A. Kramer, qui contribua à la conception en nous suggérant les règles relatives à l'attaque Banzai et aux Croiseurs d'élite. Merci également à Mark Simonitch, qui nous réussit à nous faire penser différemment quant à quelques aspects conceptuels lors du Consimworld Expo 2006, dont le résultat est la règle 13.1 et quelques simplifications dans d'autres éléments du jeu.

13.0 REGLES OPTIONNELLES

13.1 Règles simplifiées de transport et de ravitaillement japonais

Les Japonais tracent leur ravitaillement exactement comme le font les Alliés. Toutes les zones sont ravitaillées si la ligne de ravitaillement jusqu'à Honshu n'entre ni ne traverse une zone maritime où les Alliés exercent une Influence Dominante [8.13]. Le total de Points de Transport dont le

Japonais dispose chaque Tour pour les répartir entre les Phases de Production et de Mouvement est égal à la Capacité de Transport en cours divisée par cinq, en ignorant les fractions.

13.2 Mousson indienne

Lors de chaque Tour de Juil/Août, aucune unité indienne ne peut être construite ni aucun Pas de remplacement allié ou japonais ne peut être acheté en Inde ou en Birmanie. Aucun Mouvement Stratégique n'est possible dans ou hors des six zones de Birmanie, et aucune unité aérienne ne peut être utilisée sauf pour bouger durant ce Tour.

13.3 Conversion des porte-avions japonais

Le joueur japonais peut convertir des marqueurs de construction navale (pas des marqueurs endommagés) situés sur la Piste de Production de BB ou de CA en marqueurs de Piste de Production de CV. Chaque conversion coûte un WERP et le marqueur de construction converti va sur la Piste de Production de CV au niveau équivalent. Le changement de piste compte comme unique dépense de WERP pour ce marqueur et pour cette Phase de Production. Le marqueur de construction ainsi converti ne nécessite pas la présence d'un CV sur son verso. Les marqueurs endommagés ne peuvent pas être convertis.

13.4 Unités aéroportées

Il y a deux unités aéroportées optionnelles incluses dans Asia Engulfed, pouvant effectuer des assauts aéroportés. Ces unités à 1 Pas ne peuvent jamais être transférées dans EE. Un parachutage n'impliquant que ces unités à 1 Pas ne requiert aucune Action Spéciale. Un parachutage impliquant des unités aéroportées venant de EE [16.2] requiert une Action Spéciale sauf si une Action Spéciale a déjà été dépensée pour une Invasion Amphibie et si l'assaut aéroporté se produit dans la même zone que l'invasion.

13.41 Les assauts aéroportés ne peuvent être menés que lors de la Phase de Mouvement Opérationnel Initiale, et les unités doivent débiter la phase dans une zone incontestée et ravitaillée. La zone de destination doit toujours être une case de port, une case d'île ou une zone de terrain clair, doit se trouver soit jusqu'à deux zones (la zone intermédiaire peut être occupée par l'ennemi) de la (les) zone(s) d'origine, soit de l'autre côté d'une zone maritime comme décrit en 5.13, et les unités peuvent traverser une ou plusieurs bordures infranchissables. Traverser un détroit compte comme bouger d'une zone sur les deux autorisées. Une unité aéroportée ne peut pas effectuer deux assauts aéroportés deux Tours de suite, même si elle a été éliminée puis reconstruite.

13.42 Les unités qui font un assaut aéroporté doivent choisir entre un combat normal et un assaut, et tous les défenseurs bénéficient d'un Hit-bonus supplémentaire contre l'infanterie lors du premier Round du combat initial. Ce Hit-bonus n'est pas acquis s'il y a en même temps une invasion amphibie dans la zone de destination (mais les Hit-bonus liés à l'invasion sont toujours attribués). Les Japonais peuvent placer leur unité lors de l'installation d'un scénario de campagne dans toute zone contenant au moins une autre unité terrestre. Les Américains placent leur unité aux USA. Une unité aéroportée à 1 Pas éliminée coûte quatre WERP à

reconstruire.

13.5 Éclatement

Ceci va ralentir la partie, et n'est conseillé que pour les joueurs expérimentés. Les flottes peuvent éclater en flottes plus petites contenant le même nombre de Pas quand elles quittent un port, uniquement si ses petites flottes vont dans des zones de destination différentes, et uniquement si des blocs du type de flotte approprié sont disponibles dans la Réserve de Force. Notez que cela coûtera aux Japonais bien plus de pétrole.

13.6 Pétrole brut

Une seule flotte japonaise par port de zone de pétrole peut effectuer un Mouvement de Réaction Navale pendant le Tour du joueur allié sans dépenser de Point de Pétrole.

14.0 EXEMPLE DE JEU DETAILLE

Ce chapitre décrit en détail comment se déroulent des Tours de Joueur complets, en prenant pour exemple le Tour du joueur japonais de Nov/Déc 1941 — durant lequel historiquement les Japonais lancèrent en même temps une attaque surprise sur Pearl Harbor et une invasion surprise en Asie du Sud-Est — et la totalité du Tour de Jeu de Juil/Août 1942 — durant lequel commença la bataille pour la Nouvelle-Guinée et les Îles Salomon. Afin de vous aider à apprendre le système, ces exemples montreront toutes les forces découvertes. Les blocs opposés sont normalement cachés jusqu'au moment du combat.

14.1 Novembre / Décembre 1941 – Tour du joueur japonais

Ce Tour couvre les moments majeurs de l'attaque surprise contre les Alliés qui débuta le 7 décembre 1941 : l'attaque surprise et la destruction de la plupart de la flotte US à Pearl Harbor (Opération Z), l'assaut et la capture de Wake Island, la capture de Guam, l'invasion des Philippines, l'assaut et la capture de Hongkong, les premiers accostages à Sarawak et à Brunei (British Borneo), l'invasion de la Malaisie et de la Birmanie, et enfin la destruction de la Force Z britannique dans le Golfe de Thaïlande. Cet exemple n'est pas la meilleure ouverture japonaise car il gaspille plusieurs Points de Transport japonais. Les joueurs mettront au point leurs propres (meilleurs) mouvements d'ouverture qui utiliseront bien mieux les ressources japonaises à mesure qu'ils exploreront le jeu.

Cet exemple commence par le positionnement japonais et allié spécifié par le scénario de campagne du 7 décembre, sans modification.

14.11 Phase de Mouvement Naval : L'illustration n°1 présente les mouvements navals japonais entrant dans les zones du Western North Pacific, des North Marshalls et des East Carolines.

A : L'importante force navale basée à Honshu — six Pas répartis entre deux flottes de CV (comprenant chacune deux unités de CBA d'élite et une unité de CBA à pleine puissance), une flotte de BB à 2 Pas et une flotte de CA à 3

Pas — prend la mer, traverse trois zones maritimes jusque dans le Western North Pacific (via les zones maritimes du Pacific Basin et des West Marianas). Plus tard dans le Tour, le joueur japonais prévoit de dépenser une première Action Spéciale pour permettre à cette force de continuer jusqu'aux Îles Hawaïennes. *Note historique : ce sera plus simple de nommer cette puissante force par son nom historique — la Force de Frappe de Porte-Avions.* Par facilité, les unités de CBA sont placées dans leurs cases de stockage de CV respectives correspondant aux flottes de CV A et B. Coût de ce mouvement : 4 Points de Pétrole. Notez que les coûts en Points de Pétrole et de Transport ne sont pas comptabilisés et soustraits avant la fin de la Phase de Mouvement Naval, mais sont indiqués pour chaque mouvement dans cet exemple comme aide à l'apprentissage.

B : L'unité de Marine à 2 Pas et la flotte de CA à 2 Pas situées à Kwajalein prennent la mer en entrant dans la zone maritime des North Marshalls afin de préparer l'invasion de Wake. Coût de ce mouvement : 1 Point de Transport (pour les Marines) et 1 Point de Pétrole. Notez que le joueur japonais a la possibilité — pour les unités de Marine bougeant de une ou deux zones maritimes — de dépenser soit un Point de Pétrole, soit un Point de Transport. Le Japonais a une capacité de transport plus que suffisante lors de cette première phase de la guerre pour les unités de Marine et peut donc utiliser des Points de Transport au lieu des précieux Points de Pétrole. Il choisit de dépenser un Point de Transport afin de préserver le pétrole. Il fait également ce choix pour les autres unités de Marine lors de ce Tour. *Note historique : les unités de Marine japonaises représentent les unités de la Force Navale Spéciale de Débarquement [Special Naval Landing Force] (SNLF).*

C : L'unité de Marine à 2 Pas et la flotte de CA à 3 Pas situées à Truk entrent dans la zone maritime des East Carolines et se préparent à envahir Guam. Coût de ce mouvement : 1 Point de Transport et 1 Point de Pétrole.

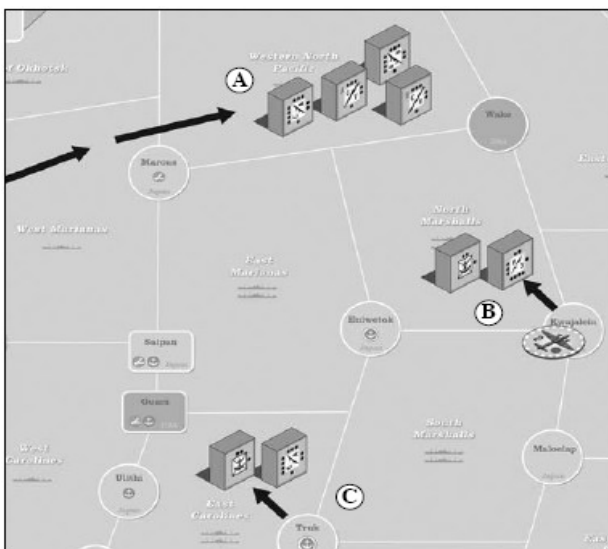


Illustration n°1

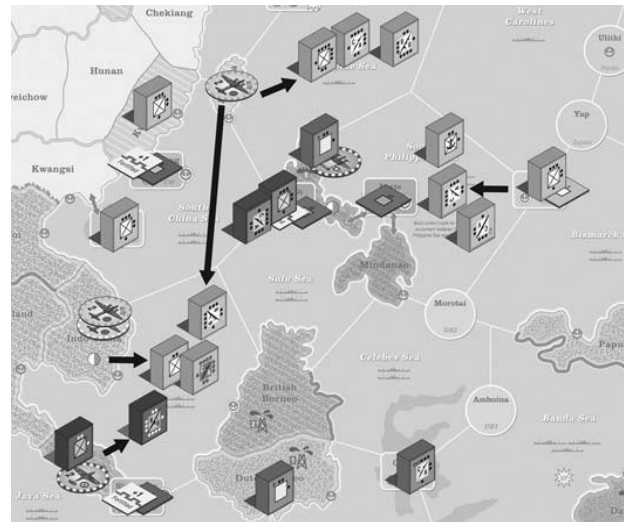


Illustration n°2

L'illustration n°2 présente les mouvements navals japonais dans les Mers Nord et Sud des Philippines et dans le Golfe de Thaïlande.

A : L'unité de Marine à 2 Pas protégée par les flottes de CV à 1 Pas et de CA à 3 Pas entrent dans la zone de la South Philippine Sea afin d'envahir Mindanao. Cette force cherche également à capturer Morotai et anticipe une éventuelle réaction navale de la flotte de CA à 3 Pas des DEI située à Celebes. Coût de ce mouvement : 1 Point de Transport et 2 Points de Pétrole. Parce que les Japonais escortent l'unité de Marine par deux flottes, la flotte de CA néerlandaise choisit de ne pas réagir.

B : L'invasion des Philippines continue avec le déplacement de l'unité d'infanterie à 4 Pas située à Formose qui entre dans la North Philippine Sea. Plus tard dans le Tour, le joueur japonais prévoit de dépenser une seconde Action Spéciale afin d'envahir Luzon avec cette unité d'infanterie. Pour l'instant, elle est protégée par les flottes de BB à 2 Pas et de CA à 4 Pas de Formose, qui entrent également en North Philippine Sea. Coût de ce mouvement : 1 Point de Transport (pour l'infanterie) et 2 Points de Pétrole. Notez que le joueur japonais débute avec 5 Pas de BB à Formose et a le choix de leur répartition entre deux blocs de flotte — 4 / 1 ou 3 / 2. Lors du déploiement initial, le joueur japonais avait décidé de les répartir en 3 / 2.

C : L'infanterie à 2 Pas et la flotte de CA d'élite à 4 Pas situées en Indochine Française prennent la mer et vont dans le Golfe de Thaïlande. Là, elles sont rejointes par la flotte de BB à 3 Pas de Formose, qui peut passer sous le nez de la flotte de CA US se trouvant près de la South China Sea, car aucune LBE ou flotte alliée ne projette d'influence avant la résolution totale de la Phase de Combat Aéronaval de ce Tour [9.11d]. Plus tard pendant le Tour, le joueur japonais envisage de dépenser une troisième Action Spéciale pour pouvoir envahir British Borneo avec cette unité d'infanterie. Coût du mouvement : 1 Point de Transport (pour l'infanterie) et 2 Points de Pétrole.

D : Les mouvements navals précédents n'ont pas provoqué de Réaction Navale de la part du joueur allié. Les règles

spéciales du Tour de Novembre / Décembre 1941 (9.11e) requièrent que les flottes du Commonwealth situées à Singapour doivent automatiquement réagir contre les flottes japonaises qui terminent leur mouvement soit dans le Golfe de Thaïlande soit dans la Mer de Java (selon la première zone éligible). Le joueur allié déplace alors la flotte de BB à 2 Pas située à Singapour qui entre dans le Golfe de Thaïlande. Notez que le joueur allié ne dépense ni ne suit la consommation de Points de Pétrole ou de Transport.

Le joueur japonais peut lui-même réagir à la réaction navale alliée en utilisant son unité sous-marine à 2 Pas disponible (qui est dans la case de stockage des sous-marins), mais il décide de ne pas faire cela. Le joueur japonais choisit de stopper le déplacement naval. Une fois que le mouvement naval régulier et l'éventuel mouvement de réaction sont terminés, le joueur japonais peut dépenser une Action Spéciale afin de mener des Opérations Navales Étendues — une forme particulière du mouvement naval — voir l'illustration n°3 montrant cette manoeuvre.

Illustration n°3

Le joueur japonais désigne la Force de Frappe de Porte-

Avions qui se trouve dans la zone maritime du Western North Pacific comme force navale qui effectuera un autre mouvement naval (ayant déjà bougé) grâce à une Opération Navale Étendue. Le joueur japonais exerce une Influence Dominante dans cette zone, ce qui est une condition importante permettant le jeu des Opérations Navales Étendues. Notez que chaque flotte ne peut accomplir cette Action Spéciale qu'une seule fois par Tour.

Le joueur japonais dépense l'Action Spéciale n°1 afin d'effectuer une Opération Navale Étendue avec la force située dans le Western North Pacific. Cette force — deux flottes de CV, une flotte de BB et une flotte de CA — bouge de deux zone maritimes et entre dans la zone maritime des Îles Hawaïennes via la zone maritime du Eastern North Pacific. Coût de ce mouvement : une Action Spéciale (pas de pétrole supplémentaire).

Selon l'exception aux règles standards de l'attaque surprise (9.11a), le joueur allié ne peut pas réagir à ce mouvement lors de ce Tour de Jeu. L'attaque surprise contre Pearl Harbor est maintenant prête.

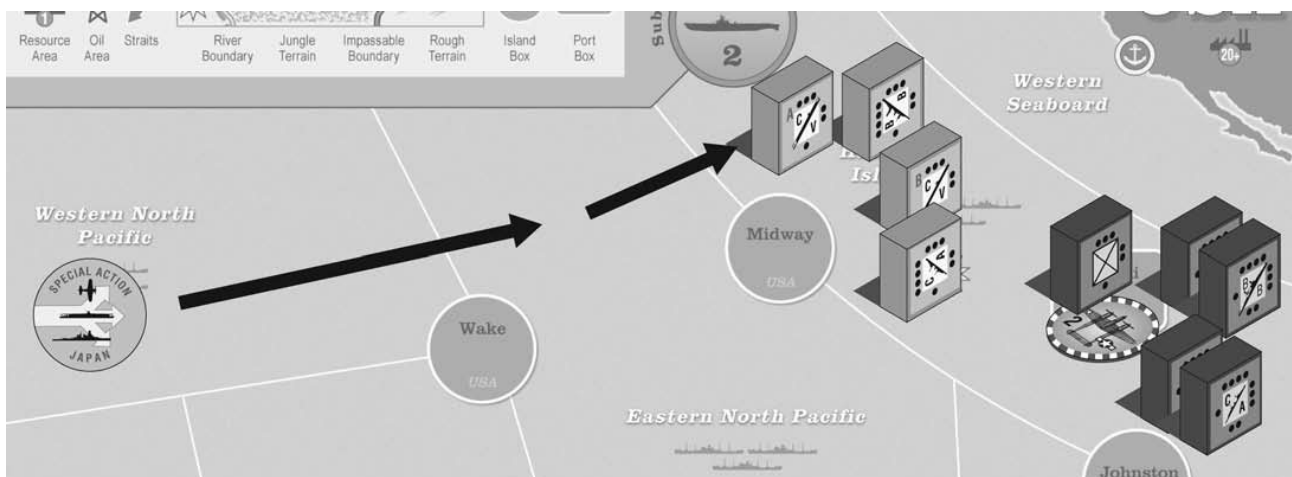


Illustration n°3

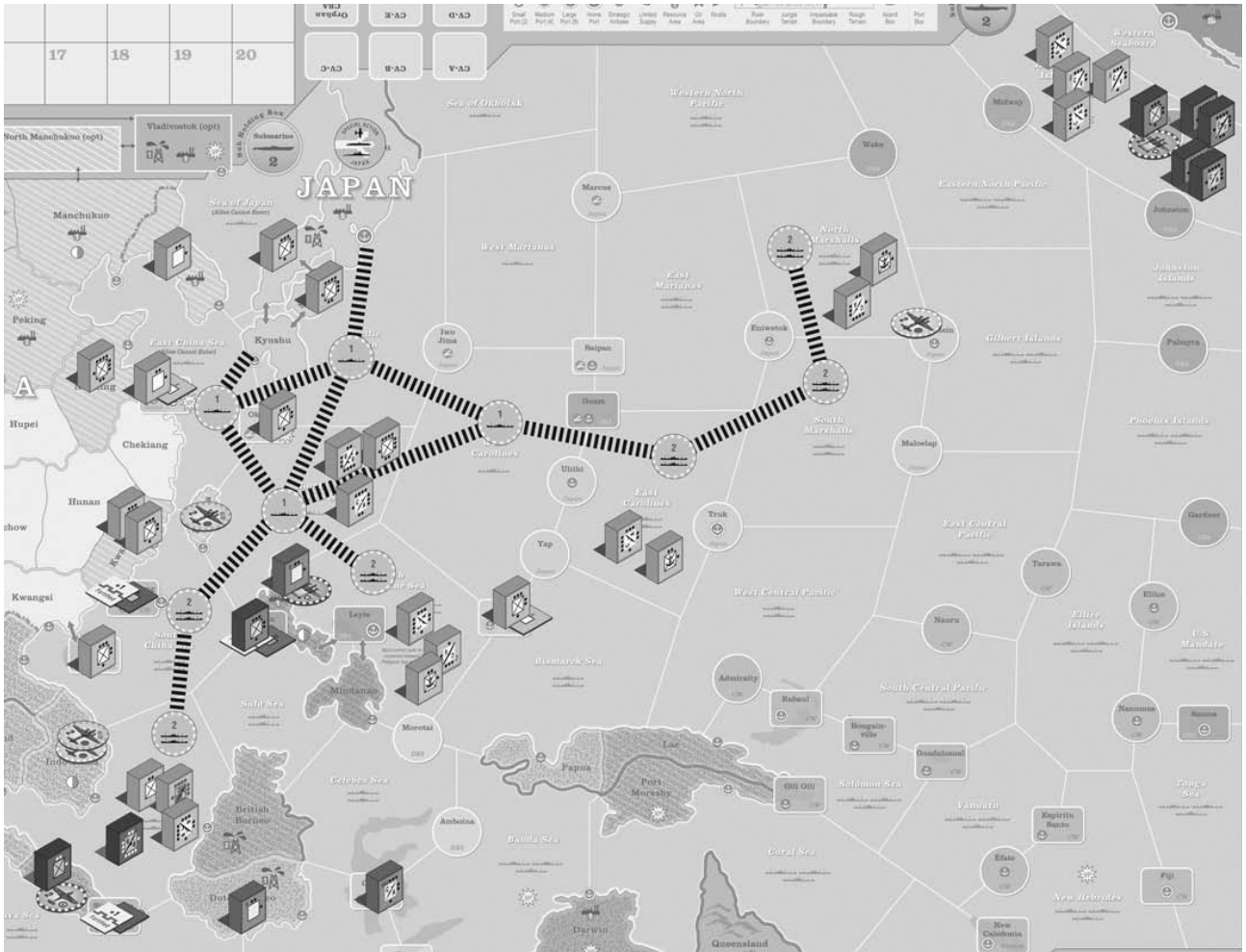


Illustration n°4

Illustration n°4

Enfin, le joueur japonais compte le nombre de flottes qui sont en mer, y compris les unités de Marine qui utilisent des Points de Pétrole au lieu des Points de Transport, et déduit ce total de sa réserve de pétrole. Il a reçu au départ 31 Points de Pétrole et en a utilisé 12 jusqu'ici, en conservant ainsi 19 pour une utilisation ultérieure. Le marqueur de Réserve de Pétrole [Oil Reserve] est ajusté en conséquence vers le bas. Le joueur japonais a commencé avec 28 Points de Transport disponibles et en a dépensé 5 (pour le transport des unités terrestres) jusqu'ici, ce qui en fait 23 de reste. Le marqueur de Transports Disponibles [Transports Available] est ajusté en conséquence vers le bas.

14.12 : Phase de Détermination du Ravitaillement Initial:

La plupart des routes de ravitaillement critiques du joueur japonais passe par des zones maritimes. Il est crucial pour le Japonais de bien comprendre comment le placement des flottes et des LBA des deux camps affecte l'Influence et le contrôle des zones maritimes nécessaires au maintien du plein ravitaillement de ses forces. En résumé, les routes de ravitaillement critiques doivent être couvertes par le Réseau de Ravitaillement japonais et doivent éviter d'entrer ou de traverser des zones maritimes qui sont sous Influence Dominante alliée. Notez que les flottes et les LBA alliées ne projettent aucune Influence lors de ce premier Tour jusqu'à la Phase de Combat Aéronaval, ce qui fait qu'au premier Tour, les Japonais ne sont pas restreints dans le placement

de leur réseau par une quelconque Influence ennemie.

Le joueur japonais dispose donc de 23 Points de Transport et décide du Réseau de Ravitaillement suivant :

- Quatre zones maritimes coûtant 1 Point de Transport chacune : East China Sea, Pacific Basin, West Carolines, et North Philippines Sea
- Six zones maritimes coûtant 2 Points de Transport chacune : East Carolines, South Marshalls, North Marshalls, South Philippine Sea, South China Sea, et le Golfe de Thaïlande.

Ce Réseau de Ravitaillement consomme 16 des 23 Points de Transport restant. Le marqueur de Transports Disponibles [Transports Available] est ajusté en conséquence vers le bas. Il y a quelques cas intéressants à noter.

- Les flottes en mer ne requièrent aucun ravitaillement sauf si elles se trouvent dans une zone maritime où elles vont effectuer un assaut amphibie. Les flottes ne subissent la contrainte de ravitaillement que lors de la Phase de Détermination du Ravitaillement Final, et seulement si elles se trouvent dans un port non ravitaillé. De ce fait, la Force de Frappe de Porte-Avions n'a pas besoin d'être incluse dans le Réseau de Ravitaillement.
- La force japonaise qui est partie de Palau pour aller à

Mindanao dans la zone de South Philippine Sea doit se trouver dans le Réseau de Ravitaillement, car une invasion amphibie est prévue. Le joueur japonais a placé la South Philippine Sea dans son Réseau de Ravitaillement ce qui fait que le ravitaillement peut être tracé en sortant de cette zone, passer par les West Carolines puis rejoindre le Japon.

- La force japonaise située dans le Golfe de Thaïlande est confrontée à la même situation. Le joueur japonais a placé le Golfe de Thaïlande dans son Réseau de Ravitaillement et le ravitaillement peut sortir de cette zone par la South China Sea puis rejoindre le Japon. Si la route de ravitaillement jusqu'au Japon était bloquée par une Influence Dominante alliée en South China Sea, l'Indochine Française aurait agi comme source de ravitaillement partiel pour toutes les unités capables de tracer une route terrestre jusqu'à elle. Les unités qui tracent une route jusqu'à une source de ravitaillement partiel peuvent agir normalement mais ne peuvent recevoir aucun Hit-bonus (c'est la principale restriction) tant que le plein ravitaillement n'est pas restauré. Les sources de ravitaillement partiel sont identifiées par un cercle rouge et blanc.
- Les unités d'infanterie stationnées en Thaïlande tracent une route de ravitaillement terrestre qui va de Thaïlande à l'Indochine Française (qui possède un port sous contrôle ami), qui entre ensuite dans la South China Sea, dans la East China Sea, et qui aboutit enfin au Japon. Une telle combinaison de routes de ravitaillement utilise plusieurs tronçons — la portion comprise entre la Thaïlande et l'Indochine Française est le premier tronçon (terrestre), puis elle continue à travers la South China Sea et la East China Sea pour le deuxième tronçon (maritime) et finalement revient sur terre (Japon). Un seul tronçon maritime ne peut être utilisé dans une telle combinaison de routes de ravitaillement. Toutes les forces japonaises sont actuellement ravitaillées.

14.13: Phase de Production : Le joueur japonais calcule maintenant ses ressources disponibles.

PRODUCTION : La production de base de la zone nationale (Japon) est de 5 WERP. Selon les informations d'installation du scénario, le Japon reçoit jusqu'à 5 WERP supplémentaires venant des zones conquises si elles sont ravitaillées et occupées par une unité terrestre ou une garnison amies : 1 pour Pékin, 1 pour Shanghai, 1 pour Manchukuo, 1 pour la Corée et 1 pour l'Indochine Française (uniquement occupée par une LBA amie pour l'instant, donc ce WERP est perdu). Le marqueur de WERP Disponibles [WERP Available] est placé sur neuf pour ce Tour-ci.

PETROLE : La production de pétrole est une autre affaire, avec seulement 1 Point de Pétrole disponible en provenance de Honshu. La réserve de pétrole actuelle est à 19 et le Point de Pétrole supplémentaire monte le total à 20 points disponibles. Le marqueur de Réserve de Pétrole [Oil Reserve] est ajusté. Notez que la situation pétrolière entraîne le fait que le marqueur de Kamikazes Japonais [Japanese Kamikaze] passe de 16 à 15 [9.13] (ils auraient

pu éviter cela en bougeant une flotte de moins).

Le joueur japonais cherche à conquérir British Borneo ce Tour-ci pour gagner 2 Points de Pétrole supplémentaires par Phase de Production à partir du Tour de Janvier / Février 1942. Portant son regard plus loin, le joueur japonais escompte 2 Points de Pétrole supplémentaires par Tour en conquérant les Indes Orientales Néerlandaises. Étant donné le coût en pétrole d'une offensive majeure et le meilleur niveau de récupération de 5 Points de Pétrole par Tour, le joueur japonais doit bien entendu planifier ses offensives avec prudence.

Maintenant que le joueur japonais a établi ses ressources (WERP et pétrole), la Guerre Stratégique devrait normalement être résolue. Mais selon la règle (9.11h), ce segment de la Phase de Production n'est pas effectué pendant ce Tour.

Le joueur japonais considère sa situation militaire et industrielle et dépense ses neuf WERP disponibles comme suit (notez que les WERP ne peuvent pas être conservés d'un Tour à l'autre) :

- Action Spéciale à 5 WERP : L'offensive d'ouverture utilisera les trois Actions Spéciales. Puisque les Actions Spéciales fournissent des options très importantes aux joueurs, il est risqué de ne pas en avoir. A ce point de la campagne, il y a de fortes chances pour qu'il utilise des Actions Spéciales pour une invasion amphibie et un combat de percée.
- Deux Pas de LBA à 2 WERP : Il débute la campagne avec trois marqueurs de LBA à la position 1 sur la Piste de Construction Aérienne japonaise. Le coût supplémentaire pour achever les constructions de LBA est de 1 WERP par Pas. Il place les nouvelles unités de LBA à pleine puissance à Honshu. Les marqueurs de Construction de LBA sont alors replacés dans la Réserve de Force et seront disponibles pour la prochaine Phase de Production. Notez que dépenser plus d'un WERP dans des unités aériennes entraîne le déplacement du marqueur Kamikaze de 15 à 14 [9.13].
- Un Pas Cadre d'infanterie à 2 WERP : Il sélectionne la dernière unité d'infanterie à 4 Pas présente dans la Réserve de Force et la place à Honshu.

En résumé, le joueur japonais a acheté une Action Spéciale, a achevé deux nouvelles unités de LBA et a construit le premier Pas d'une unité d'infanterie à 4 Pas à Honshu — utilisant ainsi les neuf WERP disponibles.

14.14 : Phase de Combat Aéronaval : La flotte alliée qui est en mer dans la zone maritime des Îles Hawaïennes ne peut pas faire de test d'interception avant que l'attaque surprise contre le port d'Hawaï n'ait été résolue (cf. 9.11b). L'attaque de port surprise est résolue comme suit – cf. **illustration n°5**.

ATTAQUE DE PORT : Tout d'abord, un Round de Combat de Jour est résolu pour l'attaque de port, mais l'unité de LBA US en défense à Hawaï ne peut pas partir en CAP et de ce fait ne peut riposter (cf. 9.11j). Le joueur japonais

alloue quatre unités de CBA d'élite et deux unités de CBA régulières à la section d'Attaque (aucune Escorte n'est nécessaire). Les CBA d'élite japonaises ont trois Hit-bonus (un pour l'attaque contre des navires dans un port, un pour être de l'élite, et un pour l'attaque surprise) — elles touchent sur un score de 3 à 6 (et endommageront un Pas de flotte ennemie sur un 2). Les CBA régulières japonaises ont deux Hit-bonus (comme ci-dessus, moins le bonus d'élite) — elles touchent sur un score de 4 à 6 (et endommagent sur un 3).

TIR AA : Ensuite, l'AA est résolue contre les unités de CBA attaquantes. Hawaï est un port national et jette par conséquent quatre dés d'AA. Les flottes de BB font contribuer huit Pas pour quatre dés de AA. Selon la règle (9.11f), les dés de AA sont divisés par deux pendant le premier Round de Combat à Hawaï. Il n'y a aucun Hit-bonus donc le tir de AA touchera sur 6. Le joueur allié jette quatre (8/2) dés nécessitant des 6 et n'obtient aucun hit.

ROUND 1 : Les unités de CBA ciblent maintenant les deux flottes de BB et l'unité de LBA. Le joueur japonais décide de cibler une flotte de BB avec deux unités de CBA d'élite et l'autre flotte de BB avec deux unités de CBA d'élite. Enfin, il cible l'unité de LBA avec les deux unités de CBA régulières. Le joueur japonais attaque la première flotte de BB (quatre Pas de CBA d'élite avec trois Hit-bonus pour l'attaque de port, l'attaque surprise et l'élite) en jetant quatre dés nécessitant des 3 (2 pour endommager) et enregistre trois hits et un dommage. Il attaque la seconde flotte de BB (quatre Pas d'élite avec trois Hit-bonus) en jetant quatre dés nécessitant des 3 (2 pour endommager) et enregistre deux hits et un dommage.

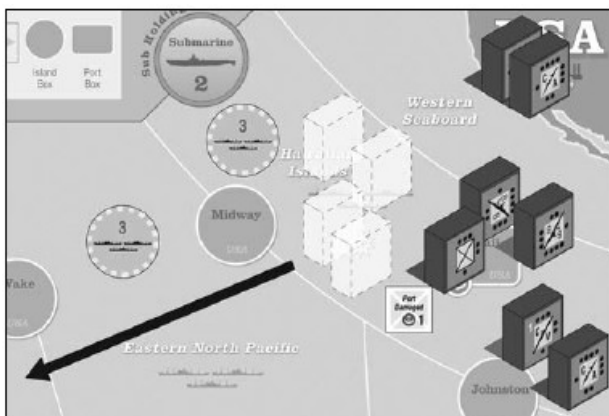


Illustration n°5

Enfin, il attaque l'unité de LBA (quatre pas de CBA avec un Hit-bonus de surprise) en jetant quatre dés nécessitant de 4 à 6 et enregistre deux Hits, éliminant les 2 Pas de LBA en défense.

JETS DE DEGATS : Bien que le joueur japonais puisse jouer d'autres Rounds de Combat dans la zone maritime des Îles Hawaïennes, il choisit (cf. 9.11k) de faire immédiatement revenir sa force au Japon (à Honshu). Cela met fin à l'attaque surprise contre Pearl Harbor. Le joueur américain fait maintenant des jets de dé pour les deux Pas endommagés (un pour chaque flotte), et jette un 1 et un 4, plaçant deux marqueurs de dommages sur la Piste de

Construction de BB, un dans la case '1' (pour le jet de 1) et l'autre dans la case '3' (pour le jet de 4) comme l'indique la Table des Dégâts située sur la Piste de Construction.

Golfe de Thaïlande — Illustration n°6

Le joueur japonais résout maintenant le combat naval qui se déroule dans le Golfe de Thaïlande. *Note historique : ceci couvre l'infortunée mission de la Force Z, qui résulte en la perte du Prince of Wales et du Repulse.* Ce combat est résolu comme suit :

DE JOUR OU DE NUIT : Les deux joueurs décident secrètement s'ils tentent une Interception de Jour ou Nocturne. Les choix sont révélés simultanément puis ils font un jet pour voir quel choix sera effectif. Les deux joueurs ont des unités de LBA dans des zones terrestres incontestées qui bordent la zone maritime, donc ils peuvent tous deux choisir la nuit ou le jour. Le joueur allié possède une force bien trop faible pour tenir un Round de Combat nocturne contre les puissantes flottes japonaises, et décide donc de tenter un combat de Jour en espérant que l'attaque aérienne survivra. Le joueur japonais décide qu'il devrait plutôt tenter un Round de Combat Nocturne car l'écran de BB et de CA est suffisamment puissant pour protéger le transport de troupes (l'unité d'infanterie à 2 Pas). Le joueur allié ajoute +1 à son jet de dé (parce qu'il tente une Interception de Jour) et le joueur japonais ajoute +1 à son jet de dé (parce qu'il tente une Interception Nocturne avec la flotte de CA d'élite présente) — ces bonus s'annulent entre eux. Le jet de dé allié est supérieur, mais pas suffisamment pour acquérir une surprise (la surprise ne l'aurait pas aidé dans ce cas, car aucune unité de CBA n'est présente [8.42b]). Le résultat est de deux Rounds de Combat de Jour.

REVELATION DES FLOTTES : Les deux camps révèlent leurs flottes. Seules les flottes japonaises de CA, de BB et de transport de troupes, et également la flotte de BB du Commonwealth participent comme cibles (et les plate formes AA) au Combat de Jour. Les deux unités japonaises de LBA d'élite situées en Indochine Française et l'unité de LBA du Commonwealth stationnée en Malaisie entrent dans le Golfe de Thaïlande afin de mener une attaque aérienne. Cependant, les unités de LBA ne peuvent participer qu'au second Round d'une Interception de Jour réussie, et il n'y a aucune unité de CBA pour engager un premier Round de Combat. La partie passe immédiatement au second Round.

ASSIGNATION DES AVIONS : Les deux joueurs assignent secrètement leurs appareils à la section d'Attaque de leur carte d'engagement aérien respective, ce qui signifie qu'aucun combat n'aura lieu entre une section d'escorte et une section de CAP.

TIR AA : La flotte de BB du Commonwealth fait tirer sa DCA — deux Pas divisés pas deux pour un tir AA — et jette un dé nécessitant un 6 (aucun bonus) et rate.

ATTAQUE AERIENNE JAPONAISE : Les deux unités de LBA d'élite attaquent maintenant la flotte de BB — quatre Pas avec deux Hit-bonus (unité d'élite et surprise) — jettent quatre dés nécessitant des 4 (3 pour endommager) et enregistrent un hit et deux résultats de dommages. Une fois que le hit a été appliqué, les deux résultats de dommages sont combinés et causent un hit supplémentaire. La flotte de

BB du Commonwealth est coulée. *Note historique : ce fut la première perte de navires clés lors d'une attaque aérienne de jour.*

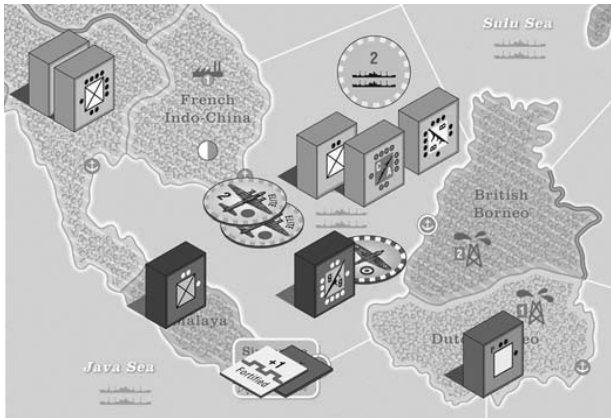


Illustration n°6

TIR AA : Les flottes japonaises (3 Pas de BB et 4 Pas de CA) se combinent pour trois dés de tir AA nécessitant des 6 pour toucher, et obtiennent un hit.

ATTAQUE AERIENNE DU CW : Le Pas restant de LBA du Commonwealth fait feu contre le transport de troupes, nécessitant un 5 ou un 6 pour couler un Pas de l'unité d'invasion japonaise et rate.

Après ce Round de Combat, les unités de LBA retournent en Indochine Française (unités japonaises) et en Malaisie (unités du Commonwealth).

14.15: Phase de Mouvement Opérationnel : Les unités terrestres japonaises effectuent maintenant un mouvement opérationnel, qui inclue des invasions amphibies. Notez que les unités de Marine n'ont pas besoin d'Action Spéciale pour mener des invasions amphibies, mais l'infanterie si.

A. L'unité de Marine située dans la zone maritime des North Marshalls envahit Wake. L'unité de LBA stationnée à Kwajalein décolle et traverse la zone maritime pour soutenir l'invasion de Wake.

B. L'unité de Marine située dans la zone maritime des East Carolines envahit Guam.

C. Le joueur japonaise réduit tout d'abord de un Pas l'unité de Marine située dans la South Philippine Sea et crée une garnison qui est placée à Morotai Island. Puis il déplace l'unité de Marine à 1 Pas à Mindanao. Un joueur peut créer des garnisons de cette manière pour capturer d'autres cases d'île ou de port inoccupées qui jouxtent la zone maritime dans laquelle il est en train d'effectuer l'invasion principale.

D. Le joueur japonais dépense maintenant sa seconde Action Spéciale pour l'unité d'infanterie à 4 Pas située dans la North Philippine Sea afin de lui permettre d'effectuer une invasion amphibie à Luzon. Les deux unités de LBE d'élite stationnées à Formose décollent et traversent la zone maritime pour soutenir l'invasion de Luzon.

E. Une unité d'infanterie à 3 Pas située à Kwantung entre dans Hongkong.

F. Le joueur japonais dépense maintenant sa troisième Action Spéciale pour l'unité d'infanterie à 2 Pas située dans le Golfe de Thaïlande afin qu'elle puisse effectuer une invasion amphibie de British Borneo.

G. L'unité d'infanterie à 4 Pas située en Thaïlande avance en Malaisie. Les deux unités de LBA d'élite stationnées en Indochine Française traversent la zone maritime afin de soutenir l'assaut terrestre de la Malaisie.

H. L'unité d'infanterie à 3 Pas qui se trouve en Thaïlande avance en Birmanie.

14.16: Phase de Mouvement Stratégique : Le joueur japonais Mouv-Strat les 2 unités de LBA stationnées à Honshu jusqu'en Thaïlande (ce qui ne requiert aucun Point de Transport) et l'infanterie qui est au niveau Cadre à Honshu va à Hanoï (ce qui coûte un Point de Transport) afin de pouvoir entrer en tant que garnison en Indochine Française au Tour suivant. Notez qu'il a terminé ce Tour-ci sans avoir dépensé plusieurs Points de Transport, ce qu'il pourrait regretter plus tard.

14.17: Phase de Combat Terrestre : Le point culminant de la campagne qui est en train de démarrer se produit avec un certain nombre de captures et de combats terrestres. Là où des combats terrestres se déroulent, le joueur japonais décide s'il mène une attaque Normale ou un Assaut.

A. A Wake Island, le joueur japonais déclare que le combat sera Normal. L'unité de garnison US reçoit un Hit-bonus (premier Round contre une invasion amphibie). L'unité de Marine japonaise reçoit également un Hit-bonus — de la part des deux Pas de LBA qui appuient au sol l'unité de Marine à 2 Pas, ce qui fournit un Hit-bonus pour chaque Pas d'unité de Marine. Chaque Pas de LBA ne peut être alloué qu'à un seul Pas d'unité terrestre. Le défenseur jette un dé nécessitant 5 et inflige un Hit. L'unité de Marine attaquante est réduite à 1 Pas. *Note historique : les défenseurs de Wake causèrent des pertes disproportionnées aux Japonais.* L'attaquant jette un dé nécessitant un 5 et enregistre lui aussi un Hit. La garnison US est éliminée. Le joueur japonais capture Wake. L'unité de LBA reste à Wake car elle n'est pas en excès d'empilement.

B. Aucune force ne s'oppose à l'unité de Marine japonaise qui a débarqué à Guam, et de ce fait Guam est capturée.

C. A Hongkong, le joueur japonais déclare un combat Normal. La garnison du Commonwealth reçoit un Hit-bonus (fortifications). L'unité d'infanterie japonaise ne reçoit aucun Hit-bonus. La garnison du Commonwealth jette un dé nécessitant un 5 mais rate. L'unité d'infanterie japonaise jette trois dés nécessitant des 6 et inflige un hit. La garnison est éliminée et Hongkong est capturée, cédant ainsi une zone de ressources critique aux Japonais.

D. A Luzon, le joueur japonais fait face à la milice à 2 Pas des Philippines soutenue par une unité de LBA. Puisque Luzon est dans la jungle, le joueur japonais doit déclarer que le combat sera Normal — et aucune Phase de Combat

de Percée n'est autorisée. Comme les deux camps ont des unités aériennes impliquées dans le combat, les joueurs doivent secrètement les assigner entre le combat aérien et l'appui au sol. Le joueur allié réalise que la milice philippine ne peut recevoir de Hit-bonus et assigne donc son unité US de LBA au combat aérien. Le joueur japonais possède suffisamment de Hit-bonus grâce à ses forces terrestres et au bombardement côtier et décide également d'assigner les deux unités de LBA d'élite au combat aérien (avec un bonus d'élite). Le combat aérien est simultané. Le joueur allié jette deux dés nécessitant un 5 mais n'obtient aucun hit. Le joueur japonais jette quatre dés ayant besoin de faire un 4 pour toucher et enregistre trois hits. L'unité US de LBA est éliminée. *Note historique : l'attaque aérienne lancée depuis Formose détruisit la plupart du US Army Air Corps à terre.* Ensuite, l'invasion terrestre est résolue en combat Normal. La milice philippine ne reçoit aucun Hit-bonus. L'unité d'infanterie japonaise à 4 Pas reçoit un Hit-bonus pour chaque Pas grâce à l'attaque surprise dans la jungle et deux des Pas d'infanterie reçoit un Hit-bonus supplémentaire grâce au bombardement côtier (quatre Pas de CA donnent un bonus à un Pas d'infanterie et deux Pas de BB donnent un bonus à un autre Pas d'infanterie). Deux des Pas touchent sur un score de 4 à 6 et les deux autres Pas touchent sur 5 ou 6. Le défenseur jette deux dés nécessitant un 6 pour toucher, mais n'enregistre aucun hit. L'attaquant jette deux dés nécessitant un 4 pour toucher et deux dés touchant sur 5, et inflige deux hits. L'unité de milice des Philippines est éliminée. Luzon est capturée, représentant non seulement un point de ressource mais également un point de victoire. Les unités de LBA restent à Luzon.

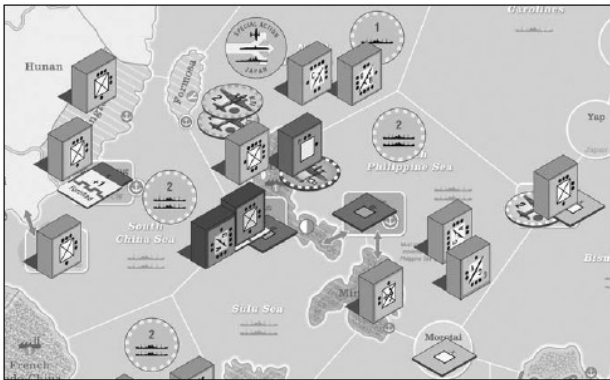


Illustration n°7

E. Aucune force ne s'oppose à l'unité de Marine japonaise qui a débarqué à Mindanao, ce qui fait que Mindanao est capturée.

F. Morotai est également capturée par la garnison qui a été créée par l'unité de Marine d'invasion pendant la Phase de Mouvement Opérationnel. La capture de ces zones non défendues ne s'est pas produite avant la Phase de Combat (aucun Mouv-Strat dans ces zones n'était possible ce Tour-ci).

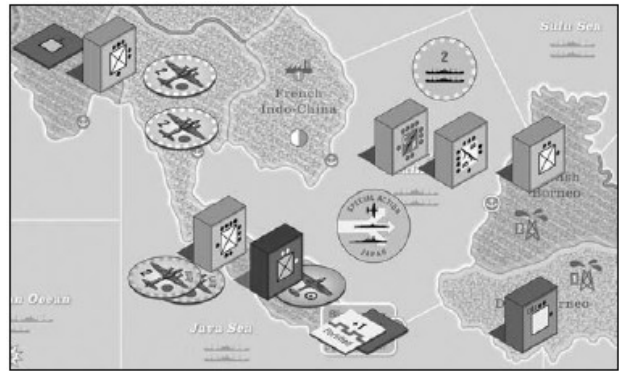


Illustration n°8

G. Aucune force ne s'oppose à l'unité d'infanterie japonaise qui a débarqué à British Borneo, et British Borneo est capturée.

H. En Malaisie, le joueur japonais affronte une unité d'infanterie régulière du Commonwealth à 2 Pas soutenue par une LBA à 1 Pas. Puisque la Malaisie est de la jungle, le type de combat doit être Normal ici encore. Les joueurs décident secrètement de leur engagement entre le combat aérien et l'appui au sol. Le joueur allié opte pour le combat aérien. Le joueur japonais pare à toute éventualité et répartit les affectations en assignant une LBA d'élite au combat aérien, et une autre à l'appui au sol. Quand les choix sont révélés sur le Tableau d'Engagement Aérien [Air Commitment Display], le joueur japonais jette deux dés nécessitant un score de 4 à 6 et le Commonwealth jette un dé où un score de 5 à 6 touche. Le Commonwealth est chanceux (pour l'instant) et inflige un hit, retournant la LBA japonaise du côté de 1 Pas et le joueur japonais rate complètement avec ses deux dés. Ensuite, le combat terrestre est résolu en combat Normal. L'unité d'infanterie du Commonwealth à 2 Pas jette tout d'abord 2 dés où les 6 touchent, mais rate. Deux des 4 Pas de l'unité d'infanterie japonaise reçoivent un Hit-bonus grâce à l'appui aérien (deux Pas de LBA seulement). Enfin, l'unité d'infanterie bénéficie d'un autre Hit-bonus pour l'attaque surprise dans la jungle. Deux Pas reçoivent deux Hit-bonus et les deux autres en reçoivent un seul. L'attaquant jette les dés et inflige deux hits. L'unité d'infanterie du Commonwealth est éliminée, et l'unité de LBA du Commonwealth a désormais beaucoup moins de chance car elle perd sa protection terrestre et est éliminée par l'unité terrestre ennemie. La Malaisie est capturée. Les unités de LBA japonaises restent en Malaisie.

I. En Birmanie, l'ultime combat terrestre du Tour de joueur en cours prend place. Le type de combat est Normal (jungle). La garnison du Commonwealth ne reçoit aucun Hit-bonus. Les 3 Pas de l'unité d'infanterie japonaise reçoivent un Hit-bonus grâce à l'attaque surprise dans la jungle. Ils touchent sur 5 ou 6. Le défenseur jette un dé qui touche sur 6 mais n'inflige aucun hit. L'attaquant jette trois dés qui touchent sur un 5 et enregistre un hit. La garnison du Commonwealth est éliminée. La Birmanie est capturée, octroyant un autre point de victoire.

14.18 Phase de Retour à la Base : Le joueur japonais accomplit les mouvements de Retour à la Base suivants :

- La flotte de CA à 2 Pas située dans les North Marshalls rentre à Kwajalein.
- La flotte de CV à 1 Pas et la flotte de CA à 3 Pas situées en South Philippine Sea rentrent à Palau.
- La flotte de BB à 2 Pas et la flotte de CA à 4 Pas situées en North Philippine Sea rentrent à Formose.
- La flotte de BB à 3 Pas (initialement basée à Formose) et la flotte de CA d'élite à 4 Pas situées dans le Golfe de Thaïlande rentrent en Indochine Française.

14.19 Phase de Détermination du Ravitaillement Final :

Les unités qui se trouvent à Wake et à Kwajalein tracent sans risque une route de ravitaillement jusqu'au Japon via le Réseau de Ravitaillement. L'unité d'infanterie qui se trouve en Birmanie peut tracer une route de ravitaillement terrestre par la Thaïlande jusqu'au Golfe de Thaïlande et enfin jusqu'au Japon. Toutes les unités japonaises étant ravitaillées, aucune ne peut être éliminée.

Ainsi s'achève le Tour du joueur japonais de Novembre / Décembre 1941. Lors de cette ouverture, il a gagné deux zones de VP (Luzon et la Birmanie), deux zones de ressources (Luzon et Hongkong) et une zone de 2 Points de Pétrole (British Borneo).

14.2 Juillet / Août 1942 – Tour du joueur japonais

Ce Tour de joueur couvre les premières manoeuvres japonaises visant à capturer la Nouvelle Guinée ainsi que les Îles Salomon, et finalement la Nouvelle Calédonie. Au début de ce Tour, la combat désespéré sur la Piste Kokoda dans la montagne Owen Stanley est dans l'impasse. La position japonaise à Buna, Gona et Lae (Lae dans le jeu) est forte mais la position australienne à Port Moresby n'a pas encore été directement menacée. Dans ce contexte, les Japonais ont envoyé des forces de construction dans les diverses Îles Salomon afin d'y établir des aérodromes et des points d'appui, comme à Bougainville, Guadalcanal et dans les îles proches de Tulagi, Gavutu et de Tanambogo. L'exemple suivant se concentre principalement sur la préparation à Guadalcanal, mais il y a également l'action à Milne Bay (Gili-Gili dans le jeu) et le redéploiement offensif de la force navale à l'est de Palau. L'exemple présenté en 14.3 continue l'action avec le Tour du joueur allié du même Tour de Jeu. Cet exemple débute avec le déploiement spécifié dans le scénario de Juillet / Août 1942 — **Faire Pencher la Balance** — pour les Japonais et les Alliés sans aucune modification.

14.21 Phase de Mouvement Naval : Lors de cette ouverture, le joueur japonais accomplit deux mouvements navals. *Note historique : Les Japonais n'avaient aucune information relative à l'imminence d'une offensive alliée et cherchaient à consolider leur contrôle sur la Nouvelle Guinée du point de vue économique.*

A. L'unité de Marine à 2 Pas et la flotte de CA à 2 Pas situées à Palau sortent dans la Mer de Bismarck et se rendent dans la Mer des Salomon. Coût de ce mouvement : 2 Points de Pétrole. Le joueur japonais envisage d'utiliser la plupart de la Capacité de Transport, et dépense donc le pétrole pour l'unité de Marine.

B. L'unité d'infanterie à 3 Pas située à Lae entre dans la Mer des Salomon. Coût de ce mouvement : 1 Point de Transport.

C. Le joueur allié préfère conserver ses forces pour l'instant et choisit de ne pas faire de mouvement de réaction naval ou sous-marin. Aucune mouvement de réaction sous-marin japonais n'est déclenché.

D. Soustrayez de leurs totaux respectifs les deux Points de Pétrole japonais et le Point de Transport utilisés.

14.22 Phase de Détermination du Ravitaillement Initial :

Durant cette phase du Tour du joueur japonais de Juillet / Août, toutes les unités terrestres des deux camps se trouvant dans une zone de jungle contestée subissent un Pas de perte à cause des maladies et des infections dues à la jungle. Cela affecte trois unités en Birmanie. Les unités d'infanterie japonaises à 4 Pas et à 3 Pas subissent chacune un Pas de perte. L'unité d'infanterie indienne à 2 Pas subit un Pas de perte. Le joueur japonais a 25 Points de Transport disponibles et choisit le Réseau de Ravitaillement suivant — cf. Illustration n°9 :

- Deux zones maritimes coûtant 1 Point de Transport chacune — East China Sea et North Philippine Sea
- Huit zones maritimes coûtant 2 Points de Transport chacune - South Marshalls, West Central Pacific, Bismarck Sea, South Philippine Sea, Celebes Sea, Java Sea, Gulf of Thailand et South China Sea
- Deux zones maritimes coûtant 3 Points de Transport chacune - Salomon Sea et South Central Pacific.
- L'unité sous-marine à pleine puissance est placée dans les North Marshalls au lieu de placer un marqueur de 2 Points de Transport. Utilisée de cette manière, l'unité sous-marine devient partie intégrante du Réseau de Ravitaillement japonais (elle ne peut réagir ni participer à un combat). Plus important, ce mouvement épargne deux précieux Points de Transport qui pourront servir plus tard dans le Tour.

Ce Réseau de Ravitaillement consomme 24 des 25 Points de Transport disponibles. Il reste donc 1 Point de Transport pouvant être utilisé ultérieurement. Le marqueur de Transports Disponibles [Transports Available] est ajusté vers le bas. Toutes les forces japonaises sont actuellement ravitaillées à deux exceptions près — les garnisons du Timor et de Tarawa ne sont pas dans le Réseau de Ravitaillement et sont retournées du côté Partiellement Ravitaillé.

14.23 Phase de Production : Le joueur japonais calcule maintenant ses ressources disponibles.

WERP : Selon les instructions du scénario, le Japon contrôle un total de quatorze zones de ressources, comprenant la production de base du Japon (5 WERP) et 1 point pour chacune des zones suivantes : Corée, Manchukuo, Pékin, Shanghai, Hongkong, Luzon, Indochine Française, Singapour et West Sumatra (9 WERP). Le marqueur de WERP disponibles est placé sur 14.

PETROLE : Selon les instructions du scénario, le Japon contrôle six zones de production de pétrole, rapportant 2 points chacune pour British Borneo et East Sumatra, et 1

point chacune pour Honshu et Dutch Borneo. La réserve de pétrole actuelle est à 14 et les 6 Points de Pétrole supplémentaires montent le total disponible à 20 points. Le marqueur de Réserve de Pétrole est ajusté.

Maintenant, les joueurs passent à la Guerre Stratégique. Tout d'abord, le joueur japonais résout l'ASW (guerre anti

sous-marine). Son niveau d'ASW actuel étant de 0, il fait un jet sur la colonne 0 de la Table ASW et n'obtient aucun résultat. S'il avait jeté un 5 ou un 6, il aurait réduit les sous-marins alliés de 1 point. Notez que le marqueur ASW Build est à 5. Pour atteindre le niveau 1 de la table d'ASW, il devra dépenser 1 WERP pendant 5 phases de Production amies — c'est à dire cinq Tours (dix mois de temps réel).

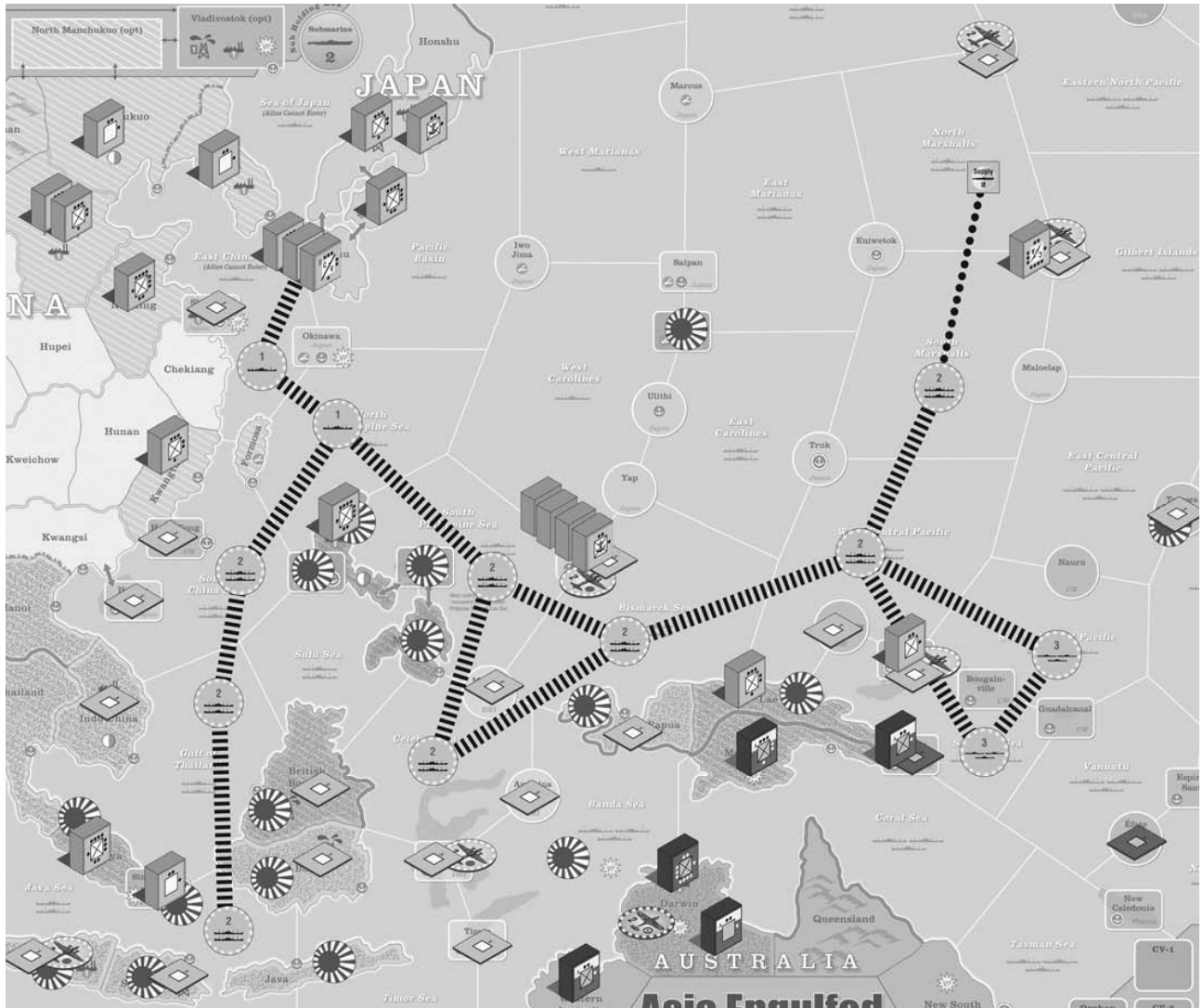


Illustration n°9

Ensuite, le joueur allié mène la campagne sous-marine. Il possède actuellement 5 points de sous-marins et fait un jet sur la colonne 1-8 de la Table d'Attaque Sous-marine [Submarine Attack Table], infligeant un hit. Cela affecte les ressources japonaises de la manière suivante :

- Le marqueur de WERP Disponibles passe de 14 à 13.
- Le marqueur de Réserve de Pétrole passe de 20 à 19.
- Le marqueur de Capacité de Transport passe de 26 à 25. Cela affectera l'étendue de la portée du joueur japonais à partir du prochain Tour. Le nombre de transports disponibles ce Tour-ci reste à 1.
- Parce qu'un seul Point de Pétrole a été coulé, et que les Japonais en reçoivent cinq, le marqueur Kamikaze n'est pas ajusté.

Notez que si le jet de dé sur la Table d'Attaque Sous-marine

avait été de 1 à 3, le marqueur Torpilles Défectueuses [Dud Torpedoes] serait passé de 4 à 3. Une fois que ce marqueur atteint 0, le joueur allié reçoit un bonus de +1 au jet sur la Table d'Attaque Sous-marine — ce qui intensifiera la pression économique sur le Japon. Puisque le joueur allié ne contrôle aucune des zones contenant des bases aériennes stratégiques — Marcus, Saïpan, Iwo Jima, Okinawa et Formose — la campagne de bombardement stratégique n'a pas lieu.

Le joueur japonais considère sa situation militaire et industrielle et dépense ses 13 WERP disponibles de la manière suivante :

- Une Action Spéciale pour 5 WERP : Elle fournira une flexibilité importante à la position japonaise.
- Pas de BB/TR pour 1 WERP : Le marqueur qui se trouve

sur la Piste de Construction de Navires de Guerre [Battleship Build Track] passe de 2 à 3.

- Marqueur de Dommages de CV pour 1 WERP : Le marqueur qui se trouve sur la Piste de Construction de CV passe de 3 à 4. ceci achève un Pas de remplacement de flotte de CV. Il ajoute ce Pas à la flotte de CV qui se trouve à Honshu (l'augmentant de 1 à 2 Pas).
- Capacité de Transport pour 1 WERP : L'effet de la Guerre Stratégique s'en ressent. Le Japonais voudrait construire un Point de Transport pour remplacer celui qui a été perdu, mais il doit attendre que le marqueur de construction devienne disponible car il sert actuellement à la construction d'un Pas de BB. Il dépense donc à la place 1 WERP dans l'ASW, déplaçant le marqueur de construction partielle d'ASW de la case 5 à la case 6 sur la Piste d'Information Générale.
- Pas de CBA pour 1 WERP : Ceci termine la construction d'une nouvelle unité de CBA. Il place l'unité de CBA avec la flotte de CV à 2 Pas qui se trouve à Honshu. Parce qu'il n'a pas dépensé plus d'un WERP en unités aériennes, le marqueur Kamikaze n'est pas ajusté.
- Nouvelle unité d'infanterie pour 4 WERP : Il choisit de construire complètement une unité d'infanterie à 3 Pas à Honshu en dépensant 2 WERP pour le Pas Cadre et 2 WERP de plus pour les 2 autres Pas.

En résumé, le joueur japonais a acheté une Action Spéciale, un Pas de CV achevé plus une unité de CBA construite (tous deux alloués au CV situé à Honshu), une unité d'infanterie à 3 Pas à Honshu, 1 niveau d'amélioration du marqueur BB/TR sur la Piste de Construction des Navires de Guerre et un point d'amélioration d'ASW — dépensant ainsi les 13 WERP disponibles.

14.24 Phase de Combat Aéronaval : Il n'y a aucun combat à résoudre lors de cette phase.

14.25 Phase de Mouvement Opérationnel : Les unités terrestres japonaises effectuent maintenant un Mouvement Opérationnel, ce qui inclue des invasions amphibies.

A. L'unité de Marine située dans la zone de la Mer des Salomon envahit Gili-Gili.

B. Le joueur japonais réduit d'abord de un Pas l'unité d'infanterie à 3 Pas située dans la zone de la Mer des Salomon et crée une garnison, qui est placée à Bougainville (capturant ainsi une case de port inoccupée adjacente à la zone maritime dans laquelle il mène l'invasion principale). Il dépense ensuite une première Action Spéciale pour l'unité d'infanterie à 2 Pas afin qu'elle puisse effectuer une invasion amphibie à Guadalcanal.

14.26 Phase de Mouvement Stratégique : Le joueur japonais déplace l'unité d'infanterie à 3 Pas tout juste construite à Honshu et l'envoie à Lae par un Mouvement Stratégique. Ce mouvement dépense le dernier Point de Transport restant ! Le marqueur de Transports Disponibles est ajusté.

14.27 Phase de Combat Terrestre : Le joueur japonais résout les combats terrestres dans l'ordre qu'il désire.

A. A Gili-Gili, le joueur japonais déclare que le combat sera

de type Normal. L'unité d'infanterie australienne à 2 Pas et la garnison du Commonwealth reçoivent un Hit-bonus (premier Round contre une invasion amphibie). L'unité de Marine japonaise ne reçoit aucun Hit-bonus. Il ne reçoit pas le Hit-bonus de bombardement côtier car la flotte de CA ne fournit que deux Pas. Le défenseur jette trois dés nécessitant des 5 pour toucher et inflige un hit. L'unité de Marine attaquante est réduite à 1 Pas. L'attaquant jette un dé touchant sur un 6 et inflige également un hit. La garnison du Commonwealth est éliminée mais l'unité d'infanterie australienne est indemne — cf. Illustration n°10. *Note historique : ceci est l'ouverture de l'attaque contre Milne Bay, qui tomba rapidement à l'eau pour les Japonais. Ceci met fin au premier Round de Combat.*

B. L'invasion de Bougainville et de Guadalcanal ne rencontrant aucune résistance, toutes deux sont capturées.

C. En Birmanie, le joueur japonais profite des pertes de Pas dus aux conditions de jungle et lance une attaque contre l'unité d'infanterie indienne à 1 Pas. Parce que c'est une zone de jungle, l'attaque doit être Normale (pas d'Assaut). L'unité d'infanterie indienne ne reçoit aucun Hit-bonus. Un Pas parmi les unités d'infanterie japonaises reçoit un Hit-bonus (appui au sol dû à la présence d'une unité de LBA). Le défenseur jette un dé touchant sur un 6 et obtient un hit ! Le joueur japonais réduit de un Pas l'unité d'infanterie à 3 Pas. Il jette ensuite trois dés nécessitant un 6 pour toucher et un dé touchant sur un 5, et enregistre un hit. L'unité d'infanterie indienne est éliminée. La zone n'est plus contestée et le joueur japonais conserve le contrôle de la Birmanie.

14.28 Phase de Retour à la Base : En prévision de son offensive continue en Nouvelle Guinée et dans les Îles Salomon, le joueur japonais décide d'envoyer les flottes basées à Palau de la manière suivante — cf. Illustration n°10:

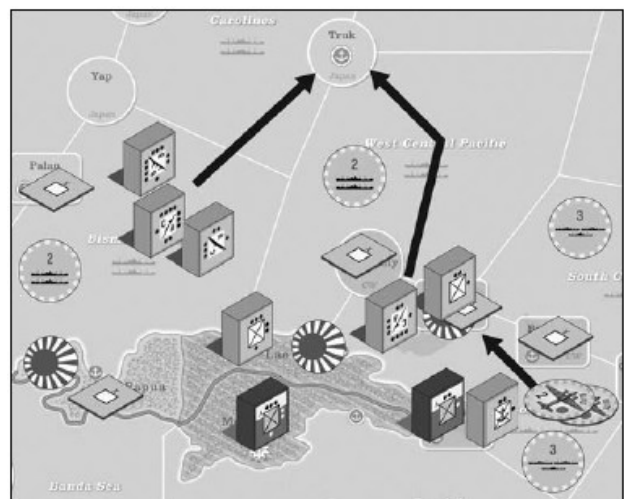


Illustration n°10

- Les flottes de CV à 2 Pas, de BB à 3 Pas et de CA d'élite à 4 Pas vont de Palau à Truk. Changer de port d'attache ces flottes qui n'ont pas bougé avant dans le Tour coûte du pétrole, et 3 points sont déduits des réserves japonaises.
- La flotte de CA à 2 Pas située dans la Mer des Salomon va à Truk. Cette flotte ayant déjà dépensé un Point de Pétrole ce Tour-ci, ce changement de port de requiert aucun autre

Point de Pétrole.

14.29 Phase de Détermination du Ravitaillement Final :

Toutes les unités japonaises sont ravitaillées sauf les unités de garnison au Timor et à Tarawa, qui demeurent en ravitaillement partiel. Bien que l'invasion amphibie de Gili-Gili par le joueur japonais n'ait pas échoué, la perte de Pas de l'unité de Marine l'a mise dans une situation délicate. Cependant, le joueur japonais a développé sa position dans les Salomon par l'emploi de troupes en Nouvelle Guinée afin d'étendre sa portée, et vient juste de recevoir les renforts nécessaires en provenance du Japon pour soutenir la Nouvelle Guinée. Il a également repositionné sa force navale afin de préparer un assaut bien plus efficace sur les Îles Salomon et au-delà.

14.3 Juillet / Août 1942 – Tour du joueur allié

Cet exemple commence immédiatement là où le précédent s'est arrêté, avec une situation prête pour l'exécution de l'Opération Watchtower avec les deuxième et troisième batailles navales majeures des Salomon — la Bataille de Savo Island et la Bataille des Eastern Salomons. Le point central se situe sur les Salomon et la Nouvelle Guinée mais il y a également quelques actions en Chine et en Birmanie. Notez que la conclusion de l'action à Milne Bay offre la possibilité d'une nouvelle offensive de la part des Australiens durant le Tour de Septembre / Octobre avec en point de mire un assaut sur Lae (représentant la recapture de la Piste Kokoda et l'avance sur Buna et Gona).

14.31 Phase de Mouvement Naval : Il y a trois mouvements navals de la part du joueur allié durant cette phase. L'illustration n°11 montre les déplacements et les réactions japonaises qui entraînent d'importants combats.

A : L'unité de Marine US à 3 Pas située à Espiritu Santo entre dans la zone maritime de Vanuatu. *Note historique : cette unité représente la 1ère Division de Marine se préparant à envahir Guadalcanal dans le cadre de l'Opération Watchtower.* Le joueur japonais ne peut pas effectuer de mouvement de réaction navale à Vanuatu. Il aurait pu le faire avec son unité sous-marine, mais il avait choisit de l'intégrer dans son Réseau de Ravitaillement ce Tour-ci, ce qui empêche toute autre utilisation.

B : La flotte de CA US à 2 Pas mouillant à New South Wales entre dans la Mer des Salomon en tant que force de couverture pour l'attaque de Guadalcanal.

C : Le joueur japonais réalise qu'une opération majeure est en cours et décide d'engager la flotte allié. Il envoie dans la Mer des Salomon la flotte de CA d'élite à 4 Pas située à Truk !

D : La flotte de CV à 2 Pas et la flotte de CA à 4 Pas situées à Espiritu Santo prennent la mer et entrent dans la zone maritime du South Central Pacific. La flotte de CA à 2 Pas va de Samoa à la zone maritime du South Central Pacific.

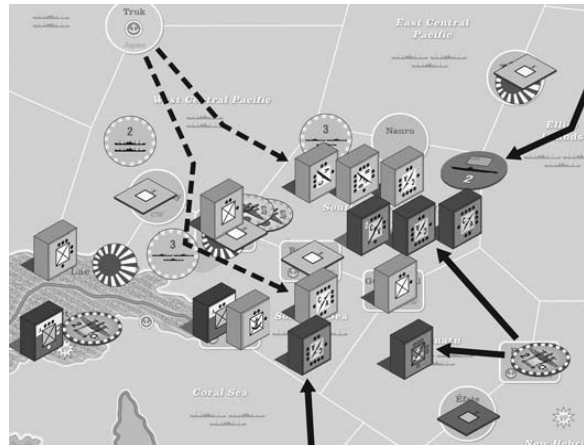


Illustration n°11

E : Le joueur japonais choisit de réagir avec toute sa force ancrée à Truk — la flotte de CV à 2 Pas, la flotte de BB à 3 Pas et la flotte de CA à 2 Pas — en l'envoyant dans le South Central Pacific.

F : Le joueur allié place l'unité sous-marine US dans le South Central Pacific. Il peut faire cela car le joueur japonais a réagi avec des flottes dans cette zone maritime.

Le joueur allié choisit de ne pas dépenser d'Action Spéciale pour des Opérations Navales Étendues et il n'y a pas d'autre mouvement.

14.32 Phase de Détermination du Ravitaillement Initial :

Le joueur allié doit tracer des routes de ravitaillement jusqu'à des zones nationales ou des zones de ravitaillement partiel de la même manière que le fait le joueur japonais à l'exception importante près qu'il n'a pas à allouer (et se limiter à) un Réseau de Ravitaillement.

- Les flottes US situées dans les zones maritimes de la Mer des Salomon et du South Central Pacific sont ravitaillées en traçant une route jusqu'aux îles Vanuatu et Ellice respectivement puis jusqu'aux USA via Hawaï. Les unités US qui sont à Hawaï sont ravitaillées et les unités qui sont aux USA sont dans la zone nationale. Toutes sont ravitaillées.
- Les unités australiennes situées en Nouvelle Guinée tracent une route de ravitaillement jusqu'en Australie, y compris la flotte de CA qui trace son ravitaillement en sortant de la Mer des Salomon, en passant par la Mer de Corail puis en rejoignant l'Australie. Les unités australiennes sont ravitaillées.
- Les unités britanniques stationnées en Afrique du Sud se trouvent dans la zone nationale britannique et sont ravitaillées.
- Les unités indiennes reçoivent du ravitaillement directement des zones de l'Inde, donc les unités stationnées à Assam sont ravitaillées.
- Les unités nationalistes chinoises tracent une route de ravitaillement jusqu'à n'importe quelle zone de ressources de Chine excepté Hongkong, et sont donc actuellement ravitaillées. Les unités communistes chinoises sont toujours ravitaillées.

14.33 Phase de Production : Le joueur allié calcule maintenant ses ressources disponibles. Contrairement au joueur japonais, il ne compte que les WERP (pas de Points de Pétrole ni de Points de Transport).

- Les Nationalistes Chinois reçoivent 2 WERP pour le contrôle de Chungking et de Yunnan.
- Les Communistes Chinois reçoivent 1 Pas gratuit.
- Le Commonwealth peut recevoir un maximum de 8 WERP pour le contrôle des zones clé du Commonwealth. Bien que le joueur allié contrôle l'Afrique du Sud, Bombay, New Delhi, le Bengale, Darwin et New South Wales, il ne contrôle plus Singapour et Hongkong. Cela réduit les WERP disponibles pour le Commonwealth de 8 à 6. De plus, si aucune zone en Inde ou en Australie n'est contestée ou occupée par l'ennemi, 3 de ces WERP disponibles sont envoyés en Europe (règle 9.31). Ceci réduit les WERP disponibles pour le Commonwealth à seulement 3.
- Les USA reçoivent 20 WERP par Phase de Production en 1942.

La Guerre Stratégique n'est pas menée durant le Tour du joueur allié. Celui-ci considère sa situation militaire et dépense ses WERP disponibles pour chaque nation comme suit :

- **Nationalistes Chinois :** Pas Cadre d'infanterie pour 2 WERP — Il n'y a qu'une seule unité d'infanterie disponible dans la Réserve de Force nationaliste. Il place cette nouvelle unité d'infanterie de 1 Pas à Hupei.
- **Communistes Chinois :** Pas de Remplacement d'infanterie pour 1 WERP — 1 augmente de 1 à 2 Pas l'unité d'infanterie qui se trouve à Kansu.
- **Commonwealth :** Nouvelle unité d'infanterie indienne à 2 Pas pour 3 WERP — Il y a une unité d'infanterie indienne à 2 Pas dans la Réserve de Force. Il paie 2 WERP pour le Pas Cadre et 1 WERP pour achever l'unité, et la place à Assam pour renforcer la frontière birmane.
- **USA :**
 - ◇ Pas partiel de CV pour 1 WERP : Il déplace le marqueur de la case 3 à 4 sur la Piste de Construction de CV. Cela achève un Pas de flotte de CV. Il placera une nouvelle flotte de CV à 1 Pas aux USA quand la production sera terminée.
 - ◇ Pas partiel de CV pour 1 WERP : Il déplace le marqueur de la case 1 à 2 sur la Piste de Construction de CV.
 - ◇ Deux Pas partiels de CA pour 2 WERP sur la Piste de Construction de Croiseurs : Déplacement des marqueurs de la case 2 à la case 3. Ceci achève deux Pas de CA. Il placera une nouvelle flotte de CA à 2 Pas aux USA quand la production sera terminée.
 - ◇ Deux unités de CBA pour 3 WERP chacune : Il paie 2 WERP pour le Pas Cadre de CBA et 1 WERP pour le Pas supplémentaire de chaque unité. Les unités de CBA à pleine puissance sont placées dans la case de stockage des unités orphelines [Orphan] en attendant d'être déployées sur des Pas de flotte de CV aux USA.

◇ Trois Points de Sous-marins pour 6 WERP : Chaque Point de Sous-marins coûte 2 WERP. Trois Points de Sous-marins supplémentaires montent leur total à 8 points.

◇ Une unité d'infanterie à 3 Pas pour 4 WERP : Il paie 2 WERP pour le Pas Cadre et 2 WERP pour les deux Pas supplémentaires, et place cette unité aux USA.

La production est désormais terminée, et les marqueurs de construction des trois Pas navals achevés sont retirés de la piste et retournent dans la Réserve de Force US. Ils pourront servir à initier 3 nouveaux Pas partiels au prochain Tour. L'une des unités de CBA est retirée de la case de stockage des unités orphelines pour être placée dans la case de stockage correspondant à la nouvelle flotte de CV située aux USA. Les nouvelles flottes de CV reçoivent immédiatement des unités de CBA s'il y a de disponibles dans la case de stockage des unités orphelines.

14.34 Phase de Combat Aéronaval : Il y a deux combats navals à résoudre. Le joueur allié choisit de résoudre d'abord celui de la Mer des Salomon puis celui du South Central Pacific (cf. Illustration n°12). *Note historique :* le premier combat représente la bataille de Savo Island et le second représente la bataille des Salomon Orientales.

Dans la Mer des Salomon, la bataille procède comme suit :

JOUR OU NUIT : Les deux joueurs décident si ils vont tenter une Interception de Jour ou Nocturne et révèlent simultanément leur choix. Aucun joueur n'a envoyé de CV dans cette bataille, mais le Japonais possède des unités de LBA à Lae qui peuvent participer. L'Américain doit choisir la nuit car il n'a aucune unité aérienne. Le Japonais choisit également la nuit, bien qu'il aurait pu choisir le jour. Le joueur japonais a envoyé la puissante flotte de CA d'élite qui bénéficie d'un +1 lors des tentatives d'Interception nocturne. Le joueur japonais acquiert la surprise en obtenant un score au dé supérieur de trois (modifié en quatre) par rapport au jet allié. Le résultat est que le joueur japonais tire en premier et toute perte est immédiatement appliquée au joueur allié avant que celui-ci ne puisse riposter.

ROUND DE COMBAT NAVAL 1 : Il y a un Round de Combat Nocturne. Les deux camps révèlent leurs flottes. L'unité de CA d'élite à 4 Pas a un Hit-bonus (élite) et jette quatre dés nécessitant un 5 pour toucher et un 4 pour endommager. Il obtient un hit, qui est une perte dévastatrice compte-tenu de l'attaque surprise. Le joueur allié réduit la flotte de CA à 1 Pas. Le joueur allié ne reçoit aucun Hit-bonus et jette un seul dé touchant sur un 6 et endommageant sur un 5, mais il rate. Aucun joueur n'a placé de sous-marin dans cette bataille.

ROUND DE COMBAT NAVAL 2 : Le processus d'interception est à nouveau effectué, lors duquel le joueur japonais choisit la Nuit (avec le bonus de +1 à son jet de dé), mais où le joueur allié choisit logiquement d'Eviter. Quand ceci est révélé, la bataille est terminée. Le joueur allié fait rentrer la flotte de CA à 1 Pas dans les New South Wales. La flotte de CA d'élite à 4 Pas reste dans la Mer des Salomon.

Dans le South Central Pacific, la bataille procède comme

suit :

JOUR OU NUIT : Les deux joueurs décident secrètement s'ils tentent une Interception de Jour ou Nocturne et révèlent leur choix simultanément. Les deux joueurs ont envoyé des flottes de CV dans cette bataille et déclarent donc tous deux une Interception de Jour, ce qui entraîne automatiquement deux Rounds de Combat. Aucun joueur n'acquiert de surprise, ce qui fait que les résultats des Rounds de Combat seront appliqués simultanément. Les flottes de BB et de CA japonaises et les flottes de CA alliées ne participent pas au combat sauf comme cibles et comme plate-formes AA. Les deux camps révèlent maintenant leurs flottes et unités de CBA, et entament le premier Round de Combat.

DETERMINATION AERIENNE : Les deux joueurs engagent secrètement leurs unités de CBA entre les sections d'Attaque, d'Escorte et de CAP. Les joueurs prennent tous deux une posture agressive et engagent toutes leurs unités de CBA dans l'Attaque. Le combat aérien est résolu en premier, mais aucun joueur n'a affecté d'unité de CBA aux sections d'Escorte ou de CAP. Aucun combat aérien ne se produit.

TIR AA : Les flottes procèdent à leurs tirs AA. Les flottes japonaises totalisent sept Pas qui sont divisés par deux (en ignorant les fractions) pour trois tirs AA. Le joueur japonais jette trois dés touchant sur un 6 mais n'obtient aucun hit. Les flottes US totalisent huit Pas qui sont réduits de moitié pour obtenir quatre tirs AA. Le joueur allié jette quatre dés touchant sur un 6 et n'obtient aucun hit. Les unités de CBA présentes dans la section d'Attaque peuvent maintenant cibler les flottes.

A : Le joueur japonais attaque la flotte de CV US avec une unité de CBA à 2 Pas, qui a un Hit-bonus (une CBA attaquant un CV). Il jette deux dés touchant sur un 5 et endommageant sur un 4, et inflige un résultat d'endommagement. Il attaque la flotte de CA à 4 Pas avec l'autre unité de CBA à 2 Pas, qui a un Hit-bonus (une CBA attaquant un CA). Il jette deux dés touchant sur un 5 et endommageant sur un 4, et inflige un résultat d'endommagement.

B : Maintenant, le joueur allié attaque la flotte de CV japonaise avec une unité de CBA à 2 Pas, qui bénéficie d'un Hit-bonus (une CBA attaquant un CV). Il jette deux dés qui touchent sur 5 et endommagent sur 4 et inflige un résultat de dommages. Il attaque la flotte de CA avec l'autre unité de CBA à 2 Pas, qui reçoit un Hit-bonus (une CBA attaquant un CA). Il jette deux dés qui touchent sur 5 et endommagent sur 4 et inflige 1 hit.

Les unités de CBA retournent à leur flotte de CV respective. Un Pas de CV endommagé ne pouvant contenir qu'un seul Pas Cadre, l'une des unités de CBA des deux joueurs doit être retournée du côté Cadre. A la fin du premier Round de Combat, le joueur japonais a subi un résultat de dommages de CV (causant la perte d'un Pas de CBA) ainsi qu'un Pas de perte de CA, tandis que le joueur allié a subi un résultat de dommages de CV (causant la perte d'un Pas de CBA) ainsi qu'un résultat de dommages de CA.

Un second Round de Combat débute alors. Les deux joueurs engagent à nouveau secrètement leurs unités de CBA selon

leurs tâches envisagées. Tous deux placent encore une fois leurs unités de CBA dans les sections d'Attaque. Aucun combat aérien (Escorte contre CAP) ne se produit.

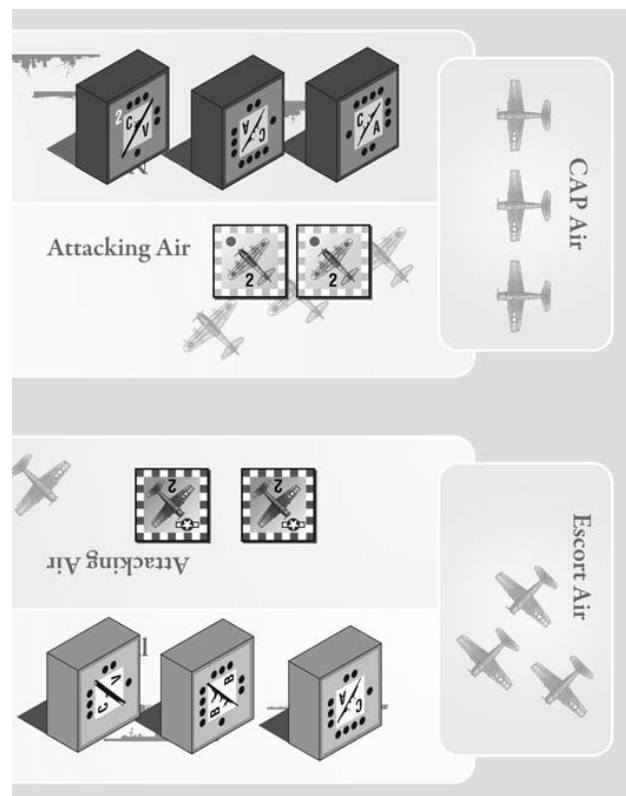


Illustration n°12

TIR AA : Les flottes procèdent à leurs tirs AA. Les flottes japonaises totalisent six Pas qui sont divisés par deux pour trois tirs AA. Le joueur japonais jette trois dés touchant sur un score de 6 et obtient un hit. Les flottes US totalisent huit Pas qui sont réduits de moitié et donnent quatre tirs AA. Le joueur allié jette quatre dés touchant sur un score de 6 et enregistre un hit. Les deux joueurs retournent les unités de CBA touchées du côté réduit.

FRAPPE AERIENNE JAPONAISE : Les unités de CBA qui sont dans les sections d'Attaque peuvent maintenant attaquer les flottes. Le joueur japonais cible la flotte US de CV avec toutes ses unités de CBA à 1 Pas, qui ont un Hit-bonus (une CBA attaquant un CV). Il jette deux dés touchant sur 5 et endommageant sur 4, mais rate sur ses deux dés.

FRAPPE AERIENNE US : De même, le joueur allié attaque la flotte de CV japonaise avec ses unités de CBA à 1 Pas touchant sur 5 et endommageant sur 4, et rate également.

FIN DU ROUND : Les CBA retournent à leurs flottes de CV respectives. A la fin du second Round de Combat, le joueur japonais a subi un résultat de dommages de CV (causant une perte d'un Pas de CBA), une autre perte d'un Pas de CBA à cause de l'AA et une perte d'un Pas de CA, tandis que le joueur allié a subi une perte d'un Pas de CBA à cause de l'AA, un résultat de dommages de CV (causant une perte d'un Pas de CBA), un autre résultat de dommages de CV et un résultat de dommages de CA.

COMBAT SOUS-MARIN : L'unité sous-marine US à pleine

puissance est présente dans ce combat. L'Allié décide d'engager les Pas ennemis endommagés (c'est à dire la flotte de CV). Tout d'abord, le joueur japonais jette deux dés (pour la flotte de CV japonaise endommagée à 2 Pas) nécessitant un 6 pour toucher le sous-marin, mais il rate son jet. Le sous-marin US attaque alors la flotte de CV, le joueur allié jette deux dés touchant sur 5, et il réussit, coulant le Pas de CV endommagé. Le sous-marin US est alors replacé dans la case de stockage des sous-marins.

RESOLUTION DES DEGATS : Les deux joueurs accomplissent la résolution des dégâts. Puisque le Pas de CV japonais endommagé a été coulé, il n'y a rien à déterminer. Le joueur US fait un jet pour le Pas de CV endommagé et obtient un 3, signifiant qu'un marqueur de dommages est placé dans la case 2 de la Piste de Construction de CV, et la flotte de CV est pivotée du côté 1 Pas. Le Pas de CV restant dans les deux camps pouvant posséder deux Pas de CBA, ils arrivent au port en contenant chacun les deux CBA Cadres. Le joueur allié fait également un jet pour le résultat de dommages de CA et, obtenant un 5, place le marqueur de dommages dans la case 2 de la Piste de Construction des Croiseurs et réduit la flotte de CA de un Pas.

JOUR OU NUIT : Le processus d'Interception se répète à nouveau, où les USA choisissent encore le Jour, mais où le joueur japonais préfère Éviter, ce qui met fin à la bataille sans jet de dés. Il renvoie sa flotte endommagée à Truk. La flotte US touchée reste dans le South Central Pacific. *Note historique : bien que les pertes dans l'action furent comparables, elles furent très difficiles à compenser pour les Japonais, tandis que les USA purent en quelques mois remettre à flots le CV Enterprise sérieusement touché.*

14.35 Phase de Mouvement Opérationnel : Les unités terrestres alliées effectuent maintenant un Mouvement Opérationnel, qui inclue des invasions amphibies. Le joueur allié choisit de ne pas bouger les unités d'infanterie britanniques, indiennes et australiennes.

A. L'unité de Marine US située dans la zone maritime de Vanuatu envahit Guadalcanal. L'unité de LBA US située à Espiritu Santo traverse la zone maritime pour appuyer l'invasion amphibie de Guadalcanal.

B. Deux unités d'infanterie à 2 Pas des Nationalistes Chinois vont de Hunan à Chekiang, menaçant Shanghai, tandis que l'unité d'infanterie nationaliste chinoise à 1 Pas nouvellement placée à Hupei va à Hunan, causant une certaine consternation chez le joueur japonais.

14.36 Phase de Mouvement Stratégique : A Hawaï, le joueur allié embarque l'unité d'infanterie à 3 Pas, et effectue un Mouvement Stratégique jusqu'aux Nouvelles Hébrides et la débarque en Nouvelle Calédonie. Aux USA, il embarque l'unité d'infanterie à 3 Pas nouvellement Faire pencher la Balance construite, puis la déplace et la débarque à Hawaï. Il ne voit aucun autre Mouvement Stratégique à effectuer, en

ayant utilisé deux sur les quatre autorisés.

14.37 Phase de Combat Terrestre : Le joueur allié résout les combats terrestres dans l'ordre qu'il désire.

A. A Guadalcanal, le joueur allié déclare un combat de type Normal pour le Round de Combat initial. Le japonais ne possédant pas d'unité aérienne à Guadalcanal, il n'y a aucun combat aérien. La LBA alliée fournira automatiquement un appui au sol. L'unité d'infanterie japonaise reçoit un Hit-bonus (premier Round contre une invasion amphibie) et jette deux dés qui touchent sur 5, et obtient un hit. L'unité de Marine US subit un Pas de perte. Ensuite, l'unité de Marine reçoit deux Hit-bonus — les deux Pas de Marine bénéficient de l'appui de l'unité de LBA à 2 Pas qui soutient l'invasion. Si le troisième Pas avait survécu, il n'aurait fait feu qu'avec un seul Hit-bonus. Le joueur allié jette deux dés touchant sur un 4 et n'inflige qu'un seul hit ! L'unité d'infanterie japonaise subit un Pas de perte. Le joueur allié n'achète pas de Phase de Combat de Percée avec son Action Spéciale disponible, préférant éviter le risque de perdre un autre Pas. Le combat est terminé et Guadalcanal est désormais contestée. *Note historique : les pertes de cet exemple représentent la féroce défense japonaise des diverses îles de Guadalcanal ainsi que le faible soutien accordé à l'unité de Marine US.*

B. A Gili-Gili, le joueur allié déclare un combat de type Normal. L'unité de Marine japonaise n'a aucun Hit-bonus et le joueur japonais jette un dé touchant sur un 6, mais rate. L'unité d'infanterie australienne n'a aucun Hit-bonus et le joueur allié jette deux dés touchant sur un 6, et réussit ! L'unité de Marine japonaise est éliminée. *Note historique : la perte japonaise de cet exemple illustre à la fois le désastre mineur de Milne Bay et les actions désespérées qui eurent lieu le long de la Piste Kokoda.*

14.38 Phase de Retour à la Base : Les deux joueurs font rentrer au port leurs flottes de la manière suivante :

- La flotte de CA d'élite japonaise à 4 Pas située dans la Mer des Salomon rentre à Truk.
- La flotte de CV US à 1 Pas et son soutien consistant en la flotte de CA à 3 Pas et la flotte de CA à 2 Pas rentrent à Espiritu Santo.

14.39 Phase de Détermination du Ravitaillement Final et Phase d'Avancement du Tour : Toutes les unités et flottes alliées sont pleinement ravitaillées, traçant sans problème leur ravitaillement jusqu'à leurs zones nationales respectives.

Un Tour de Jeu complet a été joué. Il n'y a eu aucun changement de Points de Victoire ou de Ressources (production et pétrole) mais la lutte pour dominer la Nouvelle Guinée et les Îles Salomon s'est grandement intensifiée. Tout est prêt pour le Tour de Jeu de Septembre / Octobre 1942.

15.0 SCENARIOS

15.1 Surprise !

Ce scénario couvre la période de l'expansion japonaise, et représente un bon scénario d'entraînement pour apprendre comment jouer au mieux l'ouverture japonaise. Utilisez le déploiement de la campagne de Nov/Déc 1941, mais ne jouez que jusqu'au Tour de Juil/Août 1942 (si besoin) en utilisant les conditions de victoire subite suivantes :

Conditions de victoire :

Le nombre de Points / Zones de Victoire sous contrôle japonais détermine à la fois quand la partie s'achève et qui gagne. La détermination du vainqueur a lieu à la fin de chaque Tour de joueur allié.

Tour	Victoire alliée	Continue au Tour suivant	Victoire japonaise
Nov/Déc 1941	1 - 3	4 - 6	7+
Jan/Fév 1942	1 - 5	6 - 7	8+
Mars/Avr 1942	1 - 6	7 - 8	9+
Mai/Juin 1942	1 - 7	8	9+
Juil/Août 1942	1 - 8	-	9+

Historiquement, les Japonais eurent 8 VP. Ils essayèrent ensuite de prendre Port Moresby et Midway, mais échouèrent dans ces deux tentatives.

15.2 Faire pencher la Balance (Guadalcanal)

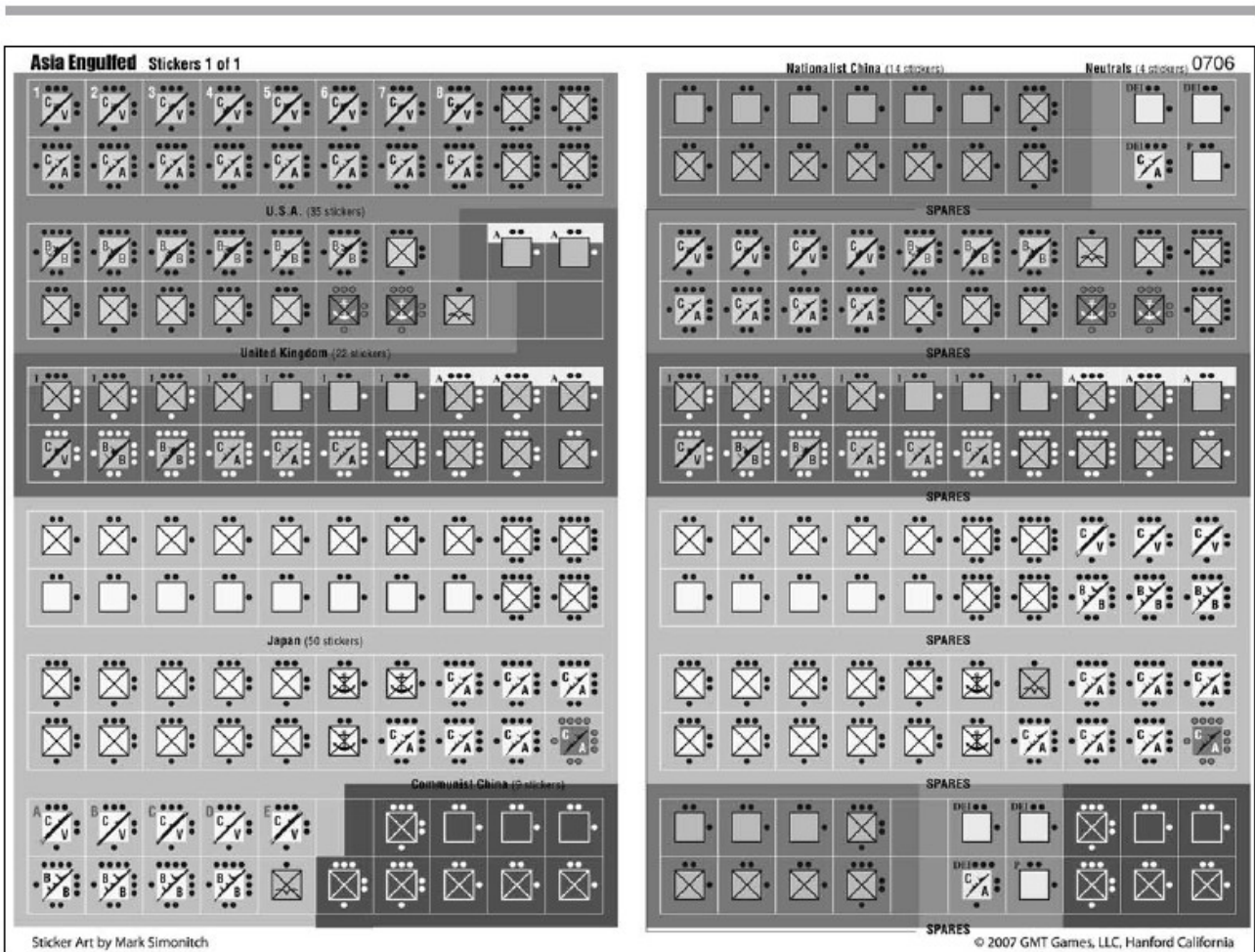
Ce scénario couvre la période où les USA tentent de s'emparer de l'initiative jusqu'alors aux mains des Japonais, tandis que les Japonais luttent pour la conserver. Ceci est un bon scénario de tournois car il ne dure que cinq tours et les deux camps doivent attaquer et défendre. La durée de jeu devrait être inférieure à trois heures.

15.3 Campagne de Nov/Déc 1941

Ce scénario couvre toute la guerre, y compris les attaques surprises d'ouvertures menées par l'Empire du Japon. Une fois que vous êtes familier avec le système de jeu, ce scénario devrait prendre de 8 à 10 heures de jeu.

15.4 Campagne de Jan/Fév 1942

Ce scénario couvre toute la guerre excepté les attaques surprises initiales. Le Tour de Nov/Déc 1941 est le plus long à jouer, car il est extrêmement critique pour le Japon qui doit optimiser chaque avantage qu'il possède. En sautant ce premier Tour et en acceptant les résultats historiques acquis par le Japon (qui étaient très bons), les joueurs peuvent gagner environ une heure de jeu et terminer la partie en 7 à 9 heures, une fois qu'ils sont familiers avec le système de jeu.



16.0 PARTIE COMBINÉE DE AE & EE

16.1 Règles générales

Ces règles vous permettent de jouer à Asia Engulfed (AE) et à Europe Engulfed (EE) en une grande campagne illustrant la totalité de la guerre. Installez Asia Engulfed, en utilisant le déploiement du scénario de Nov/Déc 1941 ou celui de Jan/Fév 1942. Puis jouez à Europe Engulfed jusqu'à ce que le Tour choisi pour démarrer le théâtre asiatique arrive. A ce moment là, jouez les deux parties en parallèle en synchronisant l'avancement des Tours. Les règles suivantes affectent les décisions inter-théâtres pour les Alliés (uniquement), ce qui représente un nouveau niveau de décision dû à la combinaison des jeux.

16.2 Transferts inter-théâtres des Alliés occidentaux

Les unités terrestres, les unités aériennes et les forces navales peuvent être transférées entre les théâtres par les Alliés occidentaux. Pour chaque transfert spécifié dans les règles 16.21-16.23, la Puissance qui effectue le transfert (USA ou Grande Bretagne / Commonwealth) doit dépenser une Action Spéciale lors de la Phase de Mouvement Opérationnel dans le théâtre de destination. Pour chaque transfert spécifié ci-dessous, les unités transférées doivent provenir de / arriver dans un port incontesté et ravitaillé, et c'est le seul mouvement de ces unités autorisé pour cette phase. Les transferts se produisent lors de la Phase de Mouvement Opérationnel (uniquement).

16.21 UNITES TERRESTRES : Une seule unité terrestre peut être transférée entre les théâtres comme décrit en 16.2, excepté que les unités de Marine et l'unité aéroportée optionnelle à 1 Pas [13.4] ne peuvent jamais être transférées de AE à EE. L'unité terrestre conserve toutes ses propriétés et Pas dans le nouveau théâtre. Notez que cette méthode permet de faire apparaître des unités blindées, de cavalerie et aéroportées dans AE. Les blindés, la cavalerie et l'aéroportée fonctionnent dans AE comme dans EE excepté que les blindés ne peuvent pas opérer dans la jungle et que la règle 5.13 diffère entre les deux théâtres en ce qui concerne les unités aéroportées [13.4].

16.22 UNITES AERIENNES : Une GSU [NdT : unité aérienne d'appui au sol] de EE se transforme en 5 Pas de LBA dans AE, et vice-versa. La limite des planches de pions s'applique toujours sur les deux théâtres.

16.23 FORCES NAVALES : Un Point de Flotte de EE devient un Pas de BB et un Pas de CA dans AE et vice-versa. Les 2 WERP supplémentaires dépensés dans EE pour un Point de Flotte représentent à la fois un Pas de transport (non comptabilisé pour les Alliés dans AE) et le Tour initial de Maintien Naval. Le Point de Flotte ne provient ni ne va dans un port ami de EE, mais plutôt depuis/vers une zone maritime comportant un port ami ravitaillé et incontesté.

16.3 Production inter-théâtres

Les Alliés occidentaux (uniquement) ont une certaine flexibilité en ce qui concerne l'assignation de leurs WERP

entre les théâtres :

16.31 GRANDE BRETAGNE / COMMONWEALTH :

Les trois WERP par Tour qui sont soustraits de la production du Commonwealth de AE peuvent être déclinés dans EE afin qu'ils restent sur le théâtre de AE. Cela réduira de trois points les WERP de base de la Grande Bretagne qui sont de 24 dans EE, et augmentera de trois points les WERP du Commonwealth dans AE. Les WERP de AE ne peuvent être déclinés que si la Grande Bretagne a au moins 5 WERP disponibles en Europe après la résolution de la Guerre Stratégique, et après le paiement du Maintien Naval de EE. Aucun autre transfert de WERP entre les théâtres n'est autorisé pour la Grande Bretagne.

16.32 LES USA : Les USA peuvent utiliser les WERP de AE pour acheter des éléments de EE et vice-versa. Chaque couple de WERP transféré ajoute un WERP de production sur l'autre théâtre.

16.33 LES SOVIÉTIQUES : Les Soviétiques ne peuvent pas produire de nouvelles unités sur la carte de AE. Ils peuvent remplacer les unités endommagées qui sont déjà là selon les règles standards de EE. Le WERP de Vladivostok fait partie des 17 WERP affichés dans l'Oural sur la carte de EE. Si Vladivostok tombe aux mains des Japonais, réduisez la valeur de l'Oural à 16 WERP.

16.4 Transferts inter-théâtres et mouvement soviétiques

Les Soviétiques doivent dépenser une Action Spéciale de EE pour :

- Soit bouger jusqu'à quatre blocs entre l'Europe et Vladivostok (quelle que soit la direction).
- Soit activer jusqu'à six blocs pour qu'ils bougent et combattent sur la carte de AE.

16.41 Chaque Action Spéciale dépensée en Europe permet d'effectuer l'une des deux options ci-dessus uniquement lors du Tour de joueur en cours.

16.42 Les Soviétiques et les Japonais ont chacun un marqueur sur la Piste d'Information Générale qui indique les Pas d'infanterie en défense pour Vladivostok et pour North Manchukuo respectivement. Ces deux marqueurs représentent une grande unité d'infanterie immobile qui débute à 10 Pas dans chaque scénario, et pouvant être augmentée d'un Pas par Tour au prix d'un WERP. Ces unités sont considérées comme étant à pleine puissance à 20 Pas. Ces unités ne peuvent être utilisées que pour défendre ou attaquer dans leur zone respectives.

16.43 Les Soviétiques placent les quatre unités d'infanterie d'élite de EE à Vladivostok jusqu'à ce qu'elles soient transférées en Europe selon les règles de EE (cet unique transfert des quatre unités d'infanterie d'élite de AE à EE ne nécessite aucune Action Spéciale). Les Soviétiques ne sont pas obligés d'effectuer ce transfert, mais ils ne peuvent pas le faire avant le Tour indiqué dans les règles de EE (elles peuvent arriver plus tard).

16.44 Les Soviétiques ne peuvent pas déclarer la guerre aux Japonais avant que l'Allemagne ne soit conquise. Les Japonais peuvent déclarer la guerre aux Soviétiques s'ils ont alors une Capacité de Transport de 25 ou plus. Sinon, ils ne peuvent pas déclarer la guerre contre l'Union Soviétique. Les unités d'infanterie d'élite ne nécessitent pas d'Action Spéciale pour bouger et combattre sur le théâtre asiatique sauf si elles ont été précédemment transférées en Europe.

16.5 Conditions de victoire du jeu combiné

Quand vous jouez à la partie combinée, les conditions de victoire suivantes s'appliquent :

- Déterminez le niveau de victoire selon les conditions de victoire standards sur chaque théâtre.
- Le gagnant général est le camp qui possède le plus haut niveau de victoire. En cas d'égalité, le gagnant du théâtre européen remporte de justesse la partie combinée.

Séquence de jeu détaillée

Tour du joueur japonais (le Joueur en Phase)

- Le joueur japonais : Remplace le marqueur de Transports Disponibles [1.1]

Phase de Mouvement Naval

- **Mouvement Naval [Joueur en Phase]** : Déclarez une zone maritime de destination, déplacez toutes les flottes et transports de troupes [5.31] désirés dans cette zone maritime [8.21] selon les règles du Mouvement Naval [8.22]. Les flottes peuvent se consolider avant de quitter le port
 - ◊ Les unités d'infanterie et de Marine impliquées dans une Invasion Amphibie [7.2] doivent prendre la mer [5.31]
- **Mouvement de Réaction Navale [Joueur Non en Phase]** : Réagissez (si vous le voulez) dans cette zone maritime avec des flottes qui sont au port et/ou des unités sous-marines qui sont dans la case de stockage — et consolidez les flottes avant de quitter le port [8.11] si vous le désirez
- **Réaction Sous-marine [Joueur en Phase]** : Vous pouvez placer des unités sous-marines si le joueur Non en Phase réagit avec des flottes dans cette zone maritime [8.25]
- Répétez la séquence précédente dans les autres zones maritimes désirées
- **Opérations Navales Étendues [Joueur en Phase]** : Vous pouvez utiliser une Action Spéciale pour permettre aux flottes qui ont bougé [8.22] de se déplacer à nouveau (une seule fois par flotte) [8.23]
- **Réaction Navale Étendue [Joueur Non en Phase]** : Une unité sous-marine qui se trouve déjà dans une zone peut effectuer une attaque sous-marine [8.5] contre toute flotte quittant la zone [8.23] et peut ensuite réagir (avec d'autres flottes) dans la nouvelle zone maritime désignée par les Opérations Étendues [8.23]
- **Le joueur japonais** : Totalise le nombre de flottes qui ont bougé/réagi et le nombre de transports qui se sont déplacés — soustrait les Points de Pétrole et de Transport utilisés

Phase de Détermination du Ravitaillement Initial

- **Attrition dans la Jungle [Tour de Juil/Août]** : Réduisez les unités qui se trouvent dans une zone de jungle contestée (uniquement lors du Tour du joueur japonais, affecte les deux joueurs) [6.72]
- **Réseau de Ravitaillement Japonais [Tour du joueur japonais uniquement]** : Sélectionnez les zones maritimes désirées pour le Réseau de Ravitaillement [3.5] et placez/ajustez les marqueurs de Transport puis ajustez le marqueur de Transports Disponibles [3.51]; vous pouvez utiliser un sous-marin pour couvrir une zone maritime dans le Réseau de Ravitaillement [3.52]
- **Statut de Ravitaillement [Joueur en Phase]** : Vérifiez le statut de ravitaillement de toutes les unités en traçant une route de ravitaillement [3.1] par type de zone [3.2] jusqu'à des sources de ravitaillement [3.3] à travers des zones maritimes [3.4] si besoin; marquez les unités non ravitaillées et notez les effets [3.6-3.7]

Phase de Production

- **Ressources [Joueur en Phase]** : Calculez les WERP et Points de Pétrole disponibles [4.1]
- **Guerre Stratégique [Tour du joueur japonais uniquement]**
 - ◊ Résolvez l'ASW [2.11]
 - ◊ Résolvez la campagne sous-marine [2.12-2.14]
 - ◊ Résolvez le Bombardement Stratégique [2.4]
- **Production [Joueur en Phase]** : Dépensez les WERP restant comme vous l'entendez
 - ◊ Achetez des remplacements pour reconstruire des unités réduites sur la carte [4.3]
 - ◊ Produisez de nouvelles unités [4.4] selon le protocole et les limites de production [4.6], construisez en plusieurs étapes si nécessaire [4.7]
 - ◊ Construisez des fortifications [6.8] et réparez les ports [8.71-8.73]
 - ◊ Les unités de garnison et les Pas de remplacement ajoutés en dehors du Japon affectent les transports disponibles [4.5]
 - ◊ Les Japonais et les Nationalistes Chinois peuvent subir l'effet des Partisans [4.8]

Phase de Combat Aéronaval

- **Combat Aéronaval [Joueur en Phase]** : Appliquez la procédure suivante une zone maritime à la fois [8.3] dans chaque zone où se trouvent des flottes des deux camps et/ou des sous-marins pouvant attaquer une flotte ennemie
 - ◊ **Interception navale** – Les deux camps choisissent leur approche [8.31] résultant en un combat de Jour ou Nocturne [8.4] ou aucun combat [8.32] (Évitement)
 - ◊ **Consolidation** : Effectuez une Consolidation [8.11] avant chaque round
 - ◊ Faites revenir la flotte au port si l'Évitement a été choisi [8.32]
 - ◊ L'un des camps : effectue un Combat Nocturne — un seul Round [8.41] (pas d'avions)
 - ◊ Ou : effectue un Combat de Jour — deux Rounds [8.42] (seules les unités aériennes peuvent attaquer)
 - ◊ Puis : résolvez le Combat d'Unité Sous-marine [8.5] soit contre des Pas ennemis endommagés [8.51] soit contre des flottes ennemies non endommagées [8.52]
 - ◊ Enfin : procédez à la Résolution des Dégâts [8.6]
- Répétez la séquence à partir de l'Interception Navale — jusqu'à ce qu'un seul camp demeure dans la zone maritime
- **Attaques de Port / Base aérienne [Joueur en Phase]** : Les flottes de CV situées dans une zone maritime incontestée et les LBA qui se trouvent dans une zone adjacente incontestée peuvent mener des Attaques de Port / Base aérienne [8.7]

Phase de Mouvement Opérationnel

- **Déplacement des unités terrestres et de LBA [Joueur en Phase]** : Les unités peuvent bouger selon les règles du mouvement [5.1], en observant les restrictions liées au fait de quitter des zones contestées [5.14] et en observant les limites d'empilement dans les zones de destination [5.4]
 - ◊ Les unités d'infanterie et de Marine impliquées dans une Invasion Amphibie mènent des Invasions Amphibies [7.2]

Phase de Mouvement Stratégique

- Les unités terrestres et aériennes effectuent des Mouvements-Strat [Joueur en Phase] : Vous pouvez déplacer des unités terrestres et de LBA [5.21] ainsi que des CBA orphelines [5.22] en traçant une route sous contrôle [5.22 & 5.23] en respectant les limites nationales [5.24]

Phases du Combat Terrestre

- **Combat Terrestre [Joueur en Phase]** : Initiez les combats dans l'ordre requis ou désiré [6.1]
 - ◊ Phase Initiale de Combat : Le joueur en Phase effectue un Round de Combat dans chaque zone — ce qui est requis dans une zone nouvellement contestée [6.1], et optionnel sinon.
 - ◊ Plusieurs Rounds de Combat sont requis dans les cases d'île [6.75]
- **Round de Combat [6.2]**
 - ◊ Déclarez le type de combat — Normal ou Assaut [6.3] en tenant compte des restrictions du terrain [6.7]
 - ◊ Déclarez et résolvez le Combat Aérien [6.21 & 6.22]
 - ◊ Résolvez le Combat Terrestre [6.23, 6.24 & 6.25] en appliquant les Hit-bonus [6.4], en tenant compte des restrictions d'appui au sol [6.5], des effets du terrain [6.7] et des fortifications [6.84]
- **Combat de Percée [Joueur en Phase]** : Menez un Round de Combat par Action Spéciale dépensée par Round et par zone [6.6] en tenant compte des conditions supplémentaires concernant les Puissances Majeures alignées [6.62]

Phase de Retour à la Base

- **Retour des flottes [les deux camps]** : Toutes les flottes présentes dans une zone maritime doivent retourner au port — aucune ne peut rester en mer [8.8] — soit dans un port de son choix par un mouvement légal [8.22], soit dans un port

national

- **Joueur Non en Phase – en premier (toutes les flottes de réaction qui sont en mer)**
- **Joueur en Phase – en second**
 - ◊ Les flottes et transports de troupes encore en mer
 - ◊ Toute unité de Marine en sur-empilement après une Invasion Amphibie
 - ◊ Les flottes du joueur en Phase qui sont au port, qui n'ont pas bougé et qui désirent changer de port
 - ◊ La Consolidation [8.11] est autorisée dans le port de destination

Phase de Détermination du ravitaillement Final

- **Statut de Ravitaillement Final [Joueur en Phase]** : Vérifiez le statut de ravitaillement de toutes les zones, unités et flottes amies [3.0]
- Éliminez toutes les unités et flottes qui ne peuvent pas recevoir au moins un Ravitaillement Partiel [3.8]

Tour du joueur allié

- Répétez les phases du Tour du joueur japonais précédent, avec le joueur allié comme Joueur en Phase (ignorez les actions propres au joueur japonais)

Phase d'Avancement du Tour

- Vérifiez la victoire automatique [10.3]
- Vérifiez les conditions de victoire du scénario si cela est applicable
- Si rien de cela n'est acquis, avancez le marqueur de Tour pour entamer un nouveau Tour de Jeu

Table ASW

Jet de dé	Niveau d'ASW actuel		
	0	1	2
1	-	-	1
2	-	-	1
3	-	1	1
4	-	1	2
5	1	1	2
6	1	2	3

Le chiffre indiqué est le nombre de Points de Sous-marins qui sont éliminés.

Table d'Attaque Sous-marine

Jet de dé	Points de Sous-marins				
	1-8	9-16	17-24	25-32	33+
1	0	0	1	1	1
2	0	1	1	1	2
3	0	1	1	2	2
4	1	1	2	2	3
5	1	2	2	3	3
6	1	2	3	3	4
7	2	3	3	4	4

Le chiffre indiqué représente le nombre de WERP, de Points de Pétrole, et de Capacité de Transport perdus (chacun) par le joueur japonais.

- Déplacez le marqueur US Dud Torpedoes d'une case vers le bas sur chaque jet de 1 à 3.
- Ajoutez 1 au jet de dé si le marqueur US Dud Torpedoes a atteint zéro.

TABLEAU DES COÛTS DE CONSTRUCTION

Unité/Ressource	Coût en WERP
Unité de garnison	1
Pas d'infanterie/milice	1
Pas de Marine japonaise	2
Pas de Marine US	3
Pas de LBA	1
Pas de CBA	1
Point de Bombardiers	5
Point/Pas de Sous-marins	2
Augmentation de l'ASW	10 (1 par Tour [4.62])
Pas de Porte-Avions	4 (1 par Pas et par Tour [4.7])
Pas de Navire de Guerre	5 (1 par Pas et par Tour [4.7])
Pas de Croiseur	3 (1 par Pas et par Tour [4.7])
Ajout de Point de Transport à la Capacité	1 (1 par Tour [4.7])
Fortification	1/2/5*
Réparation de port endommagé	1 (1 par port et par Tour [4.61])
Chaque Action Spéciale	5

*1 pour une case d'île / 2 pour une case de port / 5 pour une grande zone

Note : Excepté pour les unités de milice et de garnison, le Pas Cadre, ou Pas initial, de chaque nouvelle unité terrestre et de CBA coûte le double du coût normal (ex: une nouvelle unité de Marine japonaise coûte 4 WERP pour le premier Pas tandis que celui d'une unité de Marine américaine coûte 6 WERP, alors qu'une nouvelle unité de milice ne coûte qu'1 WERP pour chaque Pas). Les flottes, les unités sous-marines et les unités de LBA ne coûtent pas le double pour leur premier Pas.

SEQUENCE DE JEU**TOUR DU JOUEUR JAPONAIS** (le Japonais est le Joueur en Phase)**1. Phase de Mouvement Naval — Une zone maritime à la fois :**

- Le Joueur en Phase déclare une zone maritime de destination
 - Le Joueur en Phase déplace toutes les flottes qu'il désire dans cette zone
 - Le Joueur Non en Phase réagit, s'il le veut, dans la même zone maritime
 - Le Joueur en Phase place une unité sous-marine, s'il le désire
- Répétez les quatre étapes précédentes selon les besoins
- Le joueur japonais soustrait les Points de Pétrole & de Transport utilisés

2. Phase de Détermination du Ravitaillement Initial

- Tours de Juil/Août — Réduisez les unités situées dans des zones de jungle contestées (Tour du joueur japonais uniquement, affecte les deux joueurs)
- Ajustement du Réseau de Ravitaillement (Japonais uniquement)
- Soustrayez les Points de Transport utilisés (Japonais uniquement)
- Vérifiez le ravitaillement de toutes les unités et marquez les unités non ravitaillées

3. Phase de Production

- Calculez les WERP et Points de Pétrole disponibles
- Résolvez la Guerre Stratégique (Tour du joueur japonais uniquement)
- Dépensez les WERP restant comme vous le désirez

4. Phase de Combat Aéronaval

Une zone maritime à la fois (le Joueur en Phase décide de l'ordre) :

- Test d'Interception effectué si les deux camps ont des flottes
 - Résolution du (des) Round(s) de Combat de Jour ou Nocturne
 - Résolution du combat de l'unité sous-marine
- Répétez depuis le test d'Interception (jusqu'à ce qu'un seul camp reste dans la zone maritime)

5. Phase de Mouvement Opérationnel

Mouvements des unités terrestres et aériennes

6. Phase de Mouvement Stratégique**7. Phases de Combat Terrestre****8. Phase de Combat Initial****9. Phase(s) de Combat de Percée****10. Phase de Retour à la Base****11. Phase de Détermination du Ravitaillement Final**

TOUR DU JOUEUR ALLIÉ - Les phases précédentes sont répétées, avec le joueur allié en tant que Joueur en Phase.

PHASE D'AVANCEMENT DU TOUR