



**TASK
FORCE**

CARRIER BATTLES
IN THE PACIFIC

A game by Ginichirō Suzuki

RULEBOOK

VUCA SIMULATIONS

TASK FORCE CARRIER BATTLES IN THE PACIFIC

Table des matières

1. INTRODUCTION	3
1.1. ÉCHELLE.....	3
1.2. RÈGLES	3
1.3. CAMPS.....	3
2. COMPOSANTS DU JEU	3
2.1. CARTES	3
2.2. UNITÉS DE COMBAT.....	3
2.3. MARQUEURS DE JEU ET JETONS	5
2.4. FICHES D'AIDE AU JOUEUR ET TABLEAUX	5
2.5. FEUILLES DE FORMATION DE FLOTTE.....	5
2.6. FICHES D'ETAT DES AÉRONEFS.....	6
2.7. DES.....	6
3. PROCÉDURES STANDARD	6
3.1. JOUEUR AYANT L'INITIATIVE.....	6
3.2. JOUR ET NUIT	6
3.3. EMPILEMENT.....	6
3.4. ZONE DE CONTRÔLE	6
3.5. TRAITEMENT DES TOUCHES DE COMBAT	7
3.6. GESTION DES MARQUEURS DE FLOTTE	9
3.7. MISE EN PLACE D'UN SCÉNARIO	9
3.8. BROUILLARD DE GUERRE.....	10
3.9. CONDITIONS DE VICTOIRE.....	10
4. SÉQUENCE DE JEU	11
4.1. PHASE DE MOUVEMENT NAVAL	11
4.2. PHASE DE COMBAT NAVAL	12
4.3. PHASE D'OPÉRATIONS AÉRIENNES	14
4.4. PHASE DE RECONNAISSANCE	18
4.5. PHASE ADMINISTRATIVE.....	19
5. UNITÉS SPÉCIALES	19
5.1. AVIONS	19
5.2. NAVIRES.....	19

Formats

- ◆ *Les notes utiles et les informations complémentaires sur les règles sont présentées de la manière suivante*

Les exceptions sont identifiées ainsi

Les Exemples sont présentés ainsi

VUCA Simulations édition anglaise

Développement :

Patrick Gebhardt
Edgar Gallego

Direction artistique :

Pablo Bazerque

Édition japonaise

Conception du jeu :

Ginichirō Suzuki

Scénario de la mer de Corail :

Kazunari Suzuki

Scénario de Midway :

Hiroyuki Okuyama

Scénario des Salomon orientales :

Fukumitsu Ōba

Testeurs :

Kazuaki Okumoto,
Kazuo Yatsugi,
Yoshitaka Komuro,
Hisashi Suzuki,
Yumi Shina

Les classiques du wargame japonais I

TASK FORCE : Batailles de porte-avions dans le Pacifique

Première sortie/parution :

8 août 2009

Éditeur :

Shōgō Anraku
Yasushi Nakaguro

Maison d'édition :

Kokusai Tsushinsha., Ltd

Traduction française

Jean-Philippe Aubertel



Vous trouverez des informations complémentaires sur nos jeux et des documents utiles sur : vucasims.com

1. INTRODUCTION

"**TASK FORCE : Carrier Battles in the Pacific**" est conçu pour être accessible et agréable pour tous, des joueurs n'ayant aucune expérience des wargames ou des jeux de simulation, à ceux ayant un niveau intermédiaire ou supérieur dans ce genre de jeu.

Il y a dix scénarios à jouer, qui se concentrent sur les engagements navals japonais pendant la Seconde Guerre mondiale. La difficulté des scénarios augmente progressivement. Les quatre premiers sont des scénarios didactiques, conçus pour les débutants complets et pour les joueurs qui préfèrent apprendre le jeu pas à pas en jouant, les trois premiers se jouant en solitaire et le quatrième (bataille fictive Porte-Avion Vs Porte-Avion) se jouant à deux joueurs. Le but de ces premiers scénarios est simplement d'enseigner aux nouveaux joueurs les règles essentielles qui apparaissent dans l'ensemble de **TASK FORCE**. Les autres scénarios ajoutent progressivement des règles et varient en difficulté, tandis que les quelques derniers seront mieux appréciés par les joueurs de niveau intermédiaire. Cela dit, même les derniers scénarios seront accessibles à un débutant qui aura progressé tour à tour dans les précédents. A l'inverse, les premiers scénarios peuvent présenter peu d'intérêt pour les joueurs de niveau intermédiaire en raison de leur faible difficulté.

