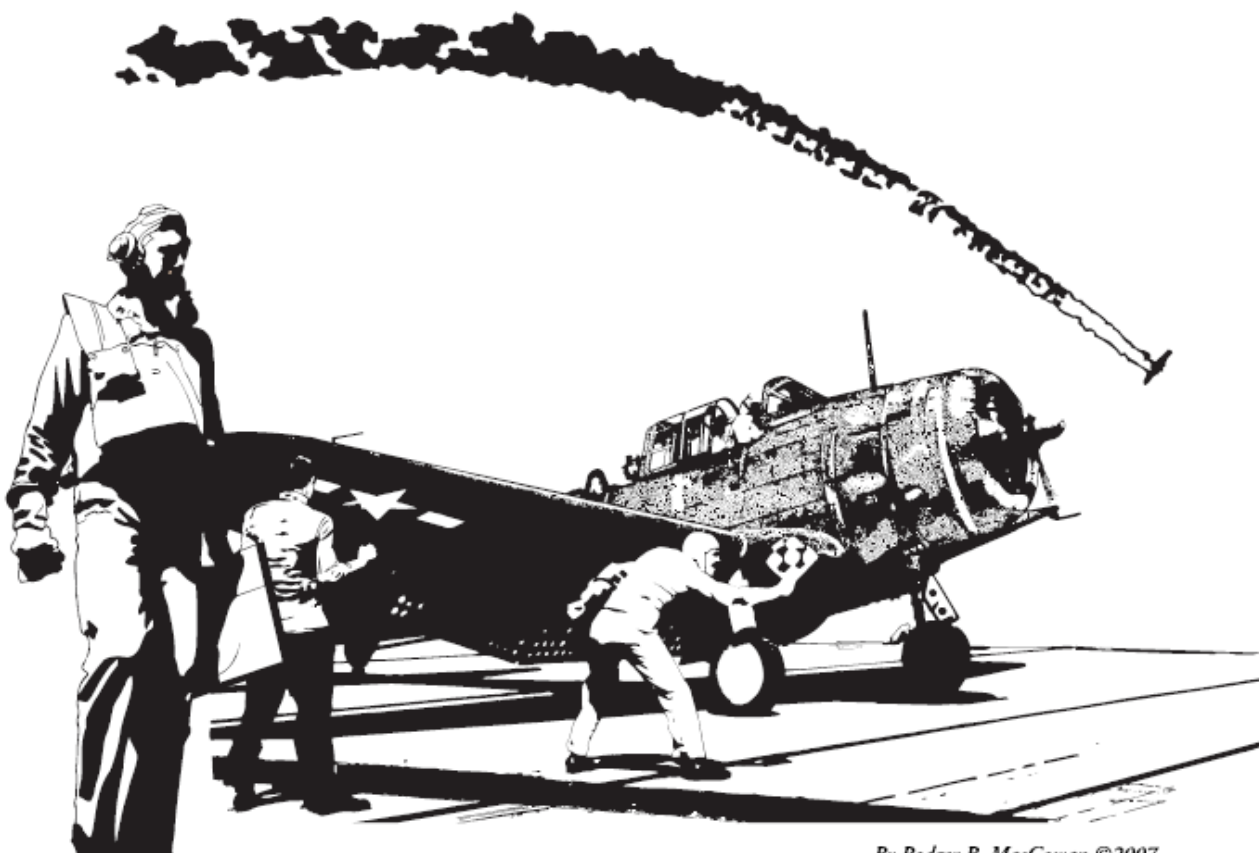


Asia Engulfed

La Seconde Guerre Mondiale en Asie, 1941 – 1945



By Rodger B. MacGowan ©2007

LIVRET DE REGLES

Traduction française : Philippe Jaranton

INTRODUCTION:

Asia Engulfed (AE) est une simulation stratégique de la Seconde Guerre Mondiale en Asie. Chaque joueur prend des décisions qui vont affecter la guerre. C'est vous qui décidez où et quand se dérouleront les batailles majeures. Pour refléter la chance et l'initiative des cadres sur le terrain, nous utilisons des dés pour résoudre ces batailles. Au bout du compte ce sont les compétences et la stratégie de chaque joueur qui détermineront l'issue de la guerre.

Asia Engulfed est un jeu conçu pour deux joueurs. L'un d'entre eux contrôle les Alliés représentant les USA, le Commonwealth, la Chine, les Philippines et les Indes Orientales Néerlandaises (DEI) tandis que l'autre contrôle l'Empire du Japon. Les forces soviétiques ne sont pas représentées dans AE en tant que telles, mais sont présentes quand AE est combiné avec *Europe Engulfed* (EE). Jusqu'à cinq personnes peuvent jouer à une partie combinée en ajoutant les joueurs de EE.

Tout au long des règles, vous trouverez des références à d'autres règles, par exemple [9.44]. Ces références peuvent être ignorées quand vous découvrez les règles. Elle sont fournies, avec la Table des Matières, le Glossaire et les Concepts (page 2), et l'Index, pour vous aider à trouver facilement n'importe quelle règle désirée lorsque vous vous replongez dans le Livret de Règles.

TABLE DES MATIERES :

1.0 Séquence de jeu	Page 4
1.1 Tour du joueur japonais	
1.2 Tour du joueur allié	
1.3 Phase d'Avancement du Tour	
2.0 Guerre Stratégique	Page 5
2.1 ASW et la Campagne Sous-Marine	
2.2 Table d'ASW	
2.3 Table d'Attaque Sous-Marine	
2.4 Guerre Stratégique Aérienne	
2.5 Perte de Bases Aériennes Stratégiques	
3.0 Ravitaillement	Page 7
3.1 Règles générales	
3.2 Types de zone et contrôle	
3.3 Sources de Ravitaillement	
3.4 Routes de Ravitaillement par zones maritimes	
3.5 Réseau de Ravitaillement japonais	
3.6 Effets du Non Ravitaillement	
3.7 Changer de Statut de Ravitaillement	
3.8 Phase de Détermination du Ravitaillement Final	
4.0 Production	Page 9
4.1 Règles générales	
4.2 Unités & marqueurs	
4.3 Remplacements	
4.4 Produire de nouvelles unités	
4.5 Remplacements/Garnisons japonaises et Transport Maritime	
4.6 Protocole de production et limites	
4.7 Production de longue durée	
4.8 Partisans	
5.0 Mouvement terrestre & LBA	Page 13
5.1 Phases de Mouvement Opérationnel	
5.2 Phases de Mouvement Stratégique (Mouv-Strat)	
5.3 Transport Maritime	
5.4 Limites d'empilement	
6.0 Combat terrestre	Page 15
6.1 Règles générales	
6.2 Procédure du Round de Combat	
6.3 Options de combat	
6.4 Résumé des Hits-bonus des unités terrestres	
6.5 Unités aériennes	
6.6 Phases du Combat de Percée	
6.7 Effets du terrain sur le combat	
6.8 Fortifications	
7.0 Actions Spéciales	Page 17
7.1 Règles générales	
7.2 Invasion Amphibie	
7.3 Phases du Combat de Percée	
7.4 Opérations navales étendues	
7.5 Retour à la Base Japonais Étendu	
7.6 Cassage de code US	
7.7 Attaque des Nationalistes chinois	
7.8 Remplacements non restreints	
7.9 Utilisations des Actions Spéciales de EE qui ne s'appliquent pas dans AE	
8.0 Opérations navales	Page 19
8.1 Règles générales	
8.2 Phase de Mouvement Naval	
8.3 Interception navale	
8.4 Combat naval	
8.5 Unités sous-marines et combat	
8.6 Résolution des dégâts	
8.7 Attaques des ports / bases aériennes	
8.8 Retour à la base navale	
9.0 Règles spécifiques des nations	Page 24
9.1 Le Japon	
9.2 Les USA	
9.3 Le Commonwealth	
9.4 La Chine	
9.5 Les Puissances Mineures (DEI & les Philippines)	
10.0 Conquête & Victoire	Page 28
10.1 Conquête nationale	
10.2 Contrôle du territoire conquis	
10.3 Conditions de victoire	
10.4 Miser pour les camps	
11.0 Notes de jeu	Livret de Jeu
12.0 Notes du concepteur	Livret de Jeu
13.0 Règles optionnelles	Livret de Jeu
14.0 Exemples de jeu détaillés	Livret de Jeu
15.0 Scénarios	Livret de Jeu
16.0 Partie combinée de AE & EE	Livret de Jeu

MATERIEL :

Votre exemplaire de *Asia Engulfed* doit contenir :

- 134 blocs de bois, consistant en :

<i>Nation</i>	<i>Couleur de bloc</i>	<i>Nombre</i>
Unités terrestres japonaises	Orange	31
Unités de Marine japonaises	Orange brun	3
Flottes japonaises	Noir	16
Unités terrestres US	Vert olive	11
Unités de Marine US	Vert foncé	2
Unités terrestres du Commonwealth	Bleu foncé	16
Unités chinoises	Violet	23
Flottes alliées	Blanc	29
Unités des Puissances Mineures	Marron	3

- Un Livret de Règles(ce livret)

- Un Livret de Jeu
- Une carte
- Un Plateau de Bataille
- Deux tableaux d'Engagement Aérien
- Étiquettes a coller sur les blocs de bois
- 24 dés à six faces (12 de chaque couleur)
- 228 marqueurs carrés 9/16" (dont deux sont pour EE)
- 68 marqueurs ronds
- Une Carte de Démarrage
- Deux aides de jeu (11 x 17)

Notez que des blocs supplémentaires ont été inclus, et donc que leur nombre peut être supérieur à ce qui est listé. Des étiquettes supplémentaires sont également fournies en cas de besoin. Si l'un de ces composants manque ou est endommagé, écrivez nous à l'adresse suivante :

GMT Games

P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

Les concepteurs et GMT Games autorisent le propriétaire de ce livret de faire une photocopie des planches et de marqueurs pour son usage personnel.

Glossaire & concepts :

Zones et zones maritimes : Zone est le nom donné aux espaces du jeu représentant les régions terrestres du théâtre asiatique. Elles sont de trois types; les Grande Zones [3.21], les Cases de Port [3.22] et les cases d'île [3.23]. Zone Maritime est le nom donné aux espaces représentant des segments d'océan.

Plateau de Bataille : Cette aide de jeu sert à faciliter la résolution des combats navals.

Blocs, unités et flottes : Une fois que les étiquettes ont été collées [cf. la Carte de Démarrage], les blocs inclus dans le jeu représentent des unités terrestres et des flottes. Quand une règle fait référence à des 'blocs', elle désigne les deux types; quand elle fait référence à des 'unités', elle désigne à la fois les unités aériennes (pions arborant un avion) et les unités terrestres (mais pas l'unité sous-marine, qui est toujours mentionnée spécifiquement quand une règle la concerne). Quand elle fait référence à des flottes, elle désigne les blocs navals. Si une règle s'applique un sous-ensemble, elle nomme le(s) type(s) concerné(s).

Marqueurs de construction : Ils servent à suivre la construction des flottes, de l'ASW et des unités aériennes japonaises [4.71].

Cadre : Une unité terrestre à qui il ne reste qu'un seul Pas est considérée comme étant au niveau Cadre.

Zone contestée : Une zone contestée est une zone dans laquelle les deux camps ont des unités terrestres. Le camp qui fut le dernier et unique occupant contrôle la zone contestée.

Flottes : Chaque bloc représentant 1 à 4 Pas navals est une

flotte [4.24].

Réserve de Force : Toutes les flottes, unités et Actions Spéciales disponibles pour être construites par une Puissance donnée. Quand des flottes/unités sont détruites et les Actions Spéciales sont dépensées, elles retournent dans cette Réserve.

Unités terrestres : Chaque bloc représentant 1 à 4 Pas de forces terrestres s'appelle une unité terrestre [4.22], ainsi que les marqueurs de garnison [4.28].

Hit-bonus : Un Hit-bonus est un modificateur qui vous aide à toucher ce sur quoi vous tirez. Généralement, vous devez obtenir un 6 au dé pour infliger un Hit. Chaque Hit-bonus perçu ajoute un au nombre obtenu sur chaque dé affecté, augmentant ainsi les chances de Hit. Avec un Hit-bonus, vous touchez sur un 5 ou un 6, avec deux Hit-bonus, vous touchez sur un score de 4 à 6, etc.

Cases de stockage : Chaque flotte de Porte-Avions (CV) est identifiée par une lettre ou un nombre et possède une case de stockage correspondante sur la carte. Les unités Basées sur des Porte-Avions (CBA) attachées à une flotte de CV sont placées dans ces cases afin que le joueur adverse ne puisse connaître la localisation exacte du CV. Chaque camp possède également une case de stockage de CBA Orphelines, où se trouvent les unités de CBA sans porte-avions jusqu'à ce qu'elles puissent être basées sur un CV. Chaque camp dispose enfin d'une case de stockage pour son unité sous-marine quand elle n'est pas déployée.

Zones Nationales : Les Zones Nationales sont les zones internes d'une nation où les nouvelles unités sont construites et jusqu'où le ravitaillement est tracé. Les Zones Nationales de chaque nation sont celles qui se trouvent derrière leurs frontières initiales, et qui sont teintées sur la carte de la couleur correspondante (orange pour le Japon, vert pour les USA, etc.). Les cases de port et les cases d'île ne sont pas considérées comme étant des Zones Nationales. Les grandes zones non nationales alignées avec chaque pays ont le même code couleur que leurs Zones Nationales, mais sont identifiées par des hachures en diagonales.

Ports nationaux : Représentés par une grande ancre dorée, ce sont des ports majeurs dans lesquels le joueur qui en est propriétaire peut y faire retourner ses flottes après un combat ou pendant la Phase de Retour à la Base quelle que soit la distance.

Niveaux d'influence : Ils représentent l'influence projetée par chaque joueur dans les zones maritimes, et l'effet d'une telle influence sur le mouvement naval, les Mouvements Stratégiques, et le ravitaillement par mer ennemis. L'Influence suit l'échelle à trois niveaux suivante, qui va du moins efficace au plus efficace : Aucune Influence, Limitée, et Dominante [8.13].

Îles nationales japonaises : Les îles nationales japonaises consistent en Honshu, Shikoku et Kyushu. Toutes les nouvelles unités japonaises doivent apparaître dans ces zones.

Puissances Majeures : Ce sont les principaux belligérants,

ayant chacun leurs propres niveau de production et Réserve de Force. Les Puissances Majeures et leurs couleurs de blocs sont : Japon (terre - orange, naval - noir), Chine (violet), le Commonwealth (terre - bleu foncé, naval - blanc), et les USA (terre - vert, naval - blanc).

Puissances Mineures : Les Puissances Mineures dans *Asia Engulfed* sont les Indes Orientales Néerlandaises (DEI), et les Philippines, représentées toutes deux par des blocs marrons, excepté que la flotte DEI utilise un bloc blanc.

Zone nouvellement contestée : Une zone nouvellement contestée est une zone qui est devenue contestée suite à une Phase de Mouvement tout juste achevée. Une même zone peut être nouvellement contestée plus d'une fois dans la partie, à condition qu'à chaque fois elle ne soit occupée que par un seul camp et que l'autre camp y pénètre

Points de Pétrole : Les Points de Pétrole servent à suivre les réserves stratégique de pétrole entretenues par le Japon. Le nombre maximum de Points de Pétrole que le Japon peut accumuler est de 40. Le Pétrole est nécessaire pour déplacer les flottes japonaises. Le pétrole n'est pas tenu à jour pour les Alliés car à cette époque ils produisaient 60% de la production mondiale et ne souffraient pas de pénuries sérieuses.

Actions Spéciales : Ce sont les marqueurs ronds portant la mention "Action Spéciale". Ils représentent une concentration de ressources de ravitaillement/commandement et la capacité opérationnelle à les utiliser au mieux. Ils peuvent être dépensés pour des opérations spéciales offensives ou défensives [7.2-7.8].

Pas de Pertes : Les Pas de Pertes sont les incréments par lesquels les blocs sont construits par production/Remplacement, et diminués suite aux pertes du combat. Si un bloc à plusieurs Pas de Pertes subit un Hit, réduisez sa valeur de Pas actuelle en le tournant de 90 degrés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si une unité avec seulement un Pas de reste subit un Hit, elle est éliminée et retourne dans sa Réserve de Force. Les unités terrestres ont une valeur maximale de Pas de Pertes allant de un à quatre tandis que les flottes ont une valeur maximale de trois ou quatre. Les unités aériennes et sous-marines ont deux Pas de Pertes et leur pion est retourné pour indiquer une perte de Pas, puis est retiré dans la Réserve de Force si, alors qu'elle est déjà réduite, elle subit une perte de Pas.

Détroits : Les détroits sont des espaces aquatiques étroits qui séparent deux Zones Terrestres. Ils affectent à la fois le mouvement [5.16] et le combat [6.73]. Les détroits sont marqués sur la carte d'une flèche de connexion.

Mouv-Strat : Abréviation de Mouvement Stratégique [5.2].

Bases Aériennes Stratégiques : Zones terrestres [3.2] contenant un symbole d'aérodrome imprimé. Elles représentent des bases aériennes stratégiques qui sont à portée de bombardement stratégique du Japon.

Éléments Stratégiques : Tous les éléments stratégiques des

deux camps sont représentés par des marqueurs placés sur la Piste d'Information Générale. Ils incluent les Points de Bombardiers et les Points de Sous-marins (pas l'unité sous-marine [4.25]) pour les USA, les Points de Pétrole et le niveau courant d'ASW pour les Japonais. A mesure que ces éléments sont produits, dépensés ou détruits, leur valeur courante est ajustée en déplaçant le marqueur correspondant sur le nombre approprié de cette échelle (cf. carte). Le nombre maximal de Points de Bombardiers que le joueur US puisse avoir est de 20. Les Points de Sous-marins US et les Points de Pétrole japonais peuvent être accumulés jusqu'à un maximum de 40 points en tournant le pion approprié du côté +20.

Points de Transport : Les forces de transport naval du joueur japonais sont représentées dans le jeu par des Points de Transport. Ces points sont utilisés pour établir le Réseau de Ravitaillement du Japon chaque tour, et les points restant sont disponibles pour transporter des unités et/ou des Pas de Remplacement. Les Points de Transport non utilisés lors d'un Tour donné n'ont aucun effet sur la Capacité de Transport des Tours suivants. En terme de jeu, les Alliés n'ont jamais subi de grave pénurie de transports et n'ont donc pas à s'en soucier.

Transports de Troupes : Les unités terrestres et les Unités Aériennes Basées à Terre (LBA) peuvent entrer dans des zones maritimes par transport maritime [5.3]. Ces unités sont chargées sur des transports de troupes [8.12] et sont traitées comme des flottes tant qu'elles sont en mer.

WERP : Prononcé "wurp", c'est un acronyme qui signifie Point(s) de Ressource Economique de Temps de Guerre [Wartime Economic Resource Point(s)]. Ces points mesurent la capacité industrielle de production militaire d'une nation pour le théâtre du Pacifique durant la Seconde Guerre Mondiale.

1.0 SEQUENCE DE JEU

Les Tours de Jeu représentent en général deux mois de temps réel et sont divisés en phases comme décrit ci-dessous. Ces phases doivent être jouées dans l'ordre indiqué. Les portions du Tour qui sont propres au joueur japonais sont marquées en *italique gras*.

1.1 TOUR DU JOUEUR JAPONAIS

(le joueur japonais est le joueur en phase, et accomplit les étapes 1.11 à 1.19 ci-dessous tandis que le joueur allié est le joueur Non en phase).

Le marqueur de Transports Japonais Disponibles [Japanese Transport Available] est remplacé au même niveau que la Capacité de Transport Japonaise au début du nouveau Tour de Jeu.

1.11 PHASE DE MOUVEMENT NAVAL : Le joueur en phase déplace ses flottes et ses transports de troupes [5.3 & 8.12] de la manière suivante :

a) Une zone maritime de destination à la fois, le joueur en phase fait entrer ses flottes et ses transports de troupes dans la zone maritime selon les règles du mouvement naval [8.2].

b) Une fois que le joueur en phase a terminé un déplacement dans la zone maritime de destination, le joueur Non en phase a le choix d'effectuer une Réaction Navale avec ses flottes et/ou son unité sous-marine [8.25]. Si le joueur Non en phase réagit avec une ou plusieurs flottes, le joueur en phase peut ajouter son unité sous-marine dans la zone maritime. Répétez les étapes (a) & (b) jusqu'à ce que le joueur en phase n'ait plus de mouvement naval à effectuer.

c) Totalisez le nombre de flottes japonaises qui ont bougé ou réagi, et ajustez le marqueur de Réserve de Pétrole Japonais [Japanese Oil Reserve] sur la Piste d'Information Générale [General Information Track] en conséquence. **Le nombre de Points de Transports utilisés est calculé en totalisant le nombre de transports de troupes en mer et en ajustant le marqueur de Transports Disponibles [Transports Available] en conséquence. Les unités de Marine japonaises qui se déplacent de deux zones maritimes peuvent dépenser soit un Point de Pétrole, soit un Point de Transport. Quand elles se déplacent de trois zones maritimes, elles doivent dépenser un Point de Pétrole. Les Points de Transport n'utilisent pas de Points de Pétrole.**

1.12 PHASE DE DETERMINATION DU RAVITAILLEMENT INITIAL : Le joueur en phase suit les étapes suivantes afin de déterminer le ravitaillement :

a) *Lors des Tours de Jeu de Juil/Août, les effets de la jungle sont résolus [6.72]*

b) *Le joueur japonais sélectionne les zones maritimes qu'il désire inclure dans son Réseau de Ravitaillement [3.5], puis ajuste le marqueur de Transports Disponibles pour refléter les transports affectés au ravitaillement.*

c) Les unités du joueur en phase sont vérifiées afin de déterminer leur statut de ravitaillement [3.1-3.5]. Les unités qui sont déclarées Non Ravitaillées sont marquées par un pion 'Out of Supply'.

1.13 PHASE DE PRODUCTION : Le joueur en phase calcule les WERP disponibles, *résout les effets de la Guerre Stratégique*, puis dépense les WERP restant pour acheter des Pas de Remplacement et/ou de nouveaux éléments selon les règles de la production [4.0].

1.14 PHASE DE COMBAT AERONAVAL : Les Interceptions Navales [8.3], les Combats Navals [8.4], et les attaques de port/base aérienne [8.7] sont totalement résolus, une zone maritime à la fois, dans l'ordre choisi par le joueur en phase. Les unités sous-marines font également feu pendant cette phase [8.5].

1.15 PHASE DE MOUVEMENT OPERATIONNEL : les unités terrestres et de LBA du joueur en phase peuvent bouger pendant cette phase selon les règles du Mouvement Opérationnel [5.1]. Les unités qui effectuent des Invasions Amphibies [7.2] sont enlevées de la zone maritime qu'elles occupaient lors de la Phase de Combat Aéronaval, sont placées dans les zones à envahir, et toute Action Spéciale nécessaire est dépensée. Les invasions ne sont pas résolues avant la Phase de Combat Terrestre.

1.16 PHASE DE MOUVEMENT STRATEGIQUE : Un certain nombre [5.24] d'unités terrestres et/ou aériennes du joueur en phase peuvent être déplacées selon les règles du Mouvement Stratégique [5.2].

1.17 PHASE(S) DE COMBAT TERRESTRE

a) Phase de Combat Initial : Un seul Round de Combat terrestre est résolu dans les zones où le combat est voulu ou requis [6.2]. Les unités terrestres qui sont activées lors de cette phase ne requièrent pas la dépense d'une Action Spéciale.

b) Phase(s) de Combat de Percée : Le joueur en phase peut mener une ou plusieurs Phases de Combat de Percée en dépensant des Actions Spéciales [6.6]. Les Phases de Combat de Percée se produisent dans l'ordre que désire le joueur en phase, et plusieurs peuvent se dérouler par zone.

1.18 PHASE DE RETOUR A LA BASE : Toutes les flottes et tous les transports de troupes encore en mer, ainsi que les unités de Marine en sur-empilement qui ont participé à une Invasion Amphibie, et les flottes qui se trouvent dans un port non ravitaillé doivent revenir à une base [8.8]. Les flottes du joueur Non en phase qui sont en mer retournent au port avant celles du joueur en phase. Les flottes du joueur en phase (uniquement) qui n'ont pas bougé ce Tour-ci peuvent également changer de base (*les flottes japonaises qui n'ont pas bougé doivent dépenser du pétrole pour changer de base*).

1.19 PHASE DE DETERMINATION DU RAVITAILLEMENT FINAL : Toutes les zones, unités et flottes du joueur en phase sont alors vérifiées pour en déterminer le statut de ravitaillement. Les unités et flottes qui se retrouvent sans au moins un Ravitaillement Partiel [3.35] sont éliminées (même si celles-ci étaient ravitaillées durant la Phase de Détermination du Ravitaillement Initial précédente) et placées dans la Réserve de Force.

1.2 TOUR DU JOUEUR ALLIE

Les phases 1.11 à 1.19 (sauf celles qui sont en italique gras) sont accomplies, avec le joueur allié en phase et le joueur japonais Non en phase.

1.3 PHASE D'AVANCEMENT DU TOUR

Vérifiez s'il se produit une victoire automatique; si ce n'est pas le cas, le marqueur de tour est avancé au Tour suivant, et un nouveau Tour de Jeu commence.

2.0 GUERRE STRATEGIQUE

La Guerre Stratégique représente les attaques US menées contre la capacité de production du Japon par les sous-marins et les bombardiers stratégiques, et est résolue durant la Phase de Production Japonaise, une fois que le total de WERP a été déterminé. La guerre sous-marine est obligatoire si les USA possèdent au moins un Point de Sous-marins sur la Piste d'Information Générale. La Guerre Stratégique aérienne est également obligatoire si le joueur US possède des Points de Bombardiers sur la Piste d'Information Générale ET s'il contrôle au moins une base

aérienne stratégique ravitaillée.

2.1 ASW et la campagne sous-marine

Le joueur japonais se voit assigné un niveau d'ASW (Anti-Submarine Warfare – Guerre Anti Sous-marine) de départ et le joueur US reçoit un nombre de sous-marins de départ dans les instructions d'installation de chaque scénario. Ces niveaux de départ peuvent être augmentés par la production et diminués (uniquement les sous-marins) par la Guerre Stratégique.

2.11 La partie sous-marine de la Guerre Stratégique débute par le joueur japonais faisant un jet sur la Table d'ASW [2.2], et croisant le score du dé avec le niveau d'ASW courant. Le résultat indiqué est le nombre de Points de Sous-Marins US qui sont éliminés.

2.12 Le joueur US jette alors un dé sur la Table d'Attaque Sous-marine [2.3] et en croise le score avec la colonne correspondant au nombre restant de Points de Sous-marins. Le résultat indiqué est alors soustrait aux WERP et aux Points de Pétrole du Japon (chacun) reçus lors du Tour en cours (mais les 5 WERP et le Point de Pétrole reçus de Honshu chaque Tour ne peuvent pas être affectés par la guerre sous-marine). Toute perte de WERP ou de Point de Pétrole dépassant ceux reçus lors du Tour en cours est ignorée. Le nombre indiqué est également soustrait à la Capacité de Transport japonaise. Le Réseau de Ravitaillement et les Points de Transport disponibles indiqués sur la Piste d'Information Générale depuis la Phase de Ravitaillement Initiale ne sont pas affectés. Les effets de la perte de Capacité de Transport ne se feront sentir qu'à partir du Tour de Jeu suivant.

2.13 S'il y a suffisamment de Points de Sous-marins restant sur la Piste une fois que la guerre sous-marine a été résolue, les Mouv-Strat japonais [5.2] peuvent être affectés. Chaque multiple de 10 (arrondi à l'inférieur) Points de Sous-marins soustraient un à la capacité japonaise de Mouv-Strat pour le Tour en cours. Les Mouv-Strat japonais ne peuvent être réduits en deçà de leur niveau d'ASW courant.

EXEMPLE : Si le niveau d'ASW japonais actuel est de un, la guerre sous-marine ne peut pas réduire le Japon à moins d'un Mouvement Stratégique.

2.14 TIRS DE TORPILLES US : Des défauts sur les torpilles US affectèrent l'efficacité sous-marine des flottes jusqu'à ce qu'il fussent corrigés. Pour refléter cela, le marqueur "US Dud Torpedoes" [Torpilles US Défectueuses] commence sur la Piste d'Information Générale comme spécifié par le scénario (pour le scénario de campagne, il débute à 6). Chaque fois qu'un 1, 2 ou 3 est lancé sur la Table d'Attaque Sous-marine, déplacez le marqueur dans l'espace inférieur. Quand il atteint zéro, les tirs de torpilles US sont résolus et tous les futurs jets effectués sur la Table d'Attaque Sous-marine reçoivent un Hit-bonus de +1.

2.2 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 affiché est le nombre de Points de Sous-marins qui sont éliminés.

2.3 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 affiché représente le nombre de WERP, de Points de Pétrole, et de Capacité de Transport (chacun) perdus par le joueur japonais.

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

2.4 Guerre stratégique aérienne

Le bombardement stratégique est mené contre le Japon par le joueur US. Les USA ne peuvent pas lancer de raid de bombardement sauf s'ils contrôlent au moins une base aérienne stratégique ravitaillée. Des Points de Bombardiers sont utilisés pour les raids de bombardement et ne peuvent servir qu'une fois par Tour. Jusqu'à deux Points de Bombardiers peuvent être lancés depuis chaque base aérienne stratégique ravitaillée sous contrôle allié, mais pas au delà du nombre de Points de Bombardiers que les USA ont produit comme indiqué sur la Piste d'Information Générale.

2.41 RESOLUTION DU BOMBARDEMENT : Un dé est jeté pour chaque Point de Bombardiers. Chaque jet de 4, 5 ou 6 inflige un Hit. Chaque Hit infligé réduit de un WERP la production japonaise de ce Tour.

2.42 DOMMAGE MAXIMUM PAR BOMBARDEMENT : Les bombardiers ne peuvent pas infliger plus de 5 Hits à la production japonaise lors d'un même Tour de Jeu. Le bombardement n'affecte que les 5 WERP de Honshu et peut réduire le total de WERP japonais disponibles à zéro (à condition que la guerre sous-marine les ait fait baisser à cinq et que ces cinq Hits aient été infligés lors du Tour de Jeu où a eu lieu le raid de bombardement). Les Points de Pétrole ne sont jamais affectés par le bombardement stratégique.

2.5 Perte de bases aériennes stratégiques

Toute base aérienne stratégique sous contrôle allié qui est capturée par les Japonais entraîne immédiatement la perte d'un Point de Bombardiers, s'il en reste sur la Piste d'Information Générale.

3.0 RAVITAILLEMENT

3.1 Règles générales

Les zones, unités, flottes et zones maritimes peuvent être soit pleinement ravitaillées (on les qualifiera de “ravitaillées”), “partiellement ravitaillées”, ou “non ravitaillées”. Pour être ravitaillée, chaque zone, unité, flotte, zone maritime, ou marqueur doit pouvoir tracer une route de zones sous contrôle ami contiguës jusqu'à une Source de Ravitaillement de la Puissance qui les contrôle. Le ravitaillement peut être tracé à travers des frontières et détroits infranchissables, et peut entrer ou traverser une zone contestée sous contrôle ami. Le ravitaillement peut sortir d'une zone contestée sous contrôle ennemi, mais jamais traverser une telle zone. Consultez également le ravitaillement par zones maritimes [3.4].

3.2 Types de zone et contrôle

Il y a trois types de zones terrestres (grandes zones, cases de port et cases d'île). Que la zone soit contestée ou non, la présence ou l'absence d'un port et le joueur qui contrôle la zone, ont tous une influence sur le ravitaillement. Ces concepts sont définis ci-dessous.

3.21 GRANDES ZONES : Ce sont les zones terrestres qui ne sont pas représentées par de petits rectangles ou cercles (y compris les zones des USA et d'Afrique du Sud).

3.22 CASES DE PORT : Ces rectangles représentent de grandes îles ou des ports importants qui agissent comme des zones distinctes. Les unités qui se trouvent dans des cases de port sous contrôle ami reçoivent un ravitaillement partiel [3.35] si elles ne peuvent pas tracer une route de ravitaillement valide.

3.23 cases d'île : Elles représentent les minuscules îles éparpillées dans le Pacifique qui servent de bases. Les cases d'île sont représentées sur la carte par des disques imprimés par dessus les îles. Des unités de garnison (uniquement) situées dans des cases d'île sous contrôle ami reçoivent un ravitaillement partiel si elles ne peuvent pas tracer une route de ravitaillement valide. Les unités de garnison japonaises qui reçoivent un ravitaillement partiel doivent être retournées pour indiquer qu'elles agissent comme Milice au lieu d'infanterie.

3.24 PORTS : Les symboles d'ancre indiquent quelles zones ont des ports [mais voir 5.17]. Les ports affectent les Remplacements [4.32], et servent également de base aux flottes, aux unités terrestres qui effectuent un Mouvement-Strat, et pour relayer le ravitaillement à l'intérieur des terres depuis une zone côtière [3.4]. De nombreux ports sont situés sur la limite séparant deux zones maritimes ou plus permettant ainsi l'accès à chacune de ces zones. Les ports qui se trouvent dans des cases de port ou d'île touchent chaque zone maritime que la case touche elle-même. Les zones sans port ne peuvent pas abriter de flottes. Les ports peuvent être de quatre tailles différentes qui déterminent le nombre de flottes qu'ils peuvent contenir et le nombre de dés de DCA (AA) qu'ils fournissent quand le port est attaqué [8.7]

Taille du Port	Flottes admises	Dés de AA
Petit	2	0
Moyen	4	1
Grand	8	2
National	Illimité	4

3.25 ZONE CONTROLEE : Toutes les zones non neutres de la carte sont contrôlées soit par les Japonais soit par les Alliés. Le joueur qui fut le dernier unique occupant d'une zone la contrôle. Les zones qui commencent un scénario sous le contrôle de chaque camp sont indiquées dans les instructions du scénario. Les zones contrôlées par l'ennemi sont converties au contrôle ami dès l'instant où elles sont occupées uniquement par des unités terrestres amies, sauf celles qui sont prises par une Invasion Amphibie incontestée ou un Assaut Aéroporté incontesté [13.4], qui ne sont converties qu'à la fin de la Phase de Combat Terrestre.

3.3 Sources de Ravitaillement

Pour chaque Puissance, le ravitaillement est généré dans une grande zone nationale sous contrôle ami [3.21], même contestée. Les exceptions à cette règle générale se trouvent en 3.31 à 3.35 ci-dessous.

3.31 Les Sources de Ravitaillement des Nationalistes Chinois sont les zones de ressources sous contrôle chinois présentes en Chine, sauf Hongkong.

3.32 Les unités de la Chine Communiste sont toujours ravitaillées et ne requièrent aucune Source de Ravitaillement.

3.33 Les unités DEI et philippines sont toujours ravitaillées. Les unités DEI ne peuvent pas quitter leurs zones de placement initial et l'unité philippine ne peut pas quitter les Philippines. La flotte DEI trace son ravitaillement et agit comme une flotte du Commonwealth.

3.34 Hawaï et les zones nationales d'Australie sous contrôle ami agissent également comme des zones nationales vis à vis des unités US en ce qui concerne le ravitaillement uniquement.

3.35 SOURCES DE RAVITAILLEMENT PARTIEL : Pour toutes les Puissances, les unités qui se trouvent dans des cases de port et les unités de garnison (uniquement) qui se trouvent dans des cases d'île reçoivent toujours au moins un ravitaillement partiel. De plus, Luzon, l'Indochine Française et Manchukuo sont des Sources de Ravitaillement Partiel pour le camp qui les contrôle. Les unités qui ne peuvent pas tracer une route de ravitaillement complet mais qui peuvent en tracer une jusqu'à l'une de ces zones reçoivent un ravitaillement partiel. Les unités qui sont en ravitaillement partiel fonctionnent normalement à l'exception près qu'elles ne peuvent pas recevoir de Hit-bonus (en attaque ou en défense) sauf lors des attaques Banzai [9.14] jusqu'à ce qu'elles soient à nouveau pleinement ravitaillées [3.1].

3.4 Routes de Ravitaillement par zones maritimes

Les unités peuvent tracer une route de ravitaillement

comme décrit en 3.1 jusqu'à un port sous contrôle ami, puis continuer via une ou plusieurs zones maritimes contiguës jusqu'à un autre port sous contrôle ami, puis suivre une seconde route terrestre de ravitaillement jusqu'à une Source de Ravitaillement, à condition que les zones maritimes ainsi parcourues soient toutes ravitaillées. Les unités situées dans une zone côtière n'ont pas besoin de tracer une route depuis un port (même si la côte est marquée comme infranchissable), mais tracent toujours leur route de ravitaillement via la zone maritime adjacente et au-delà jusqu'à un port Source de Ravitaillement comme décrit précédemment. Une seule portion de la route de ravitaillement peut utiliser la mer, mais elle peut traverser de multiples zones maritimes. Le joueur US peut également faire passer son ravitaillement par l'Australie [9.25]. Les zones maritimes sont considérées ravitaillées si toutes les conditions suivantes sont remplies :

- Le joueur ennemi n'a d'Influence Dominante dans aucune zone maritime où le ravitaillement entre ou passe [8.13].
- Pour le joueur japonais, il a également alloué des Points de Transport pour inclure la zone maritime dans son Réseau de Ravitaillement [3.5].



3.5 Réseau de Ravitaillement japonais

Lors de la Phase de détermination de Ravitaillement Initial, le joueur japonais doit placer des marqueurs de Réseau de Ravitaillement dans chaque zone maritime qu'il désire ravitailler durant le Tour en cours. Pour les joueurs qui préfèrent plus de rapidité et de simplicité au dépend du réalisme, consultez les règles optionnelles de transport et de ravitaillement japonais simplifiées [13.1].

3.51 PROCEDURE : Chaque zone maritime de la carte est marquée par un, deux ou trois icônes de transport sous son nom. Placez un marqueur 'Supply Network 1' dans une zone maritime arborant une icône de transport, un marqueur '2' dans une zone maritime arborant deux icônes, et un marqueur '3' dans une zone maritime arborant trois icônes. Ce nombre représente le nombre de Points de Transport nécessaire pour ravitailler la zone concernée. Pour placer un marqueur ou pour conserver un marqueur déjà placé dans sa zone maritime, les conditions suivantes doivent être remplies:

- Le joueur allié ne doit pas avoir d'Influence Dominante [8.13] dans la zone maritime [exception — Ravitaillement Sous-marin 3.52].
- Une suite contiguë de marqueurs de Réseau de Ravitaillement relie la zone maritime considérée au Japon.
- La Capacité de Transport est suffisante pour couvrir toutes les zones maritimes du réseau actuel.

Le joueur japonais ajuste le réseau selon ses besoins en

ajoutant et/ou en soustrayant des marqueurs de Réseau de Ravitaillement afin que les conditions listées ci-dessus soient remplies pour l'ensemble de son Réseau de Ravitaillement. Le marqueur 'Transports Available' est alors ajusté pour refléter la déduction de Points de Transport nécessaires pour le réseau, y compris tous les marqueurs qui demeurent depuis les Tours précédents (n'incluez pas la zone maritime couverte par l'unité sous-marine [3.52] dans ce total). Tous les Points de Transport restant sont disponibles pour les Phases de Production et de Mouvement Stratégique du Tour du joueur en cours.

3.52 RAVITAILLEMENT SOUS-MARIN JAPONAIS :

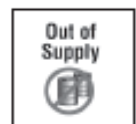


Le joueur japonais peut utiliser son unité sous-marine pour étendre le Réseau de Ravitaillement. Une unité sous-marine de 2 Pas peut couvrir une zone maritime à un ou deux Points de Transport, tandis qu'une

unité sous-marine de 1 Pas ne peut couvrir qu'une zone maritime à un Point de Transport. Une unité sous-marine utilisée de cette manière n'a aucun autre effet que faire partie du Réseau de Ravitaillement, et peut être placée selon les règles standards du placement de Point de Transport, excepté qu'elle ignore les restrictions de l'Influence Dominante alliée [3.51]. L'unité sous-marine doit couvrir une zone maritime à elle tout seul, et ne peut pas se combiner avec des Points de Transport pour cela. Le ravitaillement peut être tracé en entrant ou en traversant la zone ravitaillée par sous-marin. L'unité sous-marine ne peut pas être attaquée et ne peut pas servir pour combattre ou pour toute autre chose durant tout le Tour de Jeu. Placez le marqueur 'Submarine Supply' sur l'unité sous-marine dans la zone maritime ravitaillée pour indiquer son rôle.

3.6 Effets du Non Ravitaillement

Les unités terrestres et de LBA qui ne sont pas ravitaillées ne peuvent bouger que d'une seule zone pendant la Phase de Mouvement Opérationnel; ne peuvent pas faire de Mouvement Strat; et ne peuvent pas recevoir de Remplacements. Les unités terrestres non ravitaillées se défendent normalement, mais jettent la moitié des dés autorisés quand elles attaquent (arrondie à l'entier inférieur). Les unités de LBA non ravitaillées ne peuvent pas participer au combat (en attaque ou en défense) ni traverser une zone maritime [5.13]. Les unités de flottes et de CBA non ravitaillées fonctionnent normalement excepté qu'elles doivent se trouver dans un port ravitaillé à la fin du Tour du joueur sous peine d'être éliminées lors de la Phase de Détermination du Ravitaillement Final. Marquez les unités qui sont non ravitaillées avec un marqueur de Non Ravitaillement.



3.7 Changer le statut de ravitaillement

Le statut de ravitaillement que possède chaque unité lors de la Phase de Détermination du Ravitaillement Initial demeure jusqu'à la Phase de Détermination du Ravitaillement Final. Les unités marquées Non Ravitaillées qui n'ont PAS bougé pendant le Tour de leur joueur n'ont qu'à tracer une route de ravitaillement normal pour être à nouveau ravitaillées. Les unités non ravitaillées qui ONT bougé lors du Tour de leur joueur (retournez le marqueur de Non Ravitaillement du côté 'A Bougé' [Moved])

doivent en plus occuper une zone sous contrôle ami. Les unités non ravitaillées doivent être maintenues à part des unités ravitaillées qui les aident à essayer de percer, car ces dernières ne subissent pas les règles 3.6 ou 3.8.

3.8 Phase de Détermination du Ravitaillement Final

Le ravitaillement de toutes les zones, unités et flottes amies est vérifié. Toutes les flottes et toutes les unités qui sont Non Ravitaillées (marquées Non Ravitaillées ou non) sont éliminées, excepté les unités qui accèdent à une Source de Ravitaillement Partiel [3.35].

4.0 PRODUCTION

4.1 Règles générales

De nouvelles unités sont produites et des Remplacements sont achetés pendant la Phase de Production de chaque Tour. Des WERP sont reçus des zones nationales de ressources et (uniquement pour le joueur japonais) de certaines zones de ressources capturées [4.11], diminués par les effets de la Guerre Stratégique. Excepté Honshu (5 WERP) et la zone nationale des USA (variable [9.22]), toutes les zones de ressources rapportent un WERP. Les WERP ne peuvent pas être conservés, et les dommages dus à la Guerre Stratégique ne se reportent pas d'un Tour à l'autre. Les zones de pétrole rapportent un ou deux Points de Pétrole par Tour, comme l'indique le chiffre inscrit dans chaque zone de Pétrole.

4.11 Seul le joueur japonais reçoit des WERP et des Points de Pétrole depuis les ressources capturées. Le joueur japonais reçoit des WERP et des Points de Pétrole pour chaque zone de ressource / pétrole contrôlée et occupée située en dehors du Japon et dans le Réseau de Ravitaillement japonais. Le Commonwealth reçoit des WERP depuis les zones (bleues) initialement occupées qui sont sous contrôle ami; elles n'ont pas à être occupées. Les USA ne reçoivent des WERP que depuis la zone nationale des USA. Les Nationalistes Chinois reçoivent des WERP pour chaque zone de ressource en Chine (excepté Hongkong) qu'ils contrôlent et occupent. Les Communistes Chinois ne reçoivent aucun WERP des zones de ressources (à la place, ils reçoivent gratuitement un Pas d'infanterie ou de milice par Tour).

4.12 Les zones de ressources et de pétrole sous contrôle ennemi ou incapables de tracer une route jusqu'à une Source de Ravitaillement de la nation productrice ne comptent pas pour la production. Les zones de ressources contestées qui sont sous contrôle ami et ravitaillées comptent pour la production.

4.13 Les DEI ne reçoivent jamais de production quel que soit le nombre de zones de ressources et de pétrole qu'ils contrôlent.

4.14 TABLEAU DE PRODUCTION

Nation *Production de WERP de base*
Japon 5 +

(Plus 1 WERP pour chaque zone de ressources ravitaillée, contrôlée et occupée en dehors du Japon)

Le Commonwealth 8*
 (3 Inde, 1 Afrique du Sud, 2 Australie, 1 Singapour, 1 Hongkong)

USA (zone nationale) Variable
 (5 en 1941; 20 en 1942; 25 en 1943; 30 en 1944 et 1945 [9.22])

Chine 2**
 (La Chine contient cinq zones de ressources, dont Pékin, Manchukuo et Shanghai qui débutent sous occupation japonaise. Celles-ci contribueront à la production des Nationalistes Chinois si elles sont reprises et éligibles [4.11])

Philippines 1
 (Ne peut être utilisé que pour leur unité de milice tant que Luzon est sous contrôle ami et que les Philippines n'ont pas encore été conquises [9.56])

DEI 0
 (1 zone de production mais les DEI ne reçoivent aucune production)

Nation *Production de PETROLE de base*
Japon 1
 (Plus les Points de Pétrole indiqués dans chaque zone de pétrole ravitaillée, contrôlée et occupée en dehors du Japon)

* Rappelez vous de soustraire trois WERP pour l'Europe [9.31]

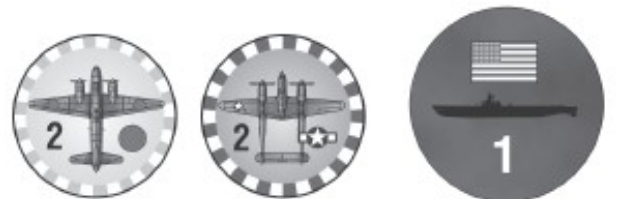
** Plus un Pas gratuit de forces communistes par Tour [9.42].

4.2 Unités & marqueurs

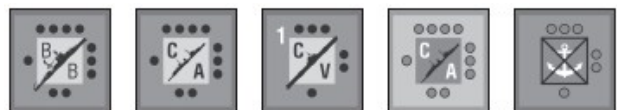
Il y a de nombreux types d'unités, de Pas et de marqueurs liés à la production, identifiés comme suit :



Unités aériennes basées sur porte-avions Garnison



Unités aériennes basées à terre Sous-marins



Navire de guerre Croiseur Porte-avions Croiseur d'élite Marines



Infanterie Infanterie australienne Infanterie indienne Aéroportée Milice

4.21 UNITES AERIENNES (LBA/CBA) : Ce sont les marqueurs qui affichent la silhouette d'un avion. Elles portent une couleur correspondant aux unités terrestres de leur nation. Elles sont de deux types : Basées à Terre (LBA), représentées par des pions ronds, et Basées sur un Porte-Avions (CBA), représentées par des pions carrés. Toute référence dans les règles au terme 'unités aériennes' s'applique aux deux types. Les règles qui sont spécifiques à un seul type identifieront le type affecté dans leur texte. Le nombre de pions fournis pour chaque pays est le maximum que ce pays puisse avoir en jeu. Quand elles se trouvent sur une flotte de CV, les unités de CBA sont placées dans la case de stockage du CV correspondant; sinon, elles restent dans la case de stockage "Orphan CBA" en attendant de retourner sur une flotte de CV. Les unités de LBA ne se posent pas sur les flottes de CV.

4.22 UNITES TERRESTRES : Ce sont les blocs carrés en bois arborant des étiquettes d'infanterie, de Marine et de milice qui sont inclus dans le jeu. Dans les règles, toute référence faite aux 'unités terrestres' désigne ces blocs (et aux unités de garnison [4.28]). Ces blocs sont généralement placés sur la tranche, la face portant les informations cachée à la vue de l'adversaire, produisant ainsi un système de renseignement limité. La valeur de Pas courante de chaque unité est celle qui est affichée le long du bord supérieur de son bloc. La plus haute valeur imprimée sur chaque étiquette représente l'unité à pleine puissance. Les unités de Marine [4.26] et aéroportées [13.4] possèdent certaines capacités spéciales.

4.23 REFERENCES AUX UNITES DANS LES REGLES : Dans les règles, toute référence faite aux 'unités' s'applique à la fois aux unités aériennes et aux unités terrestres. Si une règle ne s'applique qu'à un seul type, celui-ci sera spécifié.

4.24 PAS NAVALS ET FLOTTES : Tout comme les unités terrestres, les forces navales sont représentées par des blocs de bois. Dans les règles, toute référence aux 'flottes' désigne ces blocs de bois. Les flottes sont toujours dans une zone maritime ou dans un port. Il y a trois types de flottes : chaque Pas de Porte-Avions (CV) au sein d'une flotte représente un porte-avion ou 2 à 3 porte-avions légers, chaque Pas de Navire de Guerre (BB) représente à peu près un bâtiment de guerre, et chaque Pas de Croiseur (CA) représente un croiseur et un croiseur léger. Chaque Pas possède également un nombre approprié de bâtiments de soutien (destroyers, etc.) correspondant à son type. Chaque Pas de Porte-Avions peut contenir deux Pas d'unités de CBA (une unité à pleine puissance ou deux au niveau Cadre).

4.25 UNITES SOUS-MARINES : Ces unités sous-marines rondes (une dans chaque camp) représentent les groupes tactiques de chasse de sous-marins qui combattaient les flottes adverses, pas ses navires de transport.

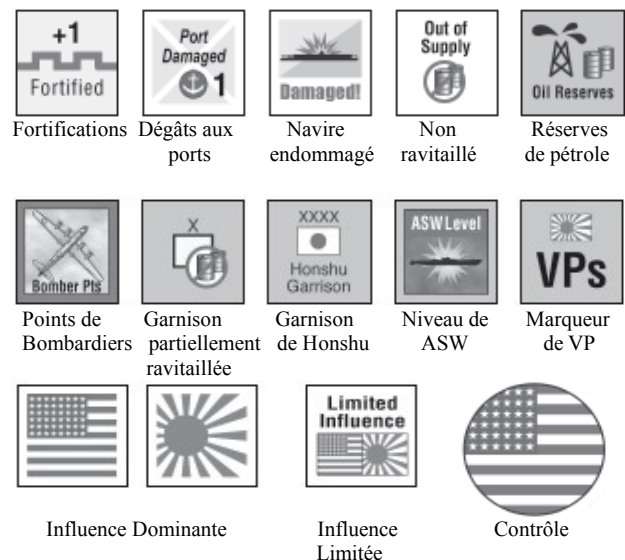
4.26 UNITES DE Marine : Ce sont des unités terrestres japonaises et US qui étaient spécialement entraînées et équipées pour des opérations amphibies. Elles possèdent les capacités spéciales suivantes :

- Les unités de Marine peuvent bouger comme unités terrestres ou comme flottes.
- Les unités de Marine peuvent lancer des Invasions Amphibies sans nécessiter d'Action Spéciale.
- Une seule unité de Marine en sur-empilement est permise lors de chaque Invasion Amphibie [7.2].
- Les unités de Marine américaines étaient extrêmement entraînées et font feu avec un Hit-bonus inhérent.

4.27 UNITES DE MILICE : Elles sont plus faibles que des unités d'infanterie standard car elles ne reçoivent aucun Hit-bonus [exception — 9.14], ni ne peuvent effectuer d'Invasion Amphibie, mais elles coûtent moins cher à créer [note après 4.44]. La milice chinoise ne peut faire feu que pour se défendre, mais elle peut toujours absorber des pertes lors d'une attaque [9.46].

4.28 UNITES DE GARNISON : Ce sont les pions qui arborent un symbole de Régiment (III) ou de Brigade (X). Ils représentent de petites formations qui servaient à occuper les villages et carrefours clés, et les diverses îles du Pacifique. Une seule unité de garnison peut être construite dans chaque zone sous contrôle ami, ravitaillée et incontestée. Les unités de garnison ne peuvent pas bouger une fois placées, et ne sont pas limitées en nombre par la planche de pions (les joueurs peuvent en créer plus si nécessaire). Sauf si le contraire est indiqué, les unités de garnison sont traitées comme des unités terrestres de 1 Pas de Pertes, se battant comme un Pas d'infanterie quand elles sont pleinement ravitaillées, et comme un Pas de milice [4.27] si elles ne sont pas pleinement ravitaillées.

4.29 AUTRES MARQUEURS : Ils servent à représenter des Actions Spéciales, des dégâts infligés aux ports, des Pas navals endommagés, et divers concepts de jeu qui doivent être indiqués par un marqueur. Le nombre de marqueurs de dégâts (navals et aux ports), de fortifications et de Non Ravitaillement n'est pas limité par la planche de pions (les joueurs peuvent en créer plus).





Marqueur de Réseau de Transport



Marqueur de Base de WERP



Marqueur Contesté



Action Spéciale



Action Nocturne



Action de Jour



Marqueur de Bataille



Marqueur d'Evitement



Marqueur Au Port

4.3 Remplacements

Les Remplacements sont achetés pour reconstruire des unités terrestres et aériennes réduites qui sont sur la carte. Le coût de chaque Pas est indiqué sur le Tableau des Coûts de Construction [4.44].

4.31 Une unité doit être ravitaillée et se trouver dans une zone amie incontestée pour pouvoir recevoir des Remplacements [exception — 7.8]. Il doit y avoir une place disponible sur une flotte de CV pour qu'un Remplacement de CBA aie lieu (vous ne pouvez pas renforcer une CBA dans une flotte de 1 Pas contenant déjà deux CBA au niveau Cadre).

4.32 Si les conditions de 4.31 sont remplies, les unités peuvent recevoir autant de Pas de renfort par Tour que le joueur peut se permettre excepté qu'une unité ne peut pas revenir à pleine puissance (i.e., une unité de 4 Pas ne peut revenir qu'à 3 Pas grâce au Remplacement) sauf si elle se trouve également dans une zone contenant un port ravitaillé et intact ou dans une zone entrant dans les cas 'a' à 'e' ci-dessous :

- Unités britanniques situées en Afrique du Sud, en Inde ou en Australie.
- Unités australiennes et indiennes situées dans leur pays respectif.
- Unités chinoises situées dans n'importe quelle zone de Chine.
- Unités japonaises, US, du Commonwealth via une Action Spéciale [7.8].
- L'unité philippine située aux Philippines

4.4 Produire de nouvelles unités

Les unités qui sont disponibles dans la Réserve de Force d'une nation peut être construites (aucune nation ne peut

construire au-delà des limites de sa Réserve de Force). Ces unités sont achetées de la même manière que les Remplacements (mais lisez la note située à la fin de 4.44), et peuvent être construites à n'importe quel niveau, même à pleine puissance. Après avoir payé les WERP requis pour chaque Pas désiré, elles apparaissent comme nouvelles unités selon les règles suivantes :

4.41 Les nouvelles unités apparaissent dans une zone nationale sous contrôle ami incontesté [exception — 9.42] comme défini plus bas, dans la limite de deux nouvelles unités par zone et par Tour [exception — 4.42] :

- Les nouvelles unités US apparaissent dans la zone nationale des USA (pas Hawaï).
- Les nouvelles unités britanniques apparaissent en Afrique du Sud.
- Les nouvelles unités du Commonwealth apparaissent dans leur propre pays.
- Les nouvelles unités chinoises apparaissent en Chine.
- Les nouvelles unités japonaises apparaissent à Honshu, Kyushu et à Shikoku.
- L'unité philippine apparaît aux Philippines.

4.42 Il n'y a aucune limite au nombre de Pas navals placés dans un port national, ni aucune limite au nombre de nouvelles unités que le joueur US peut placer dans la zone nationale des USA. Les unités de CBA peuvent être placées sur une flotte de CV ayant de la place pour elles et se trouvant dans un port national, sinon elles sont placées dans la case Orphan CBA jusqu'à ce qu'une flotte de CV avec de la place se trouve dans son port national ou bien elles peuvent faire un Mouv-Strat entre la case Orphan CBA et une flotte de CV ayant de la place pour l'accueillir [5.22].

4.43 Les unités de garnison peuvent être construites dans toute zone terrestre ravitaillées et sous contrôle ami incontesté [3.2]. Pour les Alliés, la Puissance associée à la couleur de la zone (bleu pour le Commonwealth; vert pour les USA) est la seule pouvant produire une garnison dans cette zone durant la Phase de Production. Le Commonwealth (uniquement) peut également construire des unités de garnison dans des cases de port ou d'île des DEI sous contrôle ami (uniquement). Une seule Puissance alliée peut construire une unité de garnison dans une même zone sous contrôle ami de couleur japonaise. Les Chinois, les Philippines et les DEI ne peuvent pas construire d'unité de garnison. Toute Puissance ayant des unités de garnison peut également construire une unité de garnison dans une zone ravitaillée sous contrôle ami incontesté avec au moins une unité de d'infanterie ou de Marine en réduisant une unité de un Pas lors d'une Phase amie de Mouvement Opérationnel ou de Combat, quelle que soit la couleur de la zone.

4.44 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 Bombardier	5

Point / Pas de sous-marins	2
Augmentation d'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])
Ajouter un Point de	
Capacité de Transport	1 (1 par Tour [4.7])
Fortification	1 / 2 / 5 *
Réparer un port endommagé	1 (1 par port, 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 initial, de chaque nouvelle unité terrestre ou de CBA coûte le double du coût normal (ex : une nouvelle unité de Marine japonaise coûte 4 WERP pour le Pas initial, 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 de Pertes.

4.5 Remplacements / Garnisons et transport maritime japonais

Chaque groupe de quatre Pas de Remplacement et/ou d'unités de garnison ajoutés en dehors du Japon réduit les Points de Transport japonais disponibles de un pour le Tour en cours (arrondissez les fractions à l'entier supérieur).

4.6 Protocole et limites de Production

La Production est effectuée une nation à la fois, excepté que les transferts de WERP entre nations [9.25] peuvent être annoncés n'importe quand. La nation productrice annonce son total de WERP, et lorsque chaque nouvel élément ou chaque Pas de Remplacement est produit, elle annonce le total restant. Le joueur n'a pas à annoncer ni montrer le type de Pas d'unité terrestre qui sont achetés. De cette manière, l'aspect du renseignement limité sur la production est préservé. Les Actions Spéciales, les unités aériennes, les fortifications et tout ce qui est produit sur la Piste d'Information Générale, la Piste de Production Aérienne Japonaise et les Pistes de Production Navale doivent être révélés lors de leur achat. Il n'y a aucune limite de renseignement concernant ces éléments.

4.61 LIMITES MUTUELLES DE PRODUCTION

- Les unités aérienne de AE ont deux Pas de Pertes et aucune unité ne peut être produite à demi-puissance.
- Les deux camps peuvent réparer les ports au rythme d'un WERP par port et par Tour [exception — 8.72].
- Aucun joueur ne peut construire de Pas navals au delà des limites représentées par leurs marqueurs de construction [4.71].
- Quand un joueur produit un Remplacement pour une unité sous-marine de 1 Pas qui a été déployée depuis la case de stockage avant la Phase de Production, il place le marqueur de Remplacement de sous-marin dans la case de stockage. Puis retournez l'unité sous-marine du côté des 2 Pas de Perte, ou bien faites revenir l'unité sous-marine de la Réserve de Force si elle a été éliminée et placez la dans la case de stockage du côté de 1 Pas de

Pertes après la Phase de de Combat Aéronaval.

4.62 LIMITES DE LA PRODUCTION JAPONAISE (par Tour) :

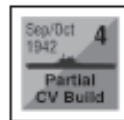
- Seuls deux WERP peuvent être dépensés pour l'unité sous-marine.
- Pas plus de trois WERP peuvent être dépensés pour des Pas d'unités aériennes. Leur utilisation peut être répartie entre la Piste de Production Aérienne [Air Production Track] en utilisant les trois marqueurs fournis [4.71] et des Pas de Remplacement pour des unités aériennes réduites déjà existantes.
- Un seul WERP par Tour peut être dépenser en ASW.
- Le nombre de WERP disponibles est la seule autre limite.

4.63 LIMITES DE LA PRODUCTION ALLIEE (par Tour) :

- Pas plus de deux Points de Bombardiers (seuls les USA peuvent en construire).
- Pas plus de trois Points / Pas de sous-marins (seuls les USA peuvent en construire). Leur utilisation peut être répartie entre la Piste d'Information Générale et l'unité sous-marine américaine au choix du joueur allié.
- Le nombre de WERP disponibles est la seule autre limite.

4.7 Production de longue durée

4.71 MARQUEURS DE CONSTRUCTION :



Les Pas navals (Porte-Avions, Navires de Guerre et Croiseurs), les unités aériennes japonaises et l'ASW nécessitent tous plus d'un seul Tour de Jeu pour être produits.

Chacun de ces éléments possède un marqueur de construction correspondant qui est placé sur sa Piste de Production (celui de l'ASW va sur la Piste d'Information Générale) quand ces unités et Pas sont produits. Les Pas de Remplacement aérien des deux camps et les unités aériennes alliées ne requièrent aucun marqueur de construction.

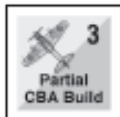
4.72 CHOIX DU TYPE DE CONSTRUCTION : Les marqueurs de production navale et d'unités aériennes japonaises ont deux faces portant (en général) un type différent chacun. Quand un marqueur est placé sur une Piste de Production Aérienne ou Navale, le joueur doit décider du type de Pas d'unité aérienne ou navale qui sera construit et il ne pourra pas changer sa décision jusqu'à la prochaine fois où ce marqueur servira à construire une nouvelle unité ou Pas. Certains marqueurs de Production sont placés dans la Réserve de Force US à des moments spécifiques [9.24].

4.73 RYTHME DE CONSTRUCTION : Tous les marqueurs de construction ne peuvent progresser (avancer sur leur Piste) qu'à un rythme de un WERP par Tour. Notez qu'une unité de CBA japonaise nécessite trois Tours de Jeu pour être construite à cause du Niveau Cadre qui coûte deux WERP et du Pas final qui coûte un WERP.

4.74 CONSTRUCTIONS NAVALES : A l'achèvement de la Phase de Production, tous les marqueurs de construction navale qui ont atteint la construction à pleine puissance sont retirés de leur Piste et leur Pas naval correspondant est soit ajouté à une flotte réduite appropriée située dans un port national, ou à une nouvelle flotte dont le nombre de Pas

équivalent au nombre de Pas du type produit correspondant qui est créée dans un port national (les Pas navals américains doivent arriver dans la zone nationale US, pas à Hawaï). Si aucune flotte réduite ou nouvelle du type approprié n'est disponible, le marqueur demeure dans la case 'Built' ['Construit'] de la Piste de Production jusqu'à ce qu'un nouveau Pas puisse être légalement placé. Parce que les nouveaux Pas navals arrivent après la Phase de Mouvement Naval, ils doivent rester au port jusqu'au Tour suivant sauf en cas de Retour à la Base [8.8] ou de réaction [8.25].

4.75 CONSTRUCTIONS AERIENNES JAPONAISES :

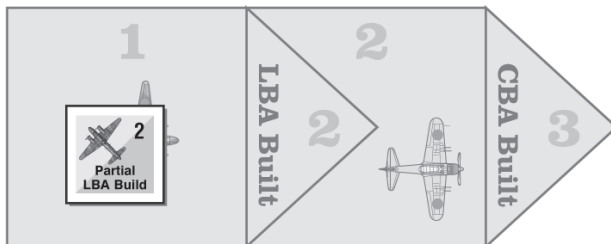


Les unités aériennes partiellement construites ne peuvent pas être placées; elles ne peuvent arriver qu'à pleine puissance. Si aucune unité aérienne appropriée n'est disponible dans la Réserve de Force, le marqueur demeure dans

la case 'Built' ['Construit'] de la Piste de Production jusqu'à ce que l'unité aérienne puisse être légalement placée.

4.76 DISPONIBILITE DES MARQUEURS : Un marqueur de construction ne peut pas être réutilisé lors du Tour où il a déjà achevé la production d'une unité ou d'un Pas puisqu'il n'est pas retiré de la case 'Built' avant la fin de la production. Un marqueur de construction devient à nouveau disponible lors de la Phase de Production suivante.

Piste de Construction Aérienne japonaise



EXEMPLE : Une unité de CBA japonaise est produite pendant trois Tours: Lors du premier Tour, payez un WERP pour placer un marqueur de construction de CBA disponible dans la case '1' de la Piste de Construction Aérienne japonaise. Au Tour suivant, payez un WERP pour avancer le marqueur dans la case '2'. Lors du troisième Tour, payez un WERP pour avancer le marqueur dans la case '3 CBA built'. Une fois que toute la Production a été finalisée, remplacez le marqueur dans la Réserve de Force et placez la CBA à 2 Pas nouvellement construite dans une case de stockage appartenant à une flotte de CV se trouvant dans Honshu ou dans la case Orphan CBA (une unité de LBA est achevée en deux Tours).

4.77 CAPACITE DE TRANSPORT JAPONAISE : Pour ajouter un Point de Capacité de Transport, le joueur japonais doit avoir le marqueur de construction BB / TR disponible dans sa Réserve de Force et l'engager dans la construction d'un Point de Capacité de Transport.

Construire un Point de Capacité de Transport coûte un WERP et il arrive à la fin de la Phase de Production durant laquelle il a été construit.



4.8 Partisans

Afin d'éviter les effets des partisans listés ci-dessous, les Japonais doivent occuper, avec une unité terrestre et/ou une unité de garnison, toutes les zones de ressources et de pétrole conquises en dehors de leur pays. Les unités nationalistes chinoises doivent occuper les zones de ressources qu'elles contrôlent ou bien subir les effets des partisans. Les forces alliées restantes ne sont pas sujettes aux partisans. Si l'une des zones décrites ci-dessus n'est pas occupée, les règles suivantes prennent effet :

- Une zone de ressources ou de pétrole inoccupée comme indiqué plus haut ne fournit aucun WERP ou pétrole pendant la Phase de Production.
- Le ravitaillement ne peut pas être tracé dans, en dehors, ou à travers des zones de ressources / pétrole inoccupées (exception — les Nationalistes chinois peuvent tracer leur ravitaillement dans des zones de ressources inoccupées sous contrôle chinois).
- Les unités ne peuvent pas entrer ou traverser une telle zone de ressources ou de pétrole inoccupée pendant une Phase de Mouvement Stratégique.

5.0 MOUVEMENT TERRESTRE & LBA

5.1 Phases de Mouvement Opérationnel

5.11 Les unités terrestres amies peuvent entrer dans une zone adjacente. Elles ne peuvent pas bouger de plus d'une zone pendant une même Phase de Mouvement Opérationnel. Les unités de garnison ne peuvent pas bouger.

5.12 Les unités de LBA peuvent bouger jusqu'à deux zones terrestres, mais doivent s'arrêter quand elles entrent dans une zone occupée par l'ennemi [mais voir 5.15 & 5.18].

5.13 Les unités de LBA peuvent également voler à travers une zone maritime. Pour cela, l'unité de LBA doit commencer une Phase de Mouvement Opérationnel amie dans une zone ou une case ravitaillée se trouvant dans ou au bord de la zone maritime. Elle peut alors aller dans toute autre zone ou case située dans ou au bord de la même zone maritime. Traverser une zone maritime requiert la totalité du Potentiel de Mouvement de l'unité de LBA et peut se faire quelle que soit l'influence ennemie.

5.14 QUITTER UNE ZONE CONTESTEE est possible si les deux conditions suivantes sont remplies :

- L'unité a commencé la phase actuelle dans la zone contestée et la première zone pénétrée est sous contrôle ami et incontesté. Les unités qui quittent une zone contestée ne peuvent pas entrer dans une autre zone contestée lors du même Tour de joueur.
- Un total de Pas d'unités terrestres amies au moins égal au nombre d'unités terrestres adverses se trouvant dans la zone doit être laissé sur place en guise d'arrière-garde. D'autres unités peuvent entrer dans la zone afin de permettre aux unités existantes de partir. Les unités aériennes peuvent ignorer cette clause particulière mais sont sujettes à la restriction (a) ci-dessus.

EXEMPLE : Le Commonwealth a deux unités totalisant

cinq Pas dans une zone que les Japonais veulent quitter. Ceux-ci doivent laisser sur place une ou deux unités totalisant deux Pas et faire partir toutes les autres unités.

5.15 LA JUNGLE entraîne les effets suivants : Les unités aériennes doivent s'arrêter quand elles entrent dans une zone de jungle pendant un Mouvement Opérationnel. Elle n'a aucun effet sur les Mouvements Stratégiques.

5.16 MOUVEMENT PAR UN DETROIT : Des unités peuvent traverser un détroit sans utiliser de Point de Transport, comme un mouvement normal pendant une Phase de Mouvement Opérationnel amie, excepté que cela requière la totalité du Potentiel de Mouvement de toutes les unités.

5.17 CASES DE PORT : Les cases de port sont traitées comme des zones distinctes et y entrer ou en sortir s'effectue de la même manière que pour les autres zones. Le port de la case de port n'est pas partagé par une quelconque zone terrestre environnante.

5.18 BORDURES INFRANCHISSABLES : Les unités terrestres ne peuvent pas traverser une bordure infranchissable. Les bordures infranchissables n'ont aucun effet sur les unités aériennes en ce qui concerne le mouvement, les attaques de port ou la projection d'influence.

5.19 Le terrain clair, accidenté et les cours d'eau n'ont aucun effet sur le mouvement.

5.2 Phases de Mouvement Stratégique (Mouv-Strat)

5.21 Lors d'un Mouvement Stratégique, les unités terrestres et aériennes (pas les flottes ni les unités de garnison) se trouvant dans des zones sous contrôle ami incontesté, y compris les unités qui ont bougé lors de la Phase de Mouvement Opérationnel et les unités aériennes qui ont combattu pendant la Phase de Combat Aéronavale, peuvent aller dans n'importe quelle autre zone sous contrôle ami incontesté de la carte avec les restrictions suivantes.

5.22 L'unité doit tracer sa route le long d'une suite continue de zones terrestres sous contrôle ami incontesté jusqu'à sa destination. Ou bien, en utilisant le transport maritime [5.32], l'unité peut tracer sa route jusqu'à un port ami, puis par la mer jusqu'à un autre port ami, et enfin à travers d'autres zones terrestres amies incontestées. Les unités aériennes peuvent faire un Mouv-Strat par dessus une ou plusieurs zones maritimes en volant directement entre des zones sous contrôle ami incontesté qui sont connectées à chaque zone maritime traversée, puis elles peuvent continuer plus loin dans les terres si elles le désirent; Elles n'utilisent pas de transport maritime si elles volent directement de cette manière. Les unités de CBA situées dans la case de stockage Orphan CBA (mais pas les autres unités de CBA) peuvent faire un Mouvement Stratégique jusqu'à une flotte de CV ayant de la place sur ses ponts (mais pas dans ou à travers des zones maritimes avec une influence Limitée [8.13]) et sont placées dans la case de flotte correspondante. Les unités peuvent également faire un Mouvement Stratégique à travers un détroit sans utiliser de

transport maritime. Rappelez vous que les zones qui subissent une invasion incontestée ne passent pas sous contrôle ami avant la Phase de Combat [3.25].

5.23 A aucun moment durant un Mouv-Strat une unité peut entrer dans, traverser, ou quitter une zone sous contrôle ennemi ou contesté. Les unités qui utilisent un transport maritime et les unités aériennes qui survolent des zones maritimes [5.13] pendant un Mouv-Strat ne peuvent pas entrer dans, traverser, ou quitter une zone maritime où l'adversaire possède une influence Limitée ou Dominante [8.13]. Elles peuvent entrer dans une zone qui borde une telle zone, mais elles doivent terminer leur Mouv-Strat dans cette zone si elles y sont entrées par transport maritime [5.32] ou en survolant une zone maritime [5.22]. Les unités qui font un Mouv-Strat via des zones terrestres connectées ne sont pas affectées par l'influence des zones maritimes.

5.24 Les limites de Mouv-Strat de chaque nation sont listées ci-dessous. La limite pour le Japon peut être réduite par la Guerre Stratégique [2.13]. Les limites indiquées ci-après représentent le nombre maximum d'unités pouvant être déplacées par Phase de Mouvement Stratégique amie :

Japon – 4
USA – 4
Commonwealth – 1

5.3 Transport Maritime

Les unités terrestres et de LBA peuvent être transportées par transport maritime durant la Phase de Mouvement Naval et/ou la Phase de Mouvement Stratégique comme suit :

5.31 PHASE DE MOUVEMENT NAVAL : Une unité qui effectue un transport maritime pendant une Phase de Mouvement Naval doit commencer cette Phase dans un port sous contrôle ami ou une zone côtière. Elle peut utiliser des transports de troupes [8.12] pour aller dans une zone maritime située jusqu'à deux zones maritimes de la zone de départ (y compris la zone adjacente à celle-ci) mais ne peut plus bouger à nouveau durant cette phase — 5.14(b) doit être appliqué si elle quitte une zone contestée. Chaque unité japonaise bougeant ainsi réduit le nombre de Points de Transport japonais disponibles de un point pour le Tour en cours. De tels mouvements peuvent entrer dans, mais pas traverser, des zones maritimes où l'ennemi exerce une influence Limitée ou Dominante [8.13]. Les unités qui sont toujours en mer lors de la Phase de Mouvement Opérationnel peuvent accoster dans une zone sous contrôle ami incontesté, ou dans une zone contestée quel que soit le camp qui la contrôle (mais pas à travers une ligne côtière infranchissable). Dans tous les cas la zone accostée doit se trouver dans, ou adjacente à, la zone maritime qu'elles occupent et ne nécessite pas la présence d'un port. Autrement, elles peuvent effectuer une Invasion Amphibie [7.2].

5.32 PHASE DE MOUVEMENT STRATEGIQUE : Une unité qui effectue un transport maritime durant une Phase de Mouvement Stratégique peut entrer dans un port ami incontesté, embarquer, aller dans un autre port ami incontesté en passant par **six** zones maritimes ravitaillées consécutives **maximum**, débarquer dans un port ami

incontesté bordant la zone maritime d'arrivée, et continuer de bouger (mais voir 5.23). Le joueur ennemi ne doit pas exercer d'influence Limitée ou Dominante dans les zones maritimes ainsi traversées par Mouv-Strat [8.13]. Chaque unité terrestre japonaise ainsi déplacée réduit le nombre de Points de Transport japonais disponibles de un point pour le Tour en cours. Les unités aériennes peuvent faire un Mouv-Strat sans dépenser de transport maritime, sans limite de portée, mais elles ne peuvent pas entrer dans une zone maritime subissant une influence Limitée [8.13] et doivent s'arrêter quand elles entrent dans une case de port ou d'île dont la zone borde une telle zone maritime.

5.4 Limites d'empilement

5.41 Il n'y a aucune limite au nombre d'unités pouvant occuper une même zone terrestre à l'exception des cases d'île, des cases de port, des zones de jungle, et des flottes dans les ports. Dans les zones où l'empilement importe, les unités de CBA stationnées sur des flottes de CV ne comptent jamais dans la limite d'empilement des unités aériennes.

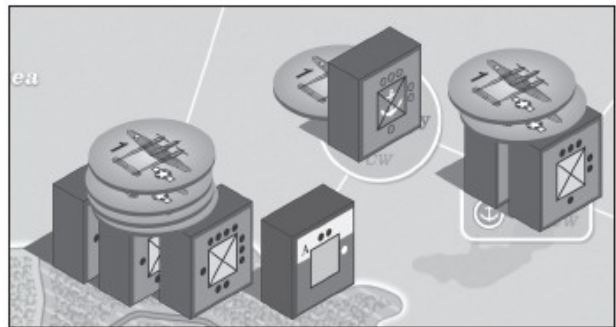
5.42 CASES D'ÎLE : Chaque case d'île ne peut contenir qu'une unité terrestre, une unité de LBA, et/ou une unité de garnison à la fin de chaque Tour de Joueur (plus un certain nombre de flottes si un port est présent [3.24]). Les unités peuvent être surempilées pendant une phase, mais si ce surempilement demeure à la fin d'une phase, les unités en excès (au choix du joueur concerné) doivent être éliminées (sauf en ce qui concerne les invasions d'unités de Marine [7.2]). Quand il attaque une case d'île sous contrôle ennemi, le joueur attaquant peut placer une unité terrestre (deux s'il y a au moins une unité de Marine), une unité de LBA, plus un nombre quelconque d'unités de CBA dans la case d'île. Les unités en excès retournent à leur base lors de la Phase de Retour à la Base ou quand l'attaque est annulée. Les unités de CBA retournent à leur(s) flotte(s) de CV après la résolution de la bataille.

5.43 CASES DE PORT : Chaque case de port peut contenir jusqu'à deux unités terrestres et deux unités de LBA de chaque camp (plus une unité de garnison et le nombre de flottes permises par la taille du port [3.24]). Les unités peuvent être surempilées pendant une phase, mais si ce surempilement demeure à la fin d'une phase, les unités en excès (au choix du joueur concerné) doivent être éliminées (sauf en ce qui concerne les invasions d'unités de Marine [7.2]). Quand il attaque une case de port sous contrôle ennemi, le joueur attaquant peut placer jusqu'à deux unités terrestres (trois si l'attaque est une Invasion Amphibie et s'il y a au moins une unité de Marine), deux unités de LBA, plus un nombre quelconque d'unités de CBA dans la case de port. Les unités en excès sont déployées dans une zone amie adjacente une fois que les Rounds de Combat ont été résolus ou bien retournent à leur base pendant la Phase de Retour à la Base. Les unités de CBA retournent à leur(s) flotte(s) de CV après la résolution de la bataille.

5.44 ZONES DE JUNGLE : Pas plus de quatre unités terrestres et quatre unités aériennes de chaque camp peuvent terminer une phase ou participer à un combat dans une zone de jungle.

5.45 EMPILEMENT DANS LES PORTS : En plus des limites d'empilement indiquées plus haut, les ports peuvent contenir un nombre de flottes dépendant de leur taille [3.24].

5.46 Si une unité de LBA se retrouve seule dans une zone contenant une unité terrestre ennemie, elle est immédiatement éliminée (sans que cela soit considéré comme un combat). Si une flotte se retrouve seule dans un port sous contrôle ennemi, elle doit soit volontairement se saborder soit partir immédiatement pour une zone maritime adjacente ne contenant aucune flotte de CA, de BB, et/ou de CV ennemie (dépensez du pétrole si la flotte en fuite est japonaise). Si aucune sortie légale ne peut être effectuée, la flotte est éliminée.



Exemple de limites d'empilement : L'île (cercle) peut contenir 1 unité terrestre et 1 LBA, la case de port (rectangle) peut contenir 2 unités terrestres et 2 LBA, tandis que la zone de jungle de Lae peut contenir jusqu'à 4 unités terrestres et 4 LBA.

6.0 COMBAT TERRESTRE

6.1 Règles générales

Le joueur en phase est toujours considéré comme étant l'attaquant, quelle que soit la situation stratégique générale. Le combat est optionnel dans les zones qui étaient déjà contestées au début du Tour (comme indiqué par les unités déjà couchées face visible dans la zone). La Phase de Combat Initial est obligatoire dans les zones nouvellement contestées suite aux mouvements du joueur en phase. La Phase de Combat Initial comprend un Round de Combat sauf dans le cas de cases d'île [6.75]. Des Actions Spéciales peuvent être utilisées pour obtenir des Phases de Combat de Percée. Un combat peut se produire où les deux camps ont encore des forces dans la zone.

6.2 Procédure du Round de Combat

Une zone à la fois, dans l'ordre choisi par l'attaquant, un Round de Combat est initié par l'attaquant qui indique le type de combat qu'il désire (Normal ou Assaut [6.3]). Le combat est alors résolu dans la zone déclarée. *Tous les combats de la Phase Initiale de Combat doivent être complètement résolus avant qu'une quelconque Phase de Combat de Percée puisse être achetée.*

6.21 Les deux joueurs déclarent combien de leurs unités aériennes se battront en combat aérien, et combien fourniront un appui au sol, en plaçant de manière cachée ces pions dans les cases appropriées du Tableau d'Engagement Aérien [Air Commitment Display], puis en révélant leur

choix simultanément. Une unité aérienne de 2 Pas ne peut PAS être divisée; l'unité toute entière doit être engagée soit en appui au sol, soit au combat aérien. Les unités de CBA sont restreintes [6.53]. Cette distribution peut être différente à chaque Round (l'attaquant fait d'abord sa déclaration lors des parties en solitaire, en PBM, et en PbeM).

6.22 Les unités aériennes qui sont en combat aérien contre d'autres font feu simultanément au début de chaque Round, en jetant un dé par Pas, et en éliminant un Pas aérien ennemi au choix de l'adversaire sur chaque jet de 5 ou 6 (les Pas en combat aérien sont éliminés en premier). Les unités aériennes d'élite japonaises touchent sur un score de 4 à 6, mais elles doivent subir les pertes dans chaque groupe (combat aérien et appui au sol) infligées par le combat aérien jusqu'à ce qu'elles soient éliminées. Les pertes en excès au sein de chaque groupe sont alors appliquées aux unités aériennes hors élite.

EXEMPLE : Le Japonais a deux unités de LBA d'élite et deux autres qui en sont pas d'élite, toutes à pleine puissance, dans un combat. Il choisit d'affecter une unité de chaque type au combat aérien et une de chaque type en appui au sol. Les Alliés ont quatre unités de LBA à pleine puissance et choisissent de toutes les engager en combat aérien. Sur les huit dés lancés par les Alliés, les deux premiers Hits obtenus doivent être infligés à l'unité d'élite engagée en combat aérien, les deux suivants doivent être infligés à l'unité de combat aérien qui n'est pas d'élite, les deux suivants touchent l'unité d'élite qui est en appui au sol, etc.

6.23 Si elles n'ont pas déjà été révélées lors d'un Round précédent, les unités terrestres des deux camps le sont alors en les couchant face visible et en les disposant en ligne avec la valeur actuelle de chaque unité positionnée vers les unités ennemies. Une fois que des unités sont révélées dans une zone, elles demeurent face visible jusqu'à ce que la zone ne soit plus contestée. Toute unité supplémentaire qui entre dans une telle zone est immédiatement révélée dès son entrée.

6.24 Le combat est résolu en jetant un ou deux dés [6.3] pour chaque Pas restant aux unités qui font feu. Chaque jet de six ou plus, une fois que les Hit-bonus ont été appliqués, élimine un Pas d'une unité terrestre ou de garnison au choix de leur joueur.

6.25 Chaque perte de Pas est noté en faisant pivoter l'unité touchée vers son niveau immédiatement inférieur. Toutes les unités terrestres à pleine puissance (y compris les unités de garnison) doivent subir un Pas de perte chacune avant que les pertes supplémentaires puissent être allouées à d'autres unités terrestres. Ces pertes supplémentaires sont distribuées comme le joueur concerné le désire.

6.3 Options du combat

Les deux types de Round de Combat sont :

6.31 NORMAL: Le défenseur tire d'abord en jetant un dé par Pas, et l'attaquant applique ses pertes. Les unités survivantes de l'attaquant font alors feu en jetant un dé par Pas, et le défenseur applique ses pertes.

6.32 ASSAULT : Le défenseur tire d'abord en jetant deux dés par Pas, et l'attaquant applique ses pertes. Les unités survivantes de l'attaquant font alors feu en jetant deux dés par Pas, et le défenseur applique ses pertes. Les assauts ne peuvent avoir lieu dans des zones de jungle.

Voir les exemples de Round de Combat dans le Livret de Jeu [14.0].

6.4 Résumé des Hit-Bonus des unités terrestres :

Ces Hit-bonus donnent un modificateur de +1 aux jets de dés et sont cumulatifs.

- a) Unités de Marine des États Unis [4.26] {B}
- b) Unité aérienne en appui au sol [6.5] {B}
- c) Défense en terrain accidenté [6.71] {D}
- d) Premier Round contre la traversée d'un cours d'eau/détroit [6.73] {D} *
- e) Premier Round contre une Invasion Amphibie [7.21] {D} *
- f) Premier Round de Bombardement Amphibie des Côtes [7.22] {A}
- g) Défense derrière des fortifications [6.84] {D}
- h) Attaque Surprise Japonaise dans la Jungle [9.11g] {A}
- i) Contre des forces communistes et nationalistes mélangées [9.43] {B}
- j) Attaque Banzai [9.14] {B}
- k) Unités japonaises se défendant contre des attaques chinoises [9.15] {D}

{A} Le Hit-bonus s'applique en attaque

{D} Le Hit-bonus s'applique en défense

{B} Le Hit-bonus s'applique dans les deux cas

* Une unité ne peut bénéficier que de (d) ou de (e), pas des deux

6.5 Unités aériennes

Chaque Pas d'unité de LBA ou de CBA qui est assigné à l'appui au sol [6.21] fournit un Hit-bonus à un Pas de l'unité terrestre à laquelle il est rattaché à chaque Round. Chaque unité aérienne survivante qui n'a pas participé à un combat aérien [6.22] est rattachée à une unité terrestre au choix du joueur propriétaire juste avant de jeter les dés. Une unité terrestre différente peut être choisie lors de chaque Round de Combat.

6.51 Une unité terrestre ne peut avoir plus d'un Hit-bonus par Pas qu'elle possède grâce à l'appui aérien. Chaque unité aérienne n'appuie qu'une seule unité terrestre de même nationalité, et qu'un nombre de Pas de cette unité terrestre équivalant aux Pas de Perte restant à l'unité aérienne.

6.52 Lors d'une bataille donnée, chaque camp ne peut avoir plus de huit Pas d'unités terrestres soutenus par des unités aériennes et par Round. Si une unité aérienne ne peut pas légalement appuyer une unité terrestre, elle ne peut servir qu'au combat aérien ou bien rester au sol.

6.53 Lors d'Invasions Amphibies menées durant le Tour du joueur en cours, les unités de CBA pouvant y participer [7.24] peuvent être affectées au combat aérien ou à l'appui

des unités terrestres impliquées (en attaque ou en défense). Elles peuvent également être engagées en combat aérien (uniquement) durant des combats terrestres non amphibies ayant lieu dans des cases de port. Les unités de CBA ne participent pas aux combats terrestres non amphibies dans de grandes zones [3.21]. Les flottes de CV doivent se trouver dans une zone maritime adjacente ou dans un port de la zone concernée pour que ses CBA participent.

6.6 Phases du Combat de Percée

6.61 Une fois que tous les combats de la Phase de Combat ont été résolus, des Phases de Combat de Percée (rounds) peuvent être achetées en dépensant une Action Spéciale [7.0] par Round et par zone.

6.62 Une Phase de Combat de Percée est initiée en dépensant l'Action Spéciale, en déclarant la zone concernée, et en entamant la procédure du Round de Combat [6.2] dans cette zone (avec l'allocation des unités aériennes et le combat aérien). Si au moins deux Puissances Majeures alignées situées dans une même zone veulent attaquer lors d'une Phase de Combat de Percée, elles doivent chacune dépenser une Action Spéciale. Seules les Puissances Majeures qui dépensent une Action Spéciale peuvent attaquer. L'attaquant ne peut pas affecter de pertes aux unités amies qui ne participent pas. Plusieurs Phases de Combat de Percée sont permises dans une même zone, à condition qu'une Action Spéciale soit dépensée à chaque fois.

6.63 Si des unités des deux camps coexistent dans des zones une fois que tous les Ronds de Combat désirés ont été résolus, elles demeurent face visible dans les zones engagées jusqu'à ce que, lors d'une phase ou d'un Round de Combat futurs, un seul camp ne reste. Quand les forces d'un seul camp demeurent dans une zone qui était contestée, les unités survivantes sont relevées et replacées face cachée aux yeux de l'adversaire.

6.7 Effets du terrain sur le Combat

Le terrain clair n'a aucun effet sur le combat. D'autres types de terrain affectent le combat comme suit :

6.71 TERRAIN ACCIDENTÉ [ROUGHT] : Les unités terrestre qui se défendent reçoivent un Hit-bonus.

6.72 JUNGLE : Seules des attaques normales peuvent être choisies (aucun assaut) et aucune Phase de Combat de Percée n'est permise dans des zones de jungle. Lors de chaque Phase de Détermination du Ravitaillement Initial japonais de Juillet / Août, toutes les unités terrestres des deux camps se trouvant dans des zones de jungle contestées subissent un Pas de Perte à cause des infections et maladies fréquentes dans ce milieu. Les unités au niveau Cadre ne sont pas détruites et restent en l'état.

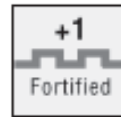
6.73 COURS D'EAU / DETROITS : Si des unités terrestres attaquantes entrent dans une zone défendue en traversant un cours d'eau et/ou un détroit, les unités terrestres en défense bénéficient d'un Hit-bonus, mais uniquement si la zone est nouvellement contestée ce Round-ci. Ce bonus n'est pas attribué si une Invasion Amphibie a également lieu dans la zone (mais le Hit-bonus

d'Invasion Amphibie s'applique toujours).

6.74 CASES DE PORT : Si l'attaquant n'a pas nettoyé une case de port de ses défenseurs lors de la Phase de Retour à la Base, toute unité de Marine attaquante en excès par rapport à la limite d'empilement de deux unités terrestres doit soit aller dans une zone amie incontestée adjacente ou retourner à sa base [8.8]. Si la case de port a été nettoyée, une unité restante peut immédiatement subir un Pas de Perte pour créer une unité de garnison dans la case de port nouvellement capturée, après quoi toute unité de Marine excédentaire doit bouger ou rentrer à la base comme décrit précédemment.

6.75 CASES D'ÎLE : Les attaques contre des cases d'île sont résolues en un nombre illimité de Rounds de Combat durant la Phase de Combat Initial jusqu'à ce qu'un camp soit détruit ou que l'attaquant annule l'attaque. Si la case d'île a été nettoyée de tout défenseur, une unité restante peut immédiatement subir un Pas de Perte pour créer une unité de garnison dans la case d'île nouvellement capturée. toute unité de Marine excédentaire doit retourner à la base durant la Phase de Retour à la Base.

6.8 Fortifications



Des fortifications peuvent être construites pendant la Phase de Production amie dans toute zone de terrain clair, case de port ou d'île, qui est ravitaillée et sous contrôle ami incontesté, contenant au moins une unité terrestre ou de garnison de même nationalité que la Puissance productrice. Les unités terrestres doivent déjà être dans la zone avant; vous ne pouvez pas construire d'unité terrestre ou de garnison dans une zone vide puis y construire une fortification lors du même Tour.

6.81 Il n'y a aucune limite au nombre de fortifications que chaque Puissance Majeure peut construire grâce à ses WERP disponibles. La planche de pions n'est pas limitative (vous pouvez en créer d'autres si besoin).

6.82 Une zone fortifiée sous contrôle ami bénéficie à toute unité terrestre amie dans la zone, quelle que soit sa nationalité.

6.83 Si une fortification termine un Tour de joueur sans unité terrestre ou de garnison amie dans sa zone, elle est immédiatement retirée de la carte.

6.84 EFFETS DES FORTIFICATIONS :

- Une zone contenant une fortification octroie les bénéfices défensifs du terrain accidenté à toutes les unités terrestres amies lors du premier Round de Combat obligatoire.
- Si, après le premier Round, des unités ennemies sont toujours dans la zone fortifiée, la fortification est immédiatement enlevée de la carte (elle a été percée).

7.0 ACTIONS SPECIALES

7.1 Règles générales

Les Actions Spéciales peuvent être achetées pendant la Phase de Production, et peuvent être dépensées pour les options listées dans les règles 7.2 à 7.8 plus bas. Les

Actions Spéciales peuvent être conservées pour une utilisation ultérieure, mais jamais au delà des limites de la Réserve de Force.

7.11 Le nombre maximum d'Actions Spéciales qu'une nation peut avoir à un instant donné est limité comme suit :

Commonwealth	1
USA (1942)	1
USA (1943)	2
USA (1944 et après)	3
Japon	3

7.12 Les marqueurs d'Action Spéciale achetés sont placés dans l'une des zones nationales. Ils ne peuvent pas être cachés à la vue. Quand une Action Spéciale est dépensée, elle retourne dans la Réserve de Force.

7.13 Pour accomplir une action qui requière une Action Spéciale, chaque Puissance Majeure impliquée désirant participer doit dépenser une Action Spéciale. Une Puissance Majeure peut dépenser une Action Spéciale dans une zone contenant deux Puissances Majeures alignées, mais seule la Puissance qui a dépensé l'Action Spéciale bénéficie de l'avantage associé à l'action.

7.2 Invasion Amphibie

Cette opération coûte une Action Spéciale par zone terrestre envahie, excepté que les unités de Marine qui débarquent sans autre unité terrestre ne requièrent pas d'Action Spéciale. Le site choisi ne doit pas contenir de symbole infranchissable sur la côte faisant face à la zone maritime d'invasion, et l'invasion doit être lancée depuis une zone maritime contenant déjà au moins une zone sous contrôle ami incontesté [3.2] (une zone comportant une bordure infranchissable adjacente à cette zone maritime compte). Pour que le Japon envahisse depuis une zone maritime, celle-ci doit être couverte par son Réseau de Ravitaillement [3.5]. Les unités d'infanterie et de Marine participantes (les unités de milice et de garnison ne peuvent pas faire d'Invasion Amphibie) doivent commencer la Phase de Mouvement Opérationnel en étant déjà dans la zone maritime. Le mouvement dans la zone maritime est effectué par toutes les forces d'invasion durant la Phase de Mouvement Naval. Pendant la Phase de Mouvement Opérationnel, l'Action Spéciale est dépensée et elles sont alors déplacées jusqu'au site choisi qui doit être sous contrôle ennemi. Un maximum de quatre unités terrestres peut envahir de manière amphibie des grandes zones, deux unités des cases de port, et une seule des cases d'île (cinq, trois et deux respectivement si au moins une unité de Marine fait partie des attaquants).

7.21 Tous les défenseurs, sauf la milice, présents dans la zone envahie, reçoivent un Hit-bonus lors du premier Round de Combat Initial.

7.22 Pour l'attaquant, chaque groupe complet de Pas de BB et de CA listé ci-dessous se trouvant dans la même zone maritime que l'invasion fournit un Hit-bonus de bombardement côtier pour un Pas d'unité terrestre durant le premier Round de Combat Initial d'invasion contre des cases de port ou d'île uniquement :

2 Pas de BB
4 Pas de CA
1 Pas de BB & 2 Pas de CA

Chaque Pas de BB et de CA ne peut faire partie que d'un groupe, et chaque Pas d'unité terrestre ne peut recevoir qu'un bonus de bombardement. Si plus d'un site est envahi dans la même zone maritime, les flottes de Navires de Guerre et de Croiseurs peuvent être réparties entre les cibles selon le choix du joueur attaquant. Les flottes qui bombardent doivent être révélées au joueur en défense. Le Hit-bonus de bombardement s'ajoute à tout appui au sol et à tout autre bonus reçu. Une AA qui défend un port n'a aucun effet contre une invasion.

7.23 Si des troupes d'invasion survivent au combat dans une zone, celle-ci devient contestée et des unités supplémentaires peuvent alors entrer dans la zone par transport maritime lors de Phases de Mouvement Opérationnel subséquentes. On considère que les unités attaquantes et les unités en défense ont le contrôle d'un port en ce qui concerne le mouvement et le ravitaillement (mais uniquement la Puissance qui contrôle la zone en ce qui concerne le Retour à la Base navale).

7.24 S'ajoutant aux unités d'invasion, d'autres unités peuvent rejoindre la bataille en effectuant un Mouvement Opérationnel légal (pas un transport maritime) dans la zone (i.e. des unités terrestres et de LBA peuvent directement venir depuis des zones adjacentes et des unités de LBA peuvent traverser une zone maritime [5.13]). De plus, les unités de CBA qui se trouvent sur des flottes de CV dans la même zone maritime que les unités d'invasion peuvent également participer au combat dans la zone envahie lors du Tour de joueur de l'invasion. Notez que ce sont les seules méthodes qui permettent à des unités aériennes attaquantes de participer à la Phase de Combat Initial. Les unités de LBA restent sur le site d'invasion sauf si l'invasion est annihilée ou annulée durant le Tour de joueur de l'invasion, auquel cas elles retournent à leur base d'origine.

7.25 En plus de l'invasion principale, toute case de port ou d'île non défendue (ne contenant pas au moins une unité de garnison) située dans la zone maritime d'attaque peut également être attaquée (sans dépenser d'Action Spéciale supplémentaire). Un nombre quelconque de cases de port ou d'île sans défense situées dans la même zone maritime peut être capturé de cette manière en réduisant de un Pas une unité d'invasion pour chaque case de port ou d'île choisie avant l'invasion principale, et en plaçant une unité de garnison pour chaque Pas ainsi réduit. Toutes les unités réduites restantes doivent alors participer à l'invasion principale, avec toute autre unité choisie dans la même zone maritime pour l'invasion. Les unités réduites comptent dans les limites de l'invasion.

7.3 Phases du Combat de Percée

Cf. 6.6 pour les détails.

7.4 Opérations Navales Étendues

Cf. 8.23 pour les détails.

7.5 Retour à la Base Japonais Étendu

Pendant la Phase de Retour à la Base, le joueur japonais peut dépenser une Action Spéciale pour effectuer un Retour à la Base Navale Étendu. Le joueur japonais peut faire rentrer à la base tout ou partie de ses flottes, transports de troupes encore en mer, et unités de Marine (qui sont en mer ou dans une zone côtière) dans tout port où il peut tracer un ravitaillement. Les règles d'influence s'appliquent lors de ces mouvements de Retour à la Base, mais pas celles concernant la distance de déplacement. Ces mouvements de Retour à la Base n'utilisent aucun Point de Pétrole.

7.6 Cassage de code US

Une fois par an en 1942 et en 1943 durant la Phase de Mouvement Naval Japonais, le joueur allié peut dépenser une Action Spéciale pour casser les codes japonais et effectuer une réaction navale modifiée. Les effets sont les suivants :

a) Une seule zone maritime doit être désignée pour bénéficier du passage de code, avant de décider s'il y aura une réaction dans cette zone maritime.

b) Le joueur japonais doit révéler la composition de sa force se trouvant dans cette zone maritime (nombre de Pas de CV, de BB, et de CA, et également le nombre total de Pas de troupes transportées) au joueur allié. Les Pas de CBA n'ont pas à être révélés.

c) Toutes les flottes US qui choisissent de réagir dans la zone maritime ainsi sélectionnée peuvent bouger jusqu'à trois zones maritimes, au lieu des deux normalement autorisées lors des réactions. Note — que le joueur US choisisse ou non de faire réagir ses flottes dans la zone maritime, l'Action Spéciale est quand même dépensée et l'opportunité annuelle a été utilisée.

d) Lors du premier test d'interception navale effectué dans cette zone maritime, le joueur allié bénéficie d'un +3 à son jet de dé d'interception (ce qui augmente énormément les chances de surprise [8.31(d)]).

7.7 Attaque des Nationalistes chinois

Le joueur allié peut dépenser une Action Spéciale US pour permettre aux unités nationalistes chinoises d'entrer dans des zones incontestées occupées par les Japonais et d'initier un combat [9.41]. Chaque Action Spéciale dépensée permet d'effectuer un nombre quelconque de combats durant le Tour, mais uniquement pendant la Phase de Combat Initial. Les unités nationalistes chinoises peuvent toujours entrer et attaquer des zones occupées par les Japonais qui étaient déjà contestées par au moins une unité nationaliste au début du Tour ainsi que des zones sous contrôle japonais mais inoccupées sans avoir à dépenser d'Action Spéciale. Les unités communistes chinoises ne sont pas restreintes et peuvent bouger et initier un combat sans restriction. Cette Action Spéciale est la seule que les Chinois puissent utiliser. Les Chinois ne peuvent pas effectuer de Phase de Combat de Percée.

7.8 Remplacements non restreints

Chaque Action Spéciale conservée depuis le Tour précédent (uniquement) peut être dépensée pendant votre Phase de

Production pour permettre de placer des Remplacements dans n'importe quelle unique zone ravitaillée, même contestée et sous contrôle ennemi (ce qui est une exception à la règle 4.31). Les unités présentes dans la zone sélectionnée peuvent recevoir des Remplacements à volonté (et même revenir à pleine puissance en dehors d'une zone de port) à un coût normal de WERP. Cette Action Spéciale peut alors être immédiatement rachetée si l'on veut. Aucun Point de Transport n'est requis pour les Remplacements achetés avec cette Action Spéciale.

7.9 Utilisations des Actions Spéciales de EE qui ne s'appliquent pas dans AE

Nous attirons l'attention des joueurs de *Europe Engulfed* sur le fait que les utilisations d'Actions Spéciales de EE suivantes ne s'appliquent pas dans *Asia Engulfed*, à cause de l'échelle et de la nature différentes du théâtre asiatique :

- Phases de Mouvement de Percée
- Retraite Avant Combat
- Retraite d'une zone contestée sans laisser d'arrière-garde
- Renforcer une bataille
- Contre-attaque
- Ravitaillement limité

8.0 OPERATIONS NAVALES

8.1 Règles générales

Les règles suivantes s'appliquent aux flottes et interviennent dans plus d'une phase du Tour de Jeu.

8.11 CONSOLIDATION : La Consolidation est le processus permettant à des flottes de même type de se fondre en un plus petit nombre de flottes. La Consolidation est volontaire durant les Phases de Mouvement Naval et de Retour à la Base; et obligatoire durant la Phase de Combat Aéronaval. Quand une Consolidation est accomplie lors de la Phase de Combat Aéronaval, elle doit se faire en vue d'obtenir un nombre minimum de flottes de chaque classe.

- Une Consolidation ne peut être faite que lorsqu'elle peut réduire le nombre de flottes présentes (*i.e. deux flottes de Croiseurs à 3 Pas et une flotte de Croiseurs à 2 Pas peuvent être consolidées en deux flottes de Croiseurs à 4 Pas*).
- Les flottes consolidées doivent provenir de la même marine.
- Une Consolidation peut être faite avant de quitter un port afin qu'une quantité réduite de pétrole soit utilisée par le japonais.
- Une Consolidation peut être faite au moment de retourner au port afin que plus de Pas navals puissent être placés dans le même port.
- Une Consolidation doit être faite avant de créer les paires lors des Rounds de Combat de Jour ou Nocturne (mais pas avant un combat sous-marin).
- Une Consolidation ne peut pas être effectuée en mer excepté ce qui est noté plus haut.
- Des ajustements de flottes ne peuvent être effectués que dans le cadre des règles précédentes; les flottes ne peuvent pas être éclatées en éléments plus petits.

- La flotte de CA d'élite japonaise ne peut pas être consolidée avec d'autres flottes.

8.12 TRANSPORTS DE TROUPES : Chaque unité terrestre ou de LBA qui bouge lors de la Phase de Mouvement Naval est considérée comme étant dans une flotte ou dans des transports de troupes. Les transports de troupes ne requièrent aucun Point de Pétrole et ont les caractéristiques suivantes :

- Les transports de troupes peuvent embarquer et débarquer dans un port ou une zone côtière (y compris des cases d'île). Ils ne peuvent débarquer dans une zone sous contrôle ennemi que si elle est déjà contestée ou si une Invasion Amphibie est lancée [7.2]. Ils ne peuvent ni embarquer ni débarquer à travers une côte infranchissable.
- Les unités de LBA situées sur des transports de troupes n'exercent aucune influence.
- Les unités ne peuvent participer à un combat tant qu'elles n'ont pas débarqué.
- Les transports de troupes se déplacent comme des flottes excepté que leur portée n'est que de deux zones maritimes.
- Les transports de troupes qui transportent des unités de Marine peuvent bouger de trois zones maritimes s'ils sont partis d'un port, sinon ils ne bougent que de deux zones maritimes.
- Les Pas de transports de troupes sont détruits au lieu d'être endommagés sur un jet de '5'.
- Chaque Pas de transport de troupes détruit élimine un Pas d'unité terrestre ou de LBA transporté.
- Les transports de troupes ne peuvent pas faire de mouvement de réaction.
- Les transports de troupes n'exercent aucune influence [8.13].
- Les transports de troupes n'ont aucune arme antiaérienne.
- Les transports de troupes qui sont coulés n'affectent pas la Capacité de Transport du joueur japonais.

8.13 INFLUENCE DANS LES ZONES MARITIMES : Elle représente le niveau d'influence qui est projeté par chaque joueur sur les zones maritimes, et l'effet d'une telle influence sur le mouvement naval, le transport maritime, les mouvements stratégiques, et le ravitaillement par mer. L'influence s'exerce soit en ayant une unité de LBA dans une zone terrestre incontestée située dans ou au bord de la zone maritime, soit en ayant une flotte de combat (pas une unité sous-marine ou une flotte de transport de troupes) dans la zone maritime ou dans un port situé dans ou bordant la zone maritime. Les niveaux d'influence peuvent changer lorsque les flottes entrent dans les différentes zones maritimes. L'influence est de l'un des trois niveaux suivants, du moins efficace au plus efficace :

a) **AUCUNE INFLUENCE :** Aucun des joueurs n'exerce d'influence selon la règle 8.13 précédente. Il n'y a aucun effet pour aucun des joueurs en ce qui concerne le mouvement naval, le transport maritime, les Mouv-Strat, ou le ravitaillement par mer.

b) **INFLUENCE LIMITEE :** Les deux joueurs exercent une influence selon la règle 8.13. Une influence Limitée dans

une zone maritime a les effets suivants :

- Les deux joueurs cessent tout mouvement naval et transport maritime opérationnel qui y entre.
- Aucune flotte des deux joueurs ne peut y entrer quand elle rentre à la base [8.8].
- Aucun Mouv-Strat d'un quelconque joueur n'est permis en sortant, entrant, ou en traversant la zone maritime.
- Le ravitaillement par mer des deux joueurs peut entrer ou traverser la zone maritime.

c) **INFLUENCE DOMINANTE :** Un seul joueur exerce une influence selon la règle 8.13. Une influence Dominante amie dans une zone maritime a les effets suivants :

- Le joueur adverse (uniquement) cesse tout mouvement naval et transport maritime opérationnel qui y entre.
- Aucune flotte ennemie ne peut y entrer quand elle rentre à la base [8.8].
- Aucun Mouv-Strat du joueur adverse (uniquement) n'est permis en sortant, entrant, ou en traversant la zone maritime.
- Seul le ravitaillement par mer du joueur ami peut entrer ou traverser la zone maritime.

8.2 Phase de Mouvement Naval

Le mouvement et la réaction navals ont lieu durant cette phase comme suit :

8.21 ACTIVATION DES FLOTTES : Le joueur en phase déclare une zone maritime vers laquelle il bouge. Il déplace alors un certain nombre de flottes jusqu'à cette destination. Seules les flottes (y compris les transports de troupes) qui peuvent atteindre la zone maritime de destination peuvent bouger. Une fois que toutes les flottes concernées du joueur en phase sont entrées dans cette zone maritime, le joueur qui n'est pas en phase à l'option de réagir uniquement dans cette zone maritime [8.25]. Une fois que la réaction a été résolue, la partie passe alors à la zone maritime suivante que le joueur désire atteindre (s'il y en a une). Qu'il y ait eu ou non une réaction, le joueur en phase ne peut plus envoyer de flottes ou d'unités terrestres supplémentaires dans des zones maritimes précédemment désignées. Chaque flotte japonaise (bloc) qui bouge ou réagit dépense un Point de Pétrole issu de la Réserve de Pétrole japonaise (CV, BB, CA, et certaines unités de Marine), ou bien le soustrait aux Points de Transports restant pour le Tour en cours (ce sont des transports de troupes hors Marine et des transports de troupes de Marine qui n'ont pas utilisé de pétrole).

8.22 MOUVEMENT NAVAL : Les flottes activées se déplacent jusqu'à trois zones maritimes (deux pour les transports de troupes autres que de Marine), et stoppent quand elles entrent dans une zone maritime où l'ennemi exerce une influence Limitée ou Dominante [8.13]. Chaque flotte ne peut bouger qu'une seule fois par Phase de Mouvement Naval sauf en cas d'opérations navales étendues (8.23).

a) L'acte de quitter un port (ou une zone côtière pour un transport de troupes) pendant une Phase de Mouvement ou de Retour à la Base, ou celui d'entrer dans un port (uniquement pendant la Phase de Retour à la Base)

comptent comme entrer dans une zone.

EXEMPLE : Pendant la Phase de Mouvement Naval alliée, des flottes US peuvent aller d'Hawaï à la zone maritime des îles hawaïennes, entrer dans la zone maritime des îles Johnston, puis dans celle des îles Phoenix, au moyen des trois mouvements permis. Durant la Phase de Retour à la Base, ces flottes peuvent pousser plus loin au sud dans la zone maritime U.S. Mandate, puis dans la Mer Tonga et enfin le troisième mouvement autorisé peut les amener au port, aux Fiji et/ou Samoa.

b) Les flottes ne peuvent pas directement aller de la South Philippine Sea à la Sulu Sea sauf si Leyte est sous contrôle ami incontesté.

8.23 OPERATIONS NAVALES ETENDUES : Le joueur en phase (uniquement) peut dépenser une Action Spéciale pour permettre à des flottes de CV, de BB et de CA qui ont déjà effectué un mouvement naval [8.22] dans une zone maritime où ce joueur exerce une influence Dominante pour bouger à nouveau de trois zones maritimes supplémentaires jusqu'à n'importe quelle zone maritime de destination, en stoppant là encore quand elles entrent dans une zone maritime où l'ennemi exerce une influence Limitée ou Dominante [8.13]. La nouvelle zone maritime où entre cette force ne peut pas être une zone où un mouvement ou une réaction a déjà été effectuée durant le tour du joueur en cours. Puisque ce mouvement se produit avant la Phase de Production, l'Action Spéciale doit avoir été conservée depuis le Tour précédent. A nouveau, l'ennemi a une chance de réagir une fois que ce mouvement étendu a été accompli. Une unité sous-marine adverse ne gêne aucunement ce mouvement étendu, mais peut procéder à une attaque sous-marine contre toute la flotte avant que celle-ci ne sorte de la zone maritime [8.5]. Aucune flotte ne peut effectuer plus d'une opération étendue par Tour. D'autres flottes et transports de troupes amis qui n'ont pas encore bougé peuvent rejoindre les flottes qui effectuent un mouvement étendu dans leur zone de destination s'ils sont à portée de cette zone depuis leur port / zone initial.



8.24 UNITES DE MARINE : Les Marines japonais peuvent bouger jusqu'à trois zones maritimes, comme des flottes (coûtant au joueur japonais un Point de Pétrole) ou jusqu'à deux zones comme toute autre unité terrestre

(coûtant au joueur japonais un Point de Transport). Les Marines US bougent jusqu'à trois zones. Les unités de Marine (US et japonais) doivent partir d'un port pour pouvoir bouger de trois zones maritimes [8.12].

8.25 REACTION NAVALE : Une fois que le joueur en phase a annoncé qu'il a terminé tous ses mouvements navals dans une zone maritime spécifique, le joueur qui n'est pas en phase peut réagir dans la zone maritime que son adversaire vient juste de déclarer et de pénétrer. Seules des flottes stationnées dans un port et/ou des unités sous-marines situées dans une case de stockage sont éligibles pour réagir. Les flottes qui réagissent peuvent bouger jusqu'à deux zones maritimes [trois en utilisant 7.6], selon les règles du mouvement naval [8.22], pour entrer dans la zone maritime cible. De plus, le joueur qui réagit peut choisir de placer son unité sous-marine, si elle est éligible,

dans cette zone spécifique, avec ses flottes ou toute seule (quelle que soit la distance et l'influence ennemie). Si le joueur qui réagit le fait avec ses flottes, le joueur en phase peut réagir avec son unité sous-marine, si elle est éligible, dans la zone spécifiée [8.5]. Chaque flotte (bloc) japonaise qui réagit dépense un Point de Pétrole puisé dans la Réserve de Pétrole japonaise. Les unités de LBA ne réagissent pas, mais peuvent participer à des Interceptions de Jour [8.42] depuis des zones adjacentes incontestées pendant le second Round de Combat de chaque Interception de Jour résolue.

8.3 Interception navale

8.31 Lors de la Phase de Combat Aéronaval, une interception navale est vérifiée pour chaque zone maritime où se trouvent des flottes des deux camps, ainsi que pour chaque zone maritime sujette à une attaque sous-marine. Les interceptions sont effectuées dans l'ordre choisi par le joueur en phase et sont résolues de la manière suivante :

a) Pour la première tentative d'interception, chaque camp peut choisir entre une Interception de Jour (combat aérien) et une Interception Nocturne (combat naval de surface). A partir de la seconde tentative d'interception, les deux camps peuvent également choisir d'Eviter une Interception. Chaque camp cache dans une main les pions qui représentent le Jour [Day], la Nuit [Night] et l'Evitement [Avoid] en plaçant celui correspondant à leur choix au dessus de la pile, puis les deux joueurs révèlent leur choix simultanément. L'Evitement ne peut pas être choisi lors de la première tentative d'interception. Un joueur ne possédant que des navires de surface et aucune unité de LBA présentes ne peut choisir que la Nuit et un joueur ne possédant que des flottes CV et/ou des unités de LBA ne peut choisir que le Jour pour la première tentative d'interception (l'Evitement peut également être sélectionné comme option supplémentaire pour les deux cas suivants).

b) Aucun joueur ne peut choisir l'Evitement lors de la première tentative d'interception. Si au moins un joueur choisit l'Evitement lors d'une tentative d'interception subséquente, alors l'interception dans cette zone maritime est terminée et le(s) joueur(s) qui a évité doit rentrer à la base [8.8] hors de cette zone maritime.

c) Sinon chaque joueur jette un dé, ajoutant +1 s'il a choisi une Interception de Jour, et compare les résultats. Celui qui obtient le score le plus élevé réussit son interception. Si les jets de dé modifiés sont égaux, le résultat est un mauvais temps qui entraîne la résolution d'une nouvelle tentative d'interception. Après un mauvais temps, les deux joueurs sont éligibles pour choisir l'Evitement, et la possibilité d'une surprise est rétablie [8.31d].

d) Si le jet de dé modifié d'un joueur est au moins supérieur de quatre à celui de son adversaire, il a acquit la surprise. L'effet de la surprise est que le joueur qui en bénéficie fait feu et inflige ses dégâts en premier, au lieu de résoudre le combat simultanément. Les navires endommagés ripostent. La surprise ne peut être obtenue que lors du premier test d'interception et lors du premier test après un résultat de mauvais temps.

8.32 Si un Évitement a été choisi, alors chaque joueur qui a

décidé d'Eviter doit faire rentrer à la base [8.8] ses flottes qui sont dans la zone maritime dans un ou plusieurs ports après avoir résolu tout combat sous-marin[8.52], en commençant pas le joueur qui réagissait. Sinon, le résultat gagnant sera une Interception de Jour ou Nocturne, provoquant un combat de jour [8.42] ou de nuit [8.41], respectivement.

8.33 AVANTAGE JAPONAIS LORS DES COMBATS NOCTURNES : Toute tentative d'interception effectuée par les Japonais avec la flotte CA d'élite dans la zone maritime concernée reçoit un modificateur de +1 à son jet d'interception.

8.4 Combat naval

Si un combat naval se produit suite à la procédure d'interception décrite ci-dessus, elle est résolue en un certain nombre de Rounds de Combat et de tentatives d'interception jusqu'à ce qu'un seul camp ne demeure dans la zone maritime. La Phase de Combat Aéronaval ne se termine jamais avec les deux camps en mer dans la même zone maritime.

8.41 COMBAT NOCTURNE : Une Interception de Nuit réussie résulte en un Round de Combat nocturne. Les unités aériennes ne participent pas au combat nocturne. Les flottes de CV et les transports de troupes ne font pas feu durant un combat nocturne et sont protégés par les flottes de BB et de CA amies comme indiqué plus bas. La Consolidation [8.11] des deux camps doit être faite avant de définir les paires de bataille. Le joueur ayant le plus fort score d'interception choisit les paires qui vont se combattre, et le joueur concernée décide sur qui les flottes en surplus feront feu une fois que les paires qui vont s'affronter seront révélées. Dans tous les cas, les règles suivantes sont appliquées :



a) Les Navires de Guerre doivent faire feu contre les Navires de Guerre et les Croiseurs doivent faire feu contre les Croiseurs si possible. Aucune flotte ennemie ne peut être la cible de plus d'une flotte tant que toutes les flottes de Navires de Guerre ou de Croiseurs ennemies ne sont pas ciblées. Les flottes de CV et les transports de troupes ne peuvent être ciblées tant que toutes les flottes de Navires de Guerre ou de Croiseurs ennemies n'ont pas été ciblées par au moins deux flottes. Les flottes tirent simultanément sauf si un joueur a acquis la surprise [8.31d]. Chaque flotte jette un dé par Pas (en comptant les éventuels Pas endommagés). Les jets de 6 ou plus détruisent un Pas ennemi de la flotte ciblée. Les jets de 5 endommagent un Pas ennemi de la flotte ciblée. Tous les résultats de destruction s'appliquent en premier. Un second résultat de dommages sur une même flotte détruit le Pas endommagé au lieu d'endommager un autre Pas. Tout résultat de destruction ou de dommage une fois que la flotte ciblée est complètement détruite peut être appliqué à une seconde flotte qui a été assignée comme cible à la flotte faisant feu, s'il y en a, sinon les Hits excédentaires sont perdus. Les modificateurs, s'ils s'appliquent, se basent toujours sur la flotte ciblée initiale, même si la flotte restante est de type différent.



Les Pas faisant feu reçoivent des Hit-bonus suivants :

- +1 Navire de Guerre faisant feu contre un Croiseur
- +2 Navire de Guerre faisant feu contre un Porte-Avions ou un Transport de Troupes
- 1 Croiseur faisant feu contre un Navire de Guerre
- +1 Croiseur faisant feu contre un Porte-Avions ou un Transport de Troupes
- +1 Croiseur d'élite japonais (cumulatif avec les autres modificateurs)

Les Porte-Avions et les Transports de Troupes ne font pas feu.

b) A la fin d'un Round de Combat nocturne, les unités sous-marines présentes résolvent un combat [8.5], puis la résolution des dégâts est effectuée [8.6]. Le processus d'interception navale est ensuite répété [8.3].

8.42 COMBAT DE JOUR : Une Interception de Jour réussie résulte en deux Rounds de Combat de jour et peut être bien plus facilement résolu en utilisant le Tableau de Bataille [Battle Board]. Les flottes de BB et de CA ne participent pas au combat de jour sauf en étant des cibles potentielles pour les unités aériennes ennemies et en fournissant un tir AA. La Consolidation [8.11] des deux camps doit être faite avant chaque Round. Les unités de LBA basées dans une zone jouxtant de multiples zones maritimes peuvent participer à un combat de jour dans chacune de ces zones contenant des flottes ennemies en les résolvant tout à tour. Les Rounds de Combat de jour sont résolus selon les étapes suivantes, pour chacun des deux Rounds :



a) Les deux camps révèlent leurs flottes et unités de CBA, puis assignent secrètement leurs unités aériennes à une tâche d'Attaque, d'Escorte ou de CAP (Combat Air Patrol). Ceci est fait en cachant les Tableaux d'Assignment Aérien [Air Assignment Display] derrière une main. Une fois révélées et assignées, les unités aériennes ne peuvent pas changer de tâche pendant le Round de Combat actuel. Les unités de LBA ne participent qu'au second Round de Combat lors de chaque résultat d'interception de jour réussi, et peuvent être assignées à n'importe quelle tâche pendant ce Round (CAP, Attaque ou Escorte). Les joueurs doivent se souvenir d'où venait chaque unité de LBA afin de pouvoir les replacer dans leurs zones respectives.

b) Si un camp acquiert la surprise [8.31d], le camp surpris ne peut pas faire décoller d'unités de CBA avant que son adversaire n'ait résolu son attaque (lors d'un Round de surprise, aucun camp ne peut assigner de CAP ou d'Escorte; tous les avions des deux camps passent automatiquement en Attaque). Le joueur surpris peut alors attaquer avec ses unités de CBA restantes sur les flottes de CV qui n'ont pas été détruites. Après cette résolution, le second Round de Combat commence normalement sans plus aucun effet de surprise. Les LBA ne participent pas lors d'un Round de surprise. La surprise n'a aucun effet si le joueur surpris ne possède que des unités aériennes de LBA.

c) Placez les unités aériennes et les flottes sur le Tableau de Bataille selon leur rôle respectif. Les transports de troupes et les flottes de CV ne peuvent pas être couverts lors d'un combat de jour.

d) Le combat aérien est résolu et les pertes appliquées : Les Escortes et les CAP combattent entre elles, faisant feu simultanément en jetant un dé par Pas, et en détruisant un Pas sur chaque score de 5 ou 6. Les Hits qui excèdent le nombre d'appareils en Escorte sont infligés aux appareils d'Attaque (notez que les appareils d'élite japonais doivent d'abord être éliminés dans ce cas là [9.12]). Si les Pas de CAP excèdent en nombre les Pas d'Escorte avec un rapport supérieur à 2 contre 1, les unités en CAP sélectionnées par leur joueur qui excèdent le ratio de 2 contre 1 attaquent les unités présentes dans la section Attaque avec +1 Hit-bonus.

e) Toutes les flottes (excepté les transports de troupes) font tirer leur artillerie anti-aérienne (AA) : Jetez un dé pour chaque groupe de deux Pas navals (cumulez les Pas de toutes les flottes qui font un tir antiaérien et divisez le total par deux, en éliminant les fractions). Chaque 6 obtenu entraîne la destruction d'un Pas d'unité aérienne attaquante. S'il ne reste plus de CAP au défenseur, alors les avions d'escorte survivants peuvent être les premiers à encaisser les Hits AA, sinon, les Hits AA doivent être infligés aux unités aériennes d'attaque jusqu'à leur destruction, les Hits AA restant étant affectés à l'escorte.

f) Les unités d'Attaque restantes sélectionnent des cibles et font feu contre les navires, en jetant un dé par Pas. Pas plus de deux unités aériennes attaquantes (jusqu'à quatre Pas) peuvent cibler une même flotte jusqu'à ce que toutes les flottes (y compris les transports de troupes) soient ciblées par deux unités attaquantes. Chaque 6 obtenu détruit un Pas et chaque 5 obtenu endommage un Pas de la flotte ciblée (deux Hits de dommages contre une même flotte détruisent un Pas ciblé). Tous les résultats de destruction sont appliqués en premier. Tout résultat de destruction ou de dommage une fois que la flotte est complètement détruite est perdu. Les unités de CBA (uniquement) reçoivent + 1 Hit-bonus si elles attaquent des flottes de CV, de CA ou de transports de troupes. De plus, les unités aériennes d'élite reçoivent +1 Hit-bonus contre tout type de cible.

g) Toutes les unités aériennes retournent à leur base. Les unités de CBA excédant la capacité de stockage permise des flottes de CV restantes sont détruites. Un Pas de CV endommagé ne peut contenir et lancer qu'une seule CBA Cadre (retournez une CBA à pleine puissance si nécessaire). La résolution des dégâts [8.6] n'est pas effectuée avant la fin du second Round. Marquez les flottes endommagées par un marqueur de dégâts pour rappeler aux joueurs que la flotte a déjà un Pas endommagé. Les Pas navals endommagés comptent toujours dans le nombre de dés antiaériens à lancer. Après le second Round, les unités de LBA retournent dans les zones terrestres sous contrôle ami incontesté situées dans ou à la limite de la zone maritime d'où elles sont venues.

h) Répétez les étapes 'a' à 'g' pour le second Round. Après le second Round de Combat de jour, les unités sous-marines présentes résolvent un combat [8.5], la résolution des dégâts est effectuée [8.6], et le processus d'interception navale est

répété [8.3].

8.5 Unités sous-marines et combat

Une fois que chaque interception est entièrement résolue (un Round de Combat nocturne, deux Rounds de Combat de jour, ou aucun Round en cas



d'évitement), les unités sous-marines de chaque camp qui se trouvent dans la zone maritime peuvent choisir entre engager les flottes ennemies endommagées, engager les flottes ennemies non endommagées, et ne rien faire dans cette zone maritime, espérant une meilleure opportunité lors d'un futur Round. La résolution des dégâts [8.6] n'est pas effectuée tant que les unités sous-marines présentes n'ont pas fait et résolu ce choix. Les unités sous-marines qui choisissent d'attaquer ne se font tirer dessus et ne répliquent qu'une seule fois après chaque interception résolue. Les options sous-marines sont résolues comme suit :

8.51 ENGAGER DES PAS ENNEMIS ENDOMMAGÉS: Les flottes ennemies qui contiennent un Pas endommagé sont mises à part.

- Chaque Pas de CV ou de CA (endommagé ou non) qui se trouve dans une flotte contenant un Pas endommagé jette un dé contre l'unité sous-marine attaquante. Chaque résultat de '6' détruit un Pas de cette unité sous-marine attaquante. S'il n'y a aucune flotte de CV ou de CA endommagée présente, un seul dé est lancé en guise de défense anti-sous-marine minimum.
- Si l'unité sous-marine a survécu à ce tir, elle sélectionne une flotte ennemie endommagée et jette un dé par Pas sous-marin survivant, un 5 ou un 6 détruisant le Pas endommagé. Si deux Hits sont infligés, l'excès est ignoré.

8.52 ENGAGER DES PAS ENNEMIS NON ENDOMMAGÉS : L'unité sous-marine peut à la place opter pour engager des flottes ennemies non endommagées après chaque interception entièrement résolue, ou s'il n'y a eu aucun Round de Combat avant le combat sous-marin (ce qui est possible si un ou deux camps ont choisi d'Eviter ou s'il n'y a eu aucune flotte amie de l'unité sous-marine qui a réagi dans la zone maritime).

- Si cette option est choisie, résolvez le combat comme décrit en 8.51 ci-dessus excepté que toutes les flottes ennemies de CV et de CA non endommagées jettent un dé par Pas avant que les sous-marins survivants puisse faire feu contre la cible de leur choix. Si aucune flotte de CV ou de CA n'est présente, un seul dé est lancé en guise de défense anti-sous-marine minimum.
- Dans ce cas, la flotte choisie pour cible par l'unité sous-marine peut subir plusieurs Hits, un 5 causant un dommage, et un 6 (ou deux 5) détruisant un Pas ennemi. Notez que deux 5 détruisent deux Pas de transport de troupes [8.12].

8.53 FIN DU COMBAT : Dès que l'unité sous-marine a résolu sa dernière attaque (quand un ou deux camps ont choisi l'Evitement ou s'il n'y a aucune flotte amie dans la zone maritime), les Pas sous-marins survivants sont retirés de la zone maritime et replacés dans la case de stockage de l'unité sous-marine pour le prochain Tour de joueur. Une

unité sous-marine de 1 Pas qui retourne dans la case de stockage sous-marine fusionne avec le pion de Remplacement sous-marin (4.61) s'il a été produit, et devient une unité à 2 Pas. Si l'unité sous-marine a été détruite, le pion de Remplacement sous-marin produit devient une unité sous-marine à 1 Pas dans la case de stockage.

8.6 Résolution des dégâts

Les Pas endommagés demeurent pleinement fonctionnels jusqu'à ce moment, excepté qu'un Pas de CV endommagé ne peut contenir / lancer qu'un seul Pas de CBA. Chaque Piste de Production Navale possède une Table de Résultat des Dégâts [Damage Result Table] (les nombres imprimés le long du bas de chaque piste). Pour chaque Pas endommagé qui survit à un combat sous-marin [8.5], jetez un dé puis déplacez le marqueur de dommages de la flotte affectée dans la case correspondante de la Piste de Production Navale adéquate, et retirez le Pas endommagé de la flotte affectée en la faisant pivoter, de manière à soustraire un Pas. Chaque unité de CBA qui a été transportée par un Pas de CV endommagé est placée dans la case de stockage Orphan CBA. Chaque marqueur de dommages peut être déplacé vers le haut de sa piste en dépensant un WERP par Tour et il y parvient quand il est entièrement construit comme un Pas naval nouvellement fabriqué [4.74]. Il n'y a pas de résolution de dégâts pour la flotte de CA des DEI ou pour les transports de troupes, car un résultat de dommages contre ces types de navires est converti en un résultat de destruction.



8.7 Attaques des ports / bases aériennes

Le joueur en phase (uniquement) peut utiliser des unités de CBA et de LBA pour mener des attaques de ports / bases aériennes. Si aucune flotte ennemie ne se trouve dans une zone maritime une fois que toutes les interceptions navales (s'il y en a eu) ont été résolues, alors des LBA situées dans des zones terrestres incontestées jouxtant cette zone maritime et des unités de CBA se trouvant dans la zone maritime peuvent effectuer un Round d'attaque de port/base aérienne dans une zone ennemie située à l'intérieur ou en bordure de la zone maritime contenant un port (attaque de port), ou incontestée et contenant une LBA ennemie (attaque de base aérienne). Chaque unité aérienne est limitée à une seule attaque de ce genre par Tour (même si la zone d'une LBA borde plus d'une zone maritime). Le joueur en phase peut diviser ses unités aériennes éligibles afin d'attaquer plusieurs zones. Chaque zone attaquée est résolue par un Round de Combat comme suit :



- Les unités aériennes qui attaquent chaque zone sont assignées à une tâche d'Escorte et ou d'Attaque de port (si la zone possède un port bordant la zone maritime) selon le désir du joueur en phase. Toutes les unités aériennes en défense (y compris les CBA embarquées sur des flottes situées au port) sont automatiquement assignées à une mission de CAP. Si le défenseur a des flottes présentes, il n'a pas à révéler s'il y a des unités de CBA présentes avant que l'attaquant aie réparti ses forces entre les tâches d'Escorte et d'Attaque. Les unités aériennes individuelles ne divisent pas leurs Pas entre différentes missions.

- Le combat aérien est résolu selon la règle 8.42d.
- Si au moins une unité attaquante a été assignée à une tâche d'Attaque de port, alors les flottes mouillant au port sont révélées et le tir AA est résolu selon 8.42e, les dés de AA du port [3.24] étant additionnés aux dés de AA des flottes qui sont présentes dans le port attaqué.
- Les unités survivantes qui ont la tâche d'attaquer le port ciblent soit une flotte ennemie mouillant dans le port (comme en 8.42f, mais avec +1 Hit-bonus d'attaque de port), soit les installations portuaires (pas de Hit-bonus d'attaque de port, mais n'importe quel nombre d'unités aériennes peut cibler les installations du port).
- Lorsque les installations portuaires sont visées, chaque 6 obtenu endommage le port. Aucun port ne peut avoir plus de trois points de dégâts qui lui sont infligés; tout dégât supplémentaire est ignoré.
- Les attaquants qui s'en sortent retournent à leur zone ou flotte d'origine.

8.71 PORTS ENDOMMAGES : Les ports endommagés ne fonctionnent plus comme port en ce qui concerne le Mouv-Strat, les flottes qui y entrent, et la sortie de WERP / Points de Pétrole par bateau, mais fonctionnent toujours pour le ravitaillement. Les ports peuvent être réparés à raison de un point par Tour au prix d'un WERP, à condition que le port endommagé soit à la fois sous contrôle ami et ravitaillé (exception — 8.72 ci-dessous).

8.72 REPARATION DES PORTS NATIONAUX : Les ports nationaux peuvent avoir un nombre quelconque de points de dégâts réparé lors d'un même Tour, le coût demeurant d'un WERP par point de dégâts.

8.73 RESPONSABILITE DES REPARATIONS ALLIEES : N'importe quel joueur allié peut payer pour les réparations de ports situés dans des zones non nationales. Seule la Puissance nationale peut payer les coûts de réparation dans les zones nationales.

8.8 Retour à la Base navale

Le Retour à la Base navale se produit à la fin du combat naval (pour les camps qui ont choisi l'Évitement) et également lors de la Phase de Retour à la Base (pour toutes les flottes et transports de troupes encore en mer, et les unités de Marine qui sont en surempilement après une Invasion Amphibie, et les flottes au port n'ayant pas bougé du joueur en phase désirant changer de port). Toutes les flottes situées dans une zone maritime doivent retourner au port, aucune ne pouvant rester en mer à la fin d'un Tour. Toutes les flottes qui ont réagi retournent d'abord au port, suivies des flottes du joueur en phase. Les flottes doivent faire un mouvement naval légal [8.22] pour retourner dans un port. Autrement, elles peuvent revenir dans leur port national ce qui leur permet d'ignorer les distances et l'influence. La zone maritime où elles commencent la phase ne compte pas pour le mouvement et l'influence ennemie qui y règne n'empêche pas le déplacement. Les transports de troupes et les flottes peuvent bouger jusqu'à deux (pour les transports de troupes, y compris les Marines) ou trois (pour les flottes) zones maritimes [selon 8.22], mais ne peuvent entrer dans une zone maritime où l'ennemi exerce une influence Limitée ou Dominante. La Consolidation [8.11] est permise dans le port de destination.

9.0 REGLES SPECIFIQUES DES NATIONS

9.1 Le Japon

9.11 REGLES DE L'ATTAQUE (uniquement utilisées pour Nov/Déc 1941 de la campagne) : Le Japon attaque les Alliés sans déclaration de guerre usuelle et les prit par surprise. Lors du Tour du joueur japonais de Nov/Déc 1941 (uniquement), il bénéficie des avantages de la surprise suivants :

a) Les flottes US qui sont à Hawaï et aux USA ne peuvent pas faire de mouvement de réaction contre les flottes japonaises.

b) Les flottes US qui sont déjà en mer dans la zone maritime des Îles Hawaïennes ne font pas de test d'interception avant l'attaque surprise du port d'Hawaï, selon la procédure de la règle 9.11k.

c) Toutes les unités aériennes japonaises reçoivent +1 Hit-bonus au premier Round de la Phase de Combat Aéronaval dans chaque zone maritime. Les unités aériennes d'élite bénéficient également de leur +1 Hit-bonus. Si les premières attaques dans une zone maritime sont des attaques de ports, celles-ci bénéficient de ce Hit-bonus de surprise.

d) Les unités alliées de LBA et de flottes qui se trouvent dans un port ne projettent aucune influence jusqu'à la Phase de Combat Aéronavale.

e) Les flottes du Commonwealth qui sont basées à Singapour doivent automatiquement faire un mouvement de réaction contre les flottes japonaises qui terminent leur mouvement dans le Golfe de Thaïlande ou dans la Mer de Java (selon la zone qui est la première éligible pour un mouvement de réaction [8.25]).

f) Pour toutes les attaques de port, les dés d'AA alliés sont divisés par deux pour les ports et les navires mouillant au port (les fractions sont arrondies à l'entier supérieur), uniquement lors du premier Round en ce qui concerne Hawaï.

g) L'infanterie japonaise reçoit +1 Hit bonus quand elle combat dans des zones de jungle.

h) Il n'y a pas de Guerre Stratégique durant la Production du joueur japonais de ce Tour de Jeu.

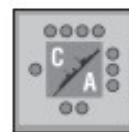
i) L'unité sous-marine japonaise ne peut être placée où des flottes alliées réagissent (pas dans les Îles Hawaïennes).

j) Le joueur japonais peut effectuer une attaque de port surprise en utilisant n'importe quelles flottes dans la zone maritime des Îles Hawaïennes. Elle est résolue comme une attaque de port classique [8.7] excepté qu'elle se produit avant la première tentative d'interception dans cette zone maritime, que le Japonais bénéficie du Hit-bonus du cas c décrit plus haut, et que l'unité de LBA en défense ne peut pas faire de CAP. L'unité de LBA peut se faire tirer dessus

(comme en combat aérien) sans pouvoir riposter (les bonus de surprise et d'élite s'appliquent).

k) Le joueur japonais choisit entre retourner à la base [8.8] immédiatement après l'attaque de port surprise sur Hawaï, et rester sur place pour éventuellement combattre les flottes américaines dans la zone maritime des Îles Hawaïennes dans l'espoir de nettoyer la zone afin de pouvoir effectuer un second Round d'attaque de port sur Hawaï (c'est le seul cas où une seconde attaque de port est permise).

- Si les japonais décident de rester, les flottes US qui sont en mer peuvent alors choisir de rentrer immédiatement à la base dans le port national US (pas Hawaï) ou de tenter l'interception de la flotte japonaise pour un unique Round de Combat de jour raccourcis.
- Si les Américains choisissent de rester, ils reçoivent +3 à leur jet d'interception (les deux camps doivent choisir le jour) pour l'unique Round autorisé. Les Japonais perdent le Hit-bonus supplémentaire de 'surprise' alloué en 9.11 (c) (l'ayant utilisé lors de l'attaque de port surprise).
- Après ce Round de Combat obligatoire, d'autres tentatives d'interceptions peuvent être effectuées, et les deux camps peuvent choisir l'Évitement.
- Si les flottes japonaises s'en vont, en ayant combattu ou non, et si la flotte japonaise reste sur place, un unique Round d'attaque de port est alors autorisé à Hawaï contre les unités de CBA survivantes.



9.12 UNITES D'ELITE : Au début de la guerre, une partie des pilotes japonais ainsi que les Croiseurs Lourds japonais, étaient extrêmement entraînés, possédaient le meilleur équipement, et avaient l'expérience du combat. Le joueur japonais commence le scénario de campagne avec quatre unités de CBA d'élite, quatre unités de LBA d'élite, et une flotte de Croiseurs d'élite.

- Ces unités ne peuvent jamais recevoir de Remplacements.
- Si un Pas de CA d'élite est endommagé, celui-ci devient un Pas de CA non-élite dès que le marqueur de dommages est placé sur la Piste de Production des CA. La flotte de CA d'élite ne peut jamais recevoir de Pas réparé.
- La flotte de CA d'élite reçoit +1 Hit-bonus quand elle combat de nuit, et ajoute +1 au jet d'interception japonais quand elle est présente lors d'une tentative d'interception nocturne japonaise.
- Deux unités aériennes d'élite endommagées au même endroit et de même type (LBA ou CBA) peuvent se combiner en une unique unité d'élite à pleine puissance, si le joueur le désire. Une unité d'élite peut se combiner avec une unité qui n'est pas d'élite, si le joueur japonais le désire, mais le Pas est ajouté à l'unité qui n'est pas d'élite et l'unité d'élite est retirée du jeu.
- Tous les Hits de combat aérien (pas des tirs de la DCA) infligés par le joueur Allié doivent d'abord être appliqués aux unités aériennes d'élite.
- Les unités aériennes d'élite reçoivent +1 Hit-bonus quand

elles participent à un combat aérien et quand elles attaquent une flotte ou des installations portuaires, mais pas lors d'un appui au sol.

- Chaque unité aérienne d'élite qui est éliminée résulte en l'ajout d'une unité aérienne standard de même type dans la Réserve de Force japonaise.

9.13 KAMIKAZES : Placez le marqueur Kamikaze sur la Piste d'Information Générale comme indiqué dans le scénario joué. Ce marqueur est déplacé vers le bas d'une case chaque Tour pour chacune des conditions suivante qui s'applique:



- Le joueur japonais dépense plus d'un WERP dans des unités aériennes (Piste de Construction et Pas de Remplacement combinés).
- Chaque Phase de Production japonaise où le Japon commence avec moins de 20 Points de Pétrole et où il reçoit moins de trois Points de Pétrole supplémentaires lors de cette même phase (après la résolution de la Guerre Stratégique).

Quand le marqueur Kamikaze atteint zéro, le Japonais doit utiliser la tactique Kamikaze (il ne peut plus mener de combat aérien, de CAP, d'escorte, ou d'appui au sol) avec ses unités de LBA restantes à cause du manque de pilotes compétents et du manque de carburant (excepté les unités de LBA d'élite qui, tout comme les unités de CBA, n'emploient pas la tactique des Kamikazes). Une fois que les unités de LBA japonaises sont converties en Kamikazes, le joueur japonais peut déplacer un marqueur de construction de LBA d'une case vers le haut sur la Piste de Construction avant la production de chaque Phase de Production car toutes les ressources aériennes sont consacrées à l'effort des Kamikazes, en plus des WERP investis dans les unités aériennes sur la Piste de Construction (notez que cela permet à un marqueur LBA de bouger de deux cases sur la Piste de Construction contrairement aux règles de productions standards). Les unités de Kamikazes doivent attaquer les navires ennemis à chaque opportunité et cela est résolu de la manière suivante:

a) Lors de chaque Phase de Combat Aéronaval, la première action (avant les tests d'interception) effectuée dans chaque zone maritime est une attaque kamikaze menée par toutes les unités de LBA japonaises qui projettent une influence dans la zone maritime. Les attaques kamikazes ne sont jamais obligées d'excéder un Pas d'attaque aérienne pour chaque Pas cible. S'il y a plus de Pas de LBA que de cibles, les unités de LBA restantes peuvent faire une attaque kamikaze ou demeurer inutilisées en attendant de meilleurs cibles selon ce que préfère le joueur japonais. Les attaques kamikazes ne procèdent à aucun combat aérien ou tir anti-aérien (ces éléments sont déjà pris en compte). Les zones maritimes sont résolues dans l'ordre choisi par le joueur en phase.

b) Chaque unité kamikaze à pleine puissance (2 Pas) jette un dé nécessitant un 6 pour détruire un Pas ou un 5 pour endommager un Pas de la flotte ou du transport de troupes ennemi ciblé. La première unité kamikaze doit cibler une flotte de Croiseurs (s'il y en a une) tandis que les autres participant à la même bataille peuvent cibler ce qu'elles désirent. Les unités kamikazes ne peuvent pas se mettre à deux contre une même flotte cible sauf si chaque flotte est déjà attaquée par un Kamikaze. Une fois que des unités kamikazes ont fait feu, elles sont détruites.

c) Les unités kamikazes qui sont à demi-puissance (1 Pas) ne peuvent qu'endommager la flotte ciblée et nécessitent un

6 pour réussir. Notez qu'un résultat d'endommagement détruit toujours un Pas de transport de troupes ciblé ou un Pas de Croiseur DEI.

9.14 ATTAQUES BANZAI : Avant que le joueur japonais ne fasse un jet pour ses unités de garnison et/ou de milice qui sont au combat (en attaque ou en défense), le joueur japonais peut déclarer que tout ou partie de ces unités lance une attaque banzaï. L'effet d'une attaque banzaï est que le joueur japonais bénéficie de +1 Hit-bonus supplémentaire pour les unités qui font cette attaque (même les unités de milice et les unités partiellement ravitaillées reçoivent ce Hit-bonus spécial), mais une fois qu'il a fait ses jets de dés et qu'il a résolu les Hits infligés aux Alliés, toutes les unités qui ont mené l'attaque banzaï sont éliminées, sauf si les Alliés sont complètement détruits, auquel cas un Pas (seulement) d'attaquants survit.

9.15 DEFENSE TENACE DE LA CHINE : Les unités terrestres japonaises (sauf la milice) reçoivent un Hit-bonus quand elles se défendent contre des attaques chinoises.

9.16 FORCE DE DEFENSE NATIONALE : Trois marqueurs sont fournis pour la Piste d'Information Générale afin de refléter la puissance actuelle de la milice de défense nationale japonaise. Ils commencent chaque scénario à 12 (Honshu) et 4 (Shikoku et Kyushu). Ils figurent chacun une unique unité de milice ayant 20 Pas à pleine puissance. En fait, ils représentent le nombre de Pas de milice inhérents qui défendent chaque île nationale. Lors de chaque Round de Combat, ils sont traités comme des Pas de milice standards excepté qu'un quart des Pas restant à cette force de défense (arrondi à l'entier supérieur — ni plus ni moins) sur chaque île contestée doit effectuer une attaque banzaï [9.14] lors de chaque Round de Combat (en attaque ou en défense) mené dans la zone. Le joueur japonais peut produire des Pas de défense nationale supplémentaires dans des îles nationales sous contrôle ami, au prix d'un WERP par Pas, même si l'île est contestée.

9.2 Les USA

9.21 RENFORTS NAVALS US : A partir du Tour de Jan/Fév 1944, les USA reçoivent 1 Pas de CV, 1 Pas de BB et 1 Pas de CA gratuitement à chaque Tour jusqu'à la fin de la partie. Ils représentent la croissance de la production navale US qui s'envola au début de 1944.

9.22 AUGMENTATIONS DE LA PRODUCTION US :

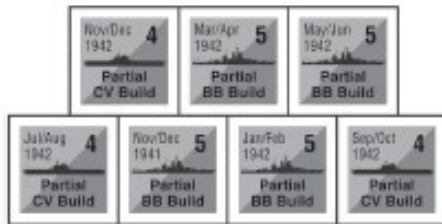
- Les USA ont cinq WERP au Tour de Déc 1941.
- A partir du Tour de Jan/Fév 1942, leur production passe à 20.
- Si, lors de n'importe quel Tour de 1942, les USA réagissent à un mouvement naval japonais (et tentent donc une interception) ou accomplissent un mouvement naval auquel le Japonais peut légalement réagir avec des flottes de surface (qu'il le fasse ou non), alors les USA sont éligibles pour augmenter leurs WERP de 5 (jusqu'à 25) au Tour de Jan/Fév 1943. Pour être éligibles, la flotte US concernée doit contenir au moins huit Pas de puissance totale et au moins un Pas de CV, et chaque Pas de CV engagé doit posséder une unité de CBA à bord. Si les conditions d'éligibilité sont remplies sans qu'il y ait de combat naval, le joueur US doit révéler suffisamment de

flottes de sa force pour prouver qu'il était éligible. S'il n'y a pas d'éligibilité, ils restent à 20 WERP jusqu'à ce que les conditions décrites ci-dessus soient remplies. Quand cette première augmentation se produit, les ajouts de 1943 dans la Réserve de Force US sont également reçus (cf. cartes du scénario).

- Le processus est répété en 1943 quand leur production va augmenter à 30 en Jan/Fév 1944 ou quand ils remplissent les conditions décrites ci-dessus pour la seconde fois (lors de n'importe quel Tour de 1943 ou plus tard, après le Tour où les conditions ont été remplies une première fois). Quand cette seconde augmentation se produit, les ajouts de 1944 dans la Réserve de Force US sont également reçus (cf. cartes du scénario).
- Les ajouts dans la Réserve de Force US de 1945 sont reçus au début du Tour de Jeu de Jan/Fév 1945.

9.23 LIMITES DES OPERATIONS US : Les unités US ne peuvent pas opérer en Inde, en Birmanie ni en Chine (excepté Formose).

Note : Les Maraudeurs de Merrill, qui opéraient en Birmanie, formaient une unité trop petite pour être représentée dans Asia Engulfed.



9.24 PIONS DE CONSTRUCTION NAVALE : Il y a sept Pions de Construction Navale US portant une date d'entrée. Ces pions de construction sont ajoutés à la Réserve de Force US et peuvent être utilisés à partir du Tour indiqué sur eux.

9.25 PRÊT-BAIL : Les USA peuvent transférer jusqu'à cinq WERP (au total) par Tour, répartis entre le Commonwealth et la Chine Nationaliste. La Chine Nationaliste ne peut recevoir que deux WERP par Tour maximum pour chaque zone de Route Birmane (Assam et Burma) que les Alliés contrôlent. Les WERP transférés aux Chinois Nationalistes doivent pouvoir tracer une route jusqu'à une zone de ressources chinoise sous contrôle ami occupée par des Nationalistes. Les WERP transférés au Commonwealth doivent pouvoir tracer une route jusqu'à une zone de ressources sous contrôle ami en Inde ou en Australie, et si des unités terrestres sont produites par ces WERP, elles doivent appartenir à la nation jusqu'où cette route mène. Une route tracée jusqu'en Inde peut contourner l'Australie, en sortant du bord sud de la carte à l'est de l'Australie et revenir sur la carte par une zone maritime située à l'ouest du continent. Cette route autour de l'Australie peut également servir au ravitaillement US [3.4], mais pas pour un Mouv-Strat d'unités. Chaque WERP que les USA transfèrent à une Puissance diminue de deux les WERP américains pour le Tour en cours.

9.3 Le Commonwealth

9.31 LA GUERRE EN EUROPE : Le Commonwealth doit soustraire trois WERP par Tour afin de représenter l'aide envoyée en Europe dans la guerre contre l'Allemagne nazie. Ces WERP sont conservés sur le théâtre asiatique lors de chaque Phase de Production alliée où le joueur japonais possède une unité dans une zone de l'Inde (pas de Ceylan) ou d'Australie.

9.32 LIMITES DES OPERATIONS : Les unités du Commonwealth ne peuvent pas opérer en Chine excepté dans les deux îles (Hainan et Formose) et les deux cases de port (Hongkong et Shanghai). Elles ne peuvent pas entrer dans ces zones si elles contiennent des unités chinoises.

9.4 La Chine

9.41 TCHANG KAÏ-CHEK TRAÎNE DES PIEDS : Les unités nationalistes chinoises ne peuvent pas entrer dans une zone occupée par les Japonais sauf si elle contient déjà au moins une unité nationaliste ou si les USA dépensent une Action Spéciale. Si elle est dépensée, l'Action Spéciale US leur permet de créer une ou plusieurs zones nouvellement contestées lors du Tour en cours. Elles peuvent entrer dans des batailles déjà en cours et des zones sous contrôle japonais inoccupées sans avoir besoin d'Action Spéciale.

9.42 LE SOULEVEMENT COMMUNISTE : Les Communistes chinois reçoivent un Pas gratuit lors de chaque Phase de Production alliée. Il représente le soutien populaire constant qu'ils recevaient des populations locales. De nouvelles unités communistes peuvent apparaître dans toute zone sous contrôle ami (qui peut être contestée) située en Chine, contenant ou adjacente à une zone contenant déjà une ou plusieurs unités communistes. Les Communistes chinois n'utilisent pas de WERP, même s'ils contrôlent et occupent une zone de ressources chinoise. Le Pas gratuit par Tour, avec les Pas gratuits de milice reçus par la règle 9.45, sont les seuls renforts autorisés pour les Communistes chinois.

9.43 CONFLIT ENTRE NATIONALISTES ET COMMUNISTES CHINOIS : Dans toute zone engagée où des unités communistes et nationalistes se défendent, le joueur japonais reçoit un Hit-bonus pendant tous les Rounds de Combat jusqu'à ce qu'un Round débute contre seulement l'une des deux forces (Communistes ou Nationalistes). Dans de telles zones où les Chinois attaquent, non seulement le joueur japonais reçoit toujours ce Hit-bonus, mais en plus une seule force (nationalistes ou communiste; au choix du joueur Allié) peut lancer l'attaque et doit subir seule toutes les pertes éventuelles.

9.44 LIMITES DES OPERATIONS : Les unités chinoises ne peuvent opérer qu'en Chine (y compris Shanghai, Hainan et Hongkong; la Chine reçoit les WERP de Shanghai tant qu'elle contient des Nationalistes, mais pas ceux de Hongkong, qui sont attribués au Commonwealth, à condition qu'elle soit contrôlée par les Alliés et inoccupée ou occupée par une unité terrestre ou de garnison britannique), à Manchukuo, et en Corée. De plus, les unités communistes chinoises ne peuvent opérer que dans les zones de terrain accidenté et les zones adjacentes à du

terrain accidenté dans les limites définies ci-dessus. Les unités chinoises ne peuvent pas entrer dans des zones contenant des unités du Commonwealth.

Note : Les Forces Expéditionnaires Chinoises qui opéraient en Birmanie formaient une unité bien trop réduite pour être représentées dans Asia Engulfed.

9.45 MILICE D'URGENCE CHINOISE : Chaque fois qu'un territoire de Chine qui était sous contrôle chinois passe sous contrôle japonais lors d'une Phase de Combat, les Chinois reçoivent instantanément jusqu'à cinq Pas gratuits de milice répartis entre de nouvelles unités et/ou des Remplacements (sans excéder la Réserve de Force). Ces Pas gratuits seront communistes quand la zone prise est du terrain accidenté, et nationalistes pour les autres zones. Les Pas gratuits arrivent selon les mêmes contraintes que les unités nouvellement construites de chaque force.

9.46 MILICE CHINOISE AU COMBAT : La milice chinoise ne peut faire feu (jeter les dés) que lorsqu'elle se défend. Si elle participe à une attaque, elle ne peut pas faire feu (jeter les dés), mais elle peut subir des pertes selon les règles standards (unités à pleine puissance en premier, etc.).

9.47 UNITE DE LBA CHINOISE : L'unité de LBA chinoise ne peut être employée que pour appuyer des unités terrestres nationalistes ou pour le combat aérien.



9.5 Les Puissances Mineures (DEI & les Philippines)

9.51 Les DEI ne produisent jamais rien. Leur flotte de CA est considérée comme étant une flotte alliée excepté ce qui est noté plus bas. Leurs unités terrestres ne peuvent pas quitter leurs zones de placement initial.

9.52 Les Pas de flotte DEI ne peuvent pas être réparés. Détruisez tout Pas endommagé de la flotte DEI pendant la résolution des dégâts [8.6] au lieu de faire un jet sur la table des dégâts des Croiseurs. Notez que deux résultats de dommages pendant un combat ne détruisent qu'un seul Pas comme toute autre flotte de CA. Les résultats de dommages ne sont pas convertis en destruction tant que la Résolution des Dégâts n'a pas été effectuée.

9.53 La flotte DEI peut utiliser tout port sous contrôle ami situé dans les DEI, en Inde ou en Australie, comme si c'était un port national.

9.54 Les DEI sont conquises et leurs unités terrestres sont définitivement retirées du jeu quand toutes leurs zones de ressources sont sous contrôle japonais à la fin d'une quelconque phase.

9.55 Les Philippines ne peuvent produire que pour reconstruire ou ajouter un Remplacement à leur unité de milice, et seulement si Luzon est sous contrôle ami. Leur unité de milice est considérée comme unité américaine dans tous les aspects du jeu excepté qu'elle ne peut pas quitter les Philippines et qu'elle ne peut pas être remplacée ou reconstruite avec des WERP américains.

9.56 Les Philippines sont conquises et leur unité est définitivement retirée du jeu quand les quatre zones des Philippines sont sous contrôle japonais à la fin d'une quelconque phase.

10.0 CONQUÊTE & VICTOIRE

10.1 Conquête nationale

Chaque Puissance Majeure et Mineure est considérée comme conquise quand les conditions ci-dessous sont remplies. Quand un pays particulier est conquis, toutes ses forces sont définitivement retirées du jeu.

10.11 Le Japon est conquis dès l'instant où Honshu est sous contrôle ennemi. Quand le Japon est conquis, le jeu est terminé [10.3].

10.12 L'Inde est conquise si à la fin d'un Tour du joueur allié les trois zones de ressources indiennes sont sous contrôle japonais. Les unités indiennes sont alors retirées du jeu, et l'Inde n'agit plus jamais comme source de ravitaillement pour les unités du Commonwealth.

10.13 L'Australie est conquise si à la fin d'un Tour du joueur allié toutes les zones de ressources australiennes sont sous contrôle japonais. Les unités australiennes sont retirées du jeu. Si une ou plusieurs zones de ressources japonaises sont ensuite libérées, l'Australie recommence à agir comme source de ravitaillement pour les unités alliées.

10.14 Chaque force chinoise est conquise comme suit :

a) La Chine Nationaliste est conquise si à la fin d'un Tour du joueur allié les Chinois ne contrôlent pas au moins une zone de ressources chinoise (les forces communistes peuvent continuer de combattre si elles n'ont pas été conquises de leur côté).

b) Les forces communistes chinoises sont conquises quand il n'y a plus d'unité chinoise communiste sur la carte (la Chine Nationaliste peut continuer de combattre si elle n'a pas été conquise de son côté).

10.15 Les DEI sont conquises dès l'instant où ils ne contrôlent plus une seule zone de ressources ou de Pétrole. La flotte DEI n'est pas retirée quand elles sont conquises; elle ne peut alors utiliser que des ports nationaux indiens ou australiens, mais elle ne peut recevoir aucun Pas supplémentaire.

10.16 La Grande Bretagne ne peut être conquise.

10.17 Les USA ne peuvent être conquis.

10.18 FIN DE LA PARTIE : La partie s'achève à la conclusion du Tour de Juil/Août 1945, sauf si elle s'est terminée plus tôt par la conquête du Japon ou si le Japon a rempli ses conditions de Victoire Décisive [10.3].

10.2 Contrôle du territoire conquis

Une fois qu'une Puissance Majeure ou Mineure a été

conquise, et que ses forces ont été retirées, le contrôle de son territoire est déterminé de la manière suivante :

10.21 Toutes les zones uniquement occupées par des forces d'invasion, ou ne contenant aucune force du tout, sont considérées comme contrôlées par la Puissance conquérante.

10.22 Les zones contenant des forces opposées à l'envahisseur après que les unités conquises ont été retirées demeurent amies avec le camp qui les contrôlait juste avant la conquête.

10.3 Conditions de victoire

Les niveaux de victoire sont déterminés comme suit :

Les Japonais remportent une Victoire Décisive si l'une des conditions suivantes est remplie à la fin d'un Tour du joueur allié :

- a) Les Japonais contrôlent Hawaï.
- b) Les Japonais contrôlent au moins 12 Zones / Zones maritimes de Points de Victoire (VP) ravitaillées.
- c) Le Japon n'est pas conquis à la fin du Tour de Juil/Août 1945, contrôle au moins six Zones de VP ravitaillées, et les Alliés n'ont AUCUNE zone terrestre de base aérienne stratégique sous leur contrôle.

Les Japonais peuvent remporter des Victoires Opérationnelle et Marginale en contrôlant suffisamment de Zones de Points de Victoire ravitaillées comme listé ci-dessous et en demeurant non conquis à la fin du Tour de Jeu de Juil/Août 1945. Les VP pour les zones maritimes sont attribués si les Japonais y exercent une influence Limitée ou Dominante [8.13] (un marqueur de Réseau de Ravitaillement n'est pas nécessaire).

- 6+ Victoire Opérationnelle
- 3 à 5 Victoire Marginale

Les niveaux de victoire alliée sont les suivants :

- Victoire Marginale Le Japon contrôle 2 Zones de VP ravitaillées
- Victoire Opérationnelle . Le Japon contrôle 0 ou 1 Zone de VP ravitaillée
- Victoire Décisive Le Japon est conquis avant la fin du jeu

10.4 Miser pour les camps

Miser pour les camps se fait en misant un nombre de WERP de la production d'avant jeu que vous désirez allouer aux Japonais, et un nombre de Points de Pétrole de départ que vous désirez ajouter au joueur japonais, pour jouer les Alliés. Vu autrement, le nombre de WERP de la production d'avant jeu que vous désirez allouer aux Alliés et le nombre de Points de Pétrole de départ que vous consentez à sacrifier pour jouer les Japonais.

EXEMPLE : Si vous remporter la mise pour jouer les Américains grâce à une mise de trois, le joueur japonais peut librement effectuer une Phase de Production avant que la partie ne commence, en dépensant ces trois WERP (uniquement), selon les contraintes habituelles (excepté l'emploi des Points de Transport, qui ne se soustraient pas aux transports disponibles du premier Tour), et le joueur japonais ajoute également trois Points de Pétrole à son nombre de départ pour commencer le scénario.

CREDITS

CONCEPTEURS : **Jesse Evans et Rick Young**

DEVELOPPEUR : **John Foley**

REGLES : **Kristian Madsen, Joe Keller, and John Ellsworth**

DIRECTEUR ARTISTIQUE : **Rodger B. MacGowan**

PACKAGING : **Rodger B. MacGowan**

PIONS & CARTE : **Mark Simonitch**

PRESENTATION DES REGLES : **Mark Simonitch**

JOUEURS DE TEST: Mark Beninger, Eric Burgess, Joe Chacon, Ron Draker, Jesse Evans, John A. Foley, Kevin Garber, Jim Hambacher, Björn Hansson, Andrew Harding, Hal Hood, Joe Keller, Dave Knoyle, Mark A. Kramer, Greg Lipin, Kristian G. Madsen, Tim Paterson, Mark Simonitch, Joel Toppen, Mike Wene, Joe White, et Rick Young.

COORDINATION DE LA PRODUCTION : **Tony Curtis**

PRODUCTEURS : **Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch**

INDEX (KT&C = Glossaire & Concepts - pages 3 & 4)

- Actions Spéciales** : KT&C, 4.44, 6.61, 7.0 - 7.8, 9.41
Amérique : Cf. USA
ASW : Cf. Éléments Stratégiques
Bases aériennes stratégiques : KT&C, 2.4, 2.5
Cadre : KT&C, 4.44
cases d'île : 3.23, 5.42, 6.75, 7.25
Cases de port : 3.22, 3.35, 5.17, 5.43, 6.74, 7.25
Cases de stockage : KT&C
Chinois :
Communistes : 3.32, 4.11, 9.42, 9.43, 9.44, 10.14(b)
LBA : 9.47
Milice : 9.45, 9.46
Nationalistes : 3.31, 4.11, 4.14, 7.7, 9.41, 9.43, 9.44, 10.14(a)
Combat :
Aérien : 6.22, 8.42(d)
Aéronaval : 1.14, 5.12, 8.4 - 8.42(h)
Terrestre : 1.17, 6.0 - 6.75
Combat naval : Cf. Combat : Aéronaval
Consolidation : 8.11, 8.41, 8.42, 8.8
Consolidation navale : Cf. Consolidation
Cours d'eau : 5.19, 6.4, 6.73
Croiseurs : 7.22, 8.33, 8.41, 8.41(a), 8.42
Dégâts : 8.41(a), 8.42(b), 8.42(f), 8.42(g), 8.42(h), 8.6
Dégâts navals : Cf. Dégâts
DEI : 3.33, 4.13, 4.14, 9.5 - 9.53, 10.15
Détermination du ravitaillement Final : 1.19, 3.7, 3.8, 6.74
Détroits : KT&C, 3.1, 5.16, 6.4, 6.73
Éléments stratégiques : KT&C
ASW : 2.1, 2.11, 2.13, 2.2, 4.44
Guerre sous-marine : 2.1, 2.12, 2.3, 4.44
Points de Bombardiers : 2.4, 2.41, 2.42, 2.5, 4.44
Europe Engulfed : 16.0
Flottes : KT&C, 1.11(a), 4.24, 4.74, 5.42, 5.43, 5.45, 8.0
Fortifications : 4.44, 6.4, 6.8
Grandes Zones : 3.21
Guerre sous-marine : Cf. Éléments Stratégiques
Hit-Bonus : KT&C, 6.4, 7.21, 7.22
Indes Orientales Hollandaises : Cf. DEI
Influence : KT&C, 3.4(a), 5.23, 8.13, 8.22
Interception : Cf. Interception navale
Interception navale : 8.3 - 8.33, 8.41, 8.42, 9.11(b)
Invasions Amphibies : 1.15, 6.4, 7.2 - 7.25, 8.13(a)
Japon :
Attaques Banzai : 3.35, 6.4, 9.14
Conquête : 10.11
Croiseurs lourds : 8.33, 9.12
Force de Défense Nationale : 9.16
Kamikazes : 9.13 - 9.13(c)
Points de Pétrole : KT&C, 1.11(c), 2.12, 2.42, 4.11, 4.14, 4.8(a), 8.21, 8.24, 8.25
Points de Transport : KT&C, 1.11(c), 1.12(b), 2.12, 3.5, 4.44, 4.5
Réseau de Ravitaillement : 1.12(b), 2.12, 3.4(b), 3.5, 7.2, 8.13(a)
Ressources occupées : 4.11, 4.14, 4.8
Sources de ravitaillement Partiel : 3.35, 3.8
Unités d'élite : 6.22, 9.12, 9.13
Jeu combiné : 16.0
Jungle : 1.12(a), 5.15, 5.44, 6.32, 6.4, 6.72, 9.11(g)
Kamikazes : Cf. Japon
Le Commonwealth : 4.11, 4.14, 9.3, 10.12, 10.13, 10.16
Limites d'empilement : 5.4 - 5.46
Marqueurs : 4.29
Mouvement – Naval : Cf. Mouvement naval
Mouvement – Terrestre / Aérien : 5.0 - 5.32
Mouvement naval : 1.11(a), 7.4, 8.2 - 8.23
Mouvement Opérationnel : 1.15, 5.1 - 5.19, 5.31
Mouvement Stratégique : KT&C, 1.16, 2.13, 4.8(c), 5.2 - 5.24, 5.32, 8.13
Navires de Guerre : 7.22, 8.41, 8.41(a), 8.42
Non ravitaillé : 3.6
Partisans : 4.8
Pas : KT&C, 4.22, 4.24
Phase de Combat de Percée : 1.17(b), 6.6 - 6.63
Philippines : 4.14, 4.32, 4.41, 4.43, 9.55, 9.56
Piste d'Information Générale : 2.0, 4.71
Pistes de Production : 4.71
Points de Bombardiers : Cf. Éléments Stratégiques
Points de Pétrole : Cf. Japon
Points de Transport : Cf. Japon
Porte-Avions : 5.41, 8.41, 8.41(a), 8.42(c)
Ports : 3.24, 4.44, 5.45, 7.23, 8.24, 8.7, 9.11(j)
Ports nationaux : KT&C, 4.42, 4.74, 8.7, 8.8
Production : 1.13, 4.0 - 4.8, 7.1, 7.8, 9.21, 9.22
Puissances Majeures : KT&C, 7.13
Puissances Mineures : KT&C
Ravitaillement : 1.12, 1.19, 3.0 - 3.8, 4.8(b)
Ravitaillement par mer : 3.4, 8.13
Réaction navale : 1.11(b), 7.4, 7.6, 8.2, 8.25, 9.11(a), 9.11(e), 9.22
Remplacements : 4.3, 4.5, 7.8
Réseau de Ravitaillement : Cf. Japon
Réserve de Force : KT&C, 4.4
Retour à la base navale : 1.18, 7.5, 8.8
Séquence de jeu : 1.0 - 1.3
Sources de ravitaillement : 3.1, 3.3
Surprise : 8.31(d), 8.41(a), 8.42(b), 9.11
Terrain accidenté : 5.19, 6.4, 6.71
Torpilles : 2.14
Torpilles : Cf. USA
Transport maritime : 5.23, 5.3 - 5.32
Transports de Troupes : KT&C, 8.12, 8.41, 8.41(a), 8.42(c)
Unité de Garnison : 3.35, 4.28, 4.43, 4.44, 4.5, 4.8, 5.42, 5.43, 6.74, 7.25
Unités aériennes : 4.21, 4.44, 4.75, 5.12, 5.13, 5.14(b), 5.22, 5.3, 5.41 - 5.43, 5.46, 6.21, 6.22, 6.4, 6.5 - 6.53, 7.24, 8.13(a) - (c), 8.42(a) - (g), 9.11(c)+(d), 9.13 - 9.13(c)
Unités d'élite : Cf. Japon
Unités de Marine : 4.26, 4.44, 6.4, 7.2, 8.24
Unités de milice : 4.27, 4.44, 7.21, 9.45, 9.46
Unités sous-marines : 1.11(b), 1.14, 4.25, 4.44, 8.5, 9.11(i)
Unités terrestres : KT&C, 4.22, 5.11, 5.21, 5.3, 6.23
USA : 3.34, 4.11, 4.14, 4.42, 9.2, 10.17
WERP : KT&C, 2.12, 2.41, 2.42, 4.1 - 4.14, 4.6, 4.73, 4.77, 4.8(a), 9.22, 9.25
Zone contestée : KT&C, 3.1, 5.14, 5.23, 6.1, 7.7
Zone contrôlée : 3.25, 5.23
Zone nouvellement contestée : KT&C, 6.1
Zones : KT&C, 3.1, 3.2
Zones nationales : KT&C, 4.41
Zones terrestres : 3.21-3.23