Bien que ce livret contienne toutes les règles nécessaires pour jouer le jeu complet, les règles sont introduites en jouant scénario par scénario. Pour les nouveaux venus dans le genre en particulier, il est essentiel de jouer les scénarios pour tester sa compréhension.

1.1. ÉCHELLE

Un hexagone représente une zone de 75 km de côté.

Chaque tour représente une période de 90 minutes (jour) ou de 3 heures (nuit).

Les unités de combat sont représentées comme suit : Les Cuirassés, les Porte-avions et les Croiseurs comptent pour un navire par pion. Les Destroyers et les Transports comptent pour deux navires par pion. Et pour les unités aériennes, il s'agit de neuf Avions par pion.

1.2. RÈGLES

Au lieu de lire tout le livret de règles, vous pouvez choisir de commencer à apprendre le jeu à l'aide des scénarios tutoriels. Chaque scénario vous indiquera quelles règles de ce livret sont nécessaires pour y jouer, ainsi que les règles exclusives à ce scénario, qui ne sont pas communes aux autres scénarios.

1.3. CAMPS

Deux camps se sont affrontés dans le Pacifique pendant la Seconde Guerre mondiale : Les Japonais et les Alliés. Les Japonais sont représentés dans le jeu par la Marine Impériale Japonaise (IJN). Les Alliés sont représentés par les États-Unis et leur US Navy (USN), le Commonwealth (Royaume-Uni, Australie) avec la Royal Navy (RN), et aussi les Pays-Bas avec leurs navires dans les marines USN et RN.

- ◆ *Dans ce jeu, nous utiliserons le terme IJN pour désigner le camp japonais, et l'USN ou la RN (selon le scénario) pour désigner le camp allié.*

2. COMPOSANTS DU JEU

Le jeu comprend les éléments suivants

- Un livret de règles.
- Un livre de scénarios.
- Quatre feuilles de cartes.
- 180 pions de 30x15mm.
- 408 pions carrés de 15 mm.
- Deux tableaux d'aide au joueur.
- Deux plateaux de formation de flotte
- Un plateau de base aérienne
- Une piste de tour
- Deux dés à 6 faces.

2.1. CARTES

Les cartes représentent les différentes zones où s'est déroulée la guerre du Pacifique. Une grille hexagonale est superposée pour réguler le mouvement des pièces de jeu. Chaque hexagone possède un numéro d'identification unique pour faciliter la mise en place.

2.1.1. Types d'hexagone

Il s'agit d'un jeu sur les conflits navals, la seule distinction est donc mer ou terre (les récifs coralliens entrant dans cette dernière catégorie).

Comme on peut s'y attendre, les navires ne peuvent pas se rendre dans des hexagones couverts de terre, ni passer au-dessus d'une zone entièrement couverte de terre. Ils peuvent toutefois se rendre sur des hexagones comportant à la fois une partie terrestre et une partie maritime. Bien entendu, la terre n'est pas un problème pour les unités aériennes, qui ne sont soumises à aucune restriction. Dans ce jeu, la recherche est effectuée par les unités aériennes envoyées pour trouver les unités navales ennemies, bien que ces aéronefs ne soient pas représentés par des pions, et donc la recherche n'est pas limitée non plus.



2.1.2. Suivi des tours

Indique le passage du temps et les informations pertinentes, telles que le côté de l'initiative, les restrictions sur certaines procédures et la durée de chaque scénario.

2.2. UNITÉS DE COMBAT

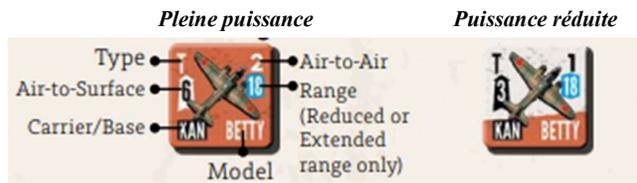
Une unité représente une seule unité de combat, et une unité de combat représente les forces militaires qui ont pris part aux batailles historiques. Les Destroyers (DD), les Transports (AK) et les unités aériennes, lorsqu'ils sont à pleine puissance (2.2.1), représentent une unité (comme le reste des unités de combat), et lorsqu'ils sont réduits, ils représentent une demi-unité (0,5 unité). Il y a des unités navales, aériennes et terrestres dans ce jeu.

Chaque unité a plusieurs chiffres et lettres imprimés sur elle, indiquant son nom, son rôle et ses capacités de combat.

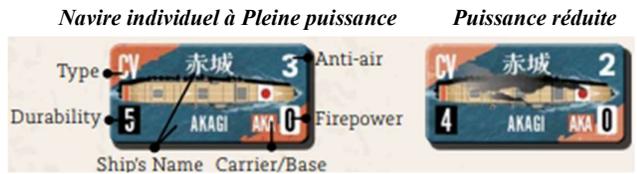
Les valeurs de l'unité sont codées par couleur selon la nationalité comme suit :

- Rouge pour JP (Japon)
- Bleu-gris pour US (États-Unis).
- Kaki pour UK (Royaume-Uni).
- Bleu clair pour AU (Australie)
- Orange pour DEI (Indes orientales néerlandaises)

AÉRONEFS



NAVIRES



BASES TERRESTRES



Type : le type de navire ou d'aéronef.

TYPE DE NAVIRE				TYPE D'AVIONS	
BB	Cuirassé	CL	Croiseur léger	F	Chasseur
CV	Porte-avions	DD	Destroyer	B	Bombardier
CVL	Porte-avions léger	AK	Transport	DB	Bombardier en piqué
CA	Croiseur lourd	AO	Ravitailleurs	T	Bombardier à torpilles

Nom (Name) : le nom du navire, de la base terrestre ou de l'aéronef Air-air : utilisé par les aéronefs pour attaquer d'autres aéronefs.

Air-Air : utilisé par les aéronefs pour attaquer d'autres aéronefs.

Anti-aérien (Anti-Air) : utilisé par les navires et les unités terrestres pour se défendre contre les attaques aériennes.

Air-surface (Air to Surface) : utilisé pour attaquer des cibles navales et terrestres.

Puissance de feu (Firepower) : utilisée par les navires pour attaquer d'autres navires et bombarder des bases terrestres.

Durabilité (Durability) : utilisée par les navires et les bases terrestres pour mesurer le nombre de coups qu'ils peuvent recevoir avant d'être endommagés, coulés ou détruits.

Rayon d'action (Range) : utilisé par les avions pour indiquer la zone d'influence en hexagones, où les avions peuvent être envoyés pour effectuer des raids. En général, il s'agit de 5 hexagones. Lorsque le pion affiche un chiffre, il s'agit de la portée réduite du TBD Devastator, ou d'une portée étendue (voir 4.3.1, 4.3.7, 4.3.8.)

Capacité (Capacity) : la capacité en unités aériennes de la base.

Porte-Avions/Base (Carrier/base) : indique la base spécifique (Porte-avions ou base terrestre) à laquelle se rapporte l'unité aérienne. La base d'attache sera toujours la première option de retour pour une unité aérienne au retour d'une mission.

♦ Les valeurs de l'unité de combat sont un mélange de capacités, d'armes, de technologies, d'expérience de l'équipage et des pilotes, de doctrine, etc.

2.2.1. Les étapes

Les dommages subis au combat entraînent naturellement une détérioration de l'aptitude au combat. Les "pas" mesurent des dommages et correspondent à des unités placées face visible ou face cachée. Une unité à pleine puissance a 2 pas et est représentée par le recto du pion, et une unité réduite à 1 pas et est représentée par son verso.

- Navires de classe croiseur ou supérieure (y compris les Ravitailleurs) : ils sont "significativement endommagés" après un premier pas de dommage (le navire est indiqué comme endommagé), et un second pas les coule.
- Une unité de Destroyers ou de Transports à pleine puissance compte deux navires. Infliger un pas de dommage revient à couler un navire : lorsque vous retournez le pion sur sa position de force réduite, il n'indique plus qu'un navire au lieu de deux. Un pas de dommage à une unité réduite signifie que le dernier navire a coulé - vous retirez alors le pion de la table de jeu.
- Une unité d'avions à pleine puissance (9 avions) qui perd un pas est retournée du côté de sa puissance réduite (4-5 avions) et, après avoir perdu son deuxième pas, est détruite (retirée du plateau).
- Les Bases terrestres sont traitées comme des porte-avions (avec des différences notables, bien sûr), et donc elles subissent des dégâts et ont 2 pas comme les porte-avions.

Dans ce livret, nous utiliserons **pion** pour désigner le pion physique en carton, **navire** pour désigner le nombre de navires d'un pion (un DD complet et un AK ayant 2 navires), et **unité** pour désigner les unités de combat représentées. En général, un "pion" est identique à une "unité", mais dans le cas des destroyers (DD), des transports (AK) et des unités d'aéronefs, lorsqu'ils sont à pleine puissance, ils représentent 1 unité, et lorsqu'ils sont réduits, ils représentent une demi-unité (0,5 unité).

♦ **Note** : De cette façon, un navire de classe Croiseur ou supérieure est 1 pion, avec 1 ou 2 pas (en fonction de ses dégâts), 1 unité et 1 navire. Un DD ou AK complet est 1 pion, avec 2 pas, 1 unité et 2 navires. Un DD ou AK réduit est 1 pion, avec 1 pas, 0,5 unité et 1 navire. Une unité aérienne complète est 1 pion, avec 2 pas, 1 unité. Une unité aérienne réduite est 1 pion, avec 1 pas, 0,5 unité.

Il est possible d'infliger deux pas de dégâts en même temps à une unité à pleine puissance, ce qui la met hors-jeu.

Dans certains scénarios, une unité commencera la partie du côté de sa force réduite, ce qui signifie qu'un seul pas de dégâts la mettra hors-jeu.

2.2.2. Les aéronefs

Les **Chasseurs** sont les aéronefs de type F. Ils n'ont pas de valeur Air-Surface. Les Zéros ont des règles spéciales, ainsi que le Douglas TBD Devastator. (Voir aide de jeu ou page 16).

Les **Bombardiers** sont ceux qui ont un type B, DB ou T et une valeur Air-Surface. En ce qui concerne les Bombardiers, il n'y a pas de différence entre les bombardiers à torpilles, les bombardiers en piqué et les bombardiers (horizontaux), à l'exception des valeurs, de certaines restrictions de scénario et de l'attaque d'une base (Voir 5.0 et aide de jeu).

Les unités aériennes sont basées sur des Porte-avions et des Bases terrestres, et ne sont placées sur la carte que lorsqu'elles effectuent un raid sur des navires ou des bases ennemies, ou lorsqu'elles sont utilisées dans le cadre d'une mission CAP externe. Le reste du temps, elles sont placées sur leur fiche d'état des aéronefs.

2.2.3. Navires

Les **porte-avions** sont les navires portant les désignations CV et CVL. Ils servent de base maritime à leurs unités aériennes et leurs *Task Forces* sont appelées *Carrier Task Forces*.

Les navires non porteurs (les autres désignations) sont soit regroupés dans les *Fleet Task Forces*, soit escortent les porte-avions dans des *Carrier Task Forces*.

Il existe des règles spéciales pour les types de navires ou les navires nommés (Voir 5.0 et aide de jeu).

Les unités navales forment des *Task Forces*, et sont situées dans les Plateaux de formation de Flottes. Elles ne sont placées sur la carte que lorsqu'elles se retirent de la mission parce qu'elles ont un statut critique ou escortent des navires en repli. Vous utiliserez généralement le

marqueur de *Withdrawing* numéroté à leur place pour des raisons pratiques, car les navires sont plus grands que les hexagones.

2.2.4. Bases terrestres.

Les Bases terrestres partagent avec les Porte-avions les caractéristiques, suivantes :

- Elles hébergent des unités aériennes, et donc ont une fiche de statut d'aéronef,
- Elles subissent les dommages de la même manière (et cela inclut les dommages de pont et l'amplification pour les unités aériennes détruites sur la piste).
- Elles peuvent conduire leurs propres actions de reconnaissance.

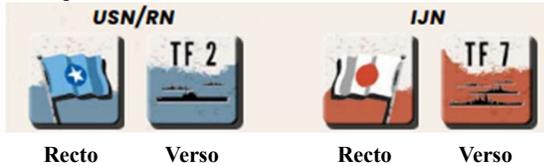
Elles diffèrent toutefois des Porte-avions sur d'autres points :

- Elles ne se déplacent pas, car elles représentent les bâtiments et l'aéroport de la base et sont marqués sur la carte. Le pion est placé sur la feuille de base. Vous pouvez placer l'autre pion dupliqué sur la carte si vous préférez voir son statut facilement.
- Ils sont plus vulnérables aux attaques aériennes (cible statique). Lorsqu'elles sont endommagées, leur capacité est réduite.
- Leurs unités aériennes peuvent attaquer à plus grande distance

2.3. MARQUEURS DE JEU ET JETONS

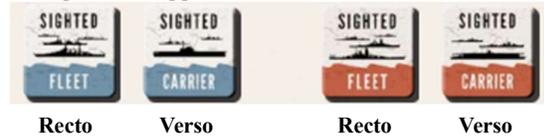
Ces marqueurs permettent de suivre certains statuts sur la carte et le statut des unités.

2.3.1. Marqueurs de flotte



Les "marqueurs de flotte" indiquent l'emplacement sur la carte d'une flotte (*Task Force*) ou d'un Leurre (pour tromper l'ennemi).

2.3.2. Marqueur de rapport



Carrier Force Detected, *Fleet Task Force Detected*, ces marqueurs indiquent que le marqueur de flotte a été reconnu (ce n'est pas un Leurre) et qu'il est désormais considéré comme une *Task Force* partiellement détectée, ainsi que ce que la reconnaissance a dit sur sa composition (ce qu'elle a vu peut différer de ce qu'elle est).

2.3.3. Marqueurs de dégâts

"Les marqueurs d'avarie" (critique/légère) sont utilisés pour les classes de navires supérieures et les Bases terrestres afin d'indiquer leur niveau d'avarie. Pour les avaries mineures, un côté indique "*Minor Damage*" et de l'autre côté l'état "*Emergency repairs*". Pour les dommages critiques, il indique la puissance de feu et les pénalités anti-aériennes (valeur "0").



2.3.4. Le pont d'envol

Marqueurs de dommages

Ils indiquent si les unités aériennes peuvent atterrir ou décoller du porte-avions ou de la base terrestre. Ils sont placés sur le Porte-avions ou la Base correspondant sur les feuilles de statut des avions.



2.3.5. Marqueurs de repli

Utilisés pour rappeler que la formation se replie parce que certains navires ont subi des dommages critiques. La face numérotée est utilisée sur la carte pour des raisons pratiques, car les navires sont plus grands que les hexagones.



L'autre côté est utilisé dans le plateau de formation de flottes pour se rappeler que si la force opérationnelle a un navire qui se retire, la formation doit également se replier.

2.3.6. Marqueur de tour

Placé sur la piste de Tour, il indique également quel camp se déplace en premier lors de la phase de mouvement.



2.3.7. Les pions de reconnaissance



Ils sont tirés d'une « tasse » pour connaître le résultat d'une recherche dans un hexagone, et informer l'adversaire du résultat. Il y a 3 résultats possibles : "*Detected*", "*Misdirect*" et "*Contact Lost*" (voir 4.4.2).

2.4. FICHES D'AIDE AU JOUEUR ET TABLEAUX

Toutes les informations nécessaires au jeu sont regroupées dans les tableaux d'aide au joueur.

2.4.1. Tables de combat

Lorsque des unités s'engagent dans un combat, nous devons déterminer l'issue de la rencontre d'une manière ou d'une autre. Pour cela, nous nous référons aux tableaux de combat. Ils sont au nombre de quatre :

2.4.2. Tableau anti-aérien

Utilisé lorsqu'une unité aérienne attaque une unité navale ou une base terrestre, pour modéliser l'effet des défenses anti-aériennes de la cible.

Les deux colonnes de part et d'autre correspondent au jet de dé. La ligne supérieure donne la valeur anti-aérienne du navire. La cellule correspondante au centre indique le résultat de l'action.

2.4.3. Table de combat aérien

Utilisé lorsqu'un aéronef engage un autre dans un combat.

Les colonnes de part et d'autre correspondent au jet de dé. La ligne supérieure donne la différence des valeurs air-air des unités.

2.4.4. Table air-surface

Utilisée lorsqu'une unité aérienne attaque une unité navale ou une base terrestre.

Les colonnes de part et d'autre sont destinées au jet de dé. La ligne supérieure donne la valeur air-surface de l'aéronef.

2.4.5. Table de combat naval

Utilisée lorsqu'une unité navale en attaque une autre, ou lorsqu'elle bombarde une base terrestre.

Les colonnes de part et d'autre du tableau correspondent au jet de dé. La ligne supérieure indique la puissance de feu des navires.

2.4.6. Table de dommages au pont d'envol

Détermine les dommages subis par le pont d'envol du Porte-Avions ou par l'aéroport de la Base terrestre.

2.4.7. Table des points de victoire tactiques

Récapitulatif des points de victoire tactiques pour les navires coulés, par chaque camp.

2.5. FEUILLES DE FORMATION DE FLOTTE

Les marqueurs de flotte représentent la position de vos *Task Forces* sur la carte. Les plateaux de formation de flotte contiennent les navires qui composent chaque *Task Force*. Il y a un plateau IJN et un USN.

Chaque plateau contient jusqu'à 6 formations "en anneau", TF1 à TF6, utilisées uniquement pour les *Carrier Task Forces*, et jusqu'à 7 formations "en colonne", TF7 à TF13, utilisées pour les *Fleet Task Forces* (Task Forces sans Porte-avions).

Tous les navires qui sont sur la carte (représentés par un marqueur *Withdraw* numéroté) au lieu d'être sur le plateau de formation sont des navires qui se replient en raison de dommages et leurs escortes (qui se replient également). Lorsqu'un navire sur la carte est un Porte-avions, il agit toujours comme une formation en anneau avec les autres navires dans l'hexagone (sur la carte ou dans d'autres forces opérationnelles), et les navires qui ne sont pas des Porte-avions agissent comme des formations en colonne avec les autres navires dans l'hexagone (sur la carte ou dans d'autres forces opérationnelles).

2.6. FICHES D'ETAT DES AÉRONEFS

Les unités aériennes sont basées sur des Porte-avions et des Bases terrestres, et ne sont placées sur la carte que lorsqu'elles effectuent un raid sur des navires ou des bases ennemies, ou lorsqu'elles sont utilisées dans le cadre d'une mission CAP externe. Le reste du temps, elles sont placées sur leur Fiche d'état des Aéronefs.

Elles indiquent l'état des avions dans leurs Bases (porte-avions et bases terrestres). Il y a une Fiche pour l'IJN et une pour l'USN, et chacune d'entre elles comporte 6 cases nommées en fonction de la force opérationnelle du porte-avions où se trouvent les unités aériennes.

Les unités aériennes peuvent être dans l'un des quatre statuts différents sur la fiche d'état des aéronefs, expliqués dans la section Raid (4.3)

- ◆ *Note : nous disons "quatre" parce que nous considérons que "Landing" (du C.A.P. et de la carte) est le même statut, et parce que "Raid" est un statut mais il est représenté sur la carte, pas sur la feuille.*

Une troisième feuille est incluse pour les Bases, partagée par les deux joueurs, parce que cette information est toujours ouverte même lorsque les règles avancées de brouillard de guerre sont en vigueur. L'unité correspondant à la base est placée au-dessus du N° pour indiquer la propriété des unités aériennes de cette base.

2.7. DES

Le jeu comprend deux dés à six faces qui sont principalement utilisés pour la résolution des combats.

Lorsque nous disons dans ces règles "1D6", cela fait référence au lancement d'un dé à six faces. Lorsque nous disons "2D6", il s'agit de lancer de 2 dés à 6 faces, en additionnant les deux résultats. Un "DRM" (*Die roll modifier*) est un modificateur (+ ou -) appliqué au jet de dé.

SYNTHESE

Chaque scénario a un objectif qui est généralement la capture d'une base ennemie, ou la défense de la base navale, et/ou l'élimination des navires (flottes) ennemis. Pour atteindre cet objectif, vous disposez de navires et d'unités aériennes.

Les Navires peuvent attaquer d'autres navires et bombarder les bases avec leurs puissants canons, mais ils le font à courte distance et l'ennemi peut riposter.

Vos Avions constituent la force la plus efficace, car ils attaquent à distance depuis leurs porte-avions et leurs bases, et leurs bombes et torpilles sont très meurtrières. Votre défense contre les avions ennemis est constituée de vos propres avions et des armes anti-aériennes de vos navires.

Vos Navires protègent généralement les porte-avions et les transports qui acheminent les troupes pour envahir les bases.

Sur la carte, il y a des marqueurs de Flotte (qui peuvent être des forces opérationnelles ou des leurres/de l'information erronée) et des Bases. Tous les navires qui se trouvent directement sur la carte sont des navires qui se replient et leurs escortes.

Les marqueurs de flotte, lorsqu'ils ne sont pas des leurres, contiennent des navires.

Les Porte-avions et les Bases contiennent des avions.

Le Moyen de savoir quels pions ennemis sont des *Task Forces* et lesquels sont des leurres est d'avoir des Porte-avions et des bases près d'eux (car ce sont eux qui lancent des avions pour reconnaître la zone), ou d'envoyer d'autres *Task Forces* pour entrer en contact avec eux.

3. PROCÉDURES STANDARD

Les procédures standard sont des règles générales qui s'appliquent à tout moment.

3.1. JOUEUR AYANT L'INITIATIVE

L'initiative détermine qui passe en premier pendant toutes les phases d'un tour, à l'exception de la phase d'opérations aériennes, où elle est déterminée par un jet de dé.

Lors des tours impairs, c'est le joueur IJN qui a l'initiative, lors des tours pairs, c'est le joueur allié. Ceci est indiqué sur la piste de tour.

3.2. JOUR ET NUIT

Certaines règles s'appliquent différemment selon qu'il s'agit d'un tour de jour ou de nuit. La piste de tour montre un résumé des différences et des restrictions, mais une liste complète est présentée ici pour référence future pendant le jeu :

	JOUR	NUIT
MOUVEMENT (HEXAGONES)	1	2
MOUVEMENT (TRANSPORTS)	Tours impairs Uniquement	Toujours
COMBAT NAVAL	Participation restreinte	Tous les navires Puissance de feu des DD de l'IJN x2
RAIDS & CAP	Pas au dernier tour du jour	Non
RECONNAISSANCE	Pas aux 2 derniers tours du jour	Non
JETONS DE RECONNAISSANCE UTILISES	Ne retournent pas dans la tasse	Retournent tous (utilisés et dans la carte) dans la tasse
ORGANISATION DES FLOTTES	Fusionner réorganiser les flottes	Diviser, fusionner, réorganiser les flottes Réutiliser les leurres

3.3. EMPILEMENT

Les joueurs peuvent concentrer leurs forces en plaçant plusieurs unités sur un même hexagone - cela crée une "pile". Dans **TASK FORCE**, il n'y a pas de limite d'empilement, n'importe quel nombre de marqueurs de flotte et de navires en repli, ainsi qu'une base terrestre, peuvent être empilés dans un même hexagone, et dans ce cas :

- N'importe laquelle de ces *Task Forces* peut être fusionnée, et/ou les navires de ces *Task Forces* peuvent être déplacés entre elles, et elles partagent toutes le même CAP ami si elles sont attaquées par un Raid. Les navires qui se replient et qui ne se trouvent pas à l'intérieur d'un marqueur de flotte peuvent recevoir le soutien d'autres navires des flottes de cet hexagone.
- Mais ils sont tous soumis au même jeton de reconnaissance envoyé par l'adversaire (s'il y en a un), et ils sont également tous soumis à tout Raid attaquant l'hexagone.

3.4. ZONE DE CONTRÔLE

Les marqueurs de flotte et les navires (pas les bases terrestres) ont une "zone de contrôle" (ZdC/ZOC) qui consiste en six hexagones adjacents autour de leur position. La ZdC ne s'étend pas à travers les récifs et tous les **côtés d'hexagone** terrestres.

La ZOC est vérifiée et utilisée à différents moments de la partie :

- **(Phase de mouvement naval)** Les marqueurs de leurre ne peuvent pas entrer dans une ZDC ennemie.
- **(Phase de mouvement naval)** Les marqueurs de *Task Forces* et les unités navales peuvent entrer dans la ZdC ennemie, mais ne peuvent pas entrer dans un hexagone occupé par une unité ennemie.

- **(Phase de mouvement naval)** Une fois la phase terminée par les deux joueurs, tous les marqueurs Leurre se trouvant dans une ZdC ennemie sont retirés.
- **(Phase de combat naval)** Des échanges de tirs navals et de torpilles ont lieu entre les unités situées dans les ZdC de l'autre joueur.



3.5. TRAITEMENT DES TOUCHES DE COMBAT

- ♦ *Note : Il ne serait pas réaliste que les attaques fassent le même nombre de dégâts à tous les types de navires, car il existe des variations considérables dans leurs niveaux de blindage. Alors qu'un cuirassé peut survivre à plusieurs bombes ou tirs de barrage ou même à une torpille (à moins qu'ils ne touchent un point faible), un destroyer sera souvent coulé par une seule de ces attaques. L'indice de durabilité reflète ces variations.*

Cette section se réfère aux dommages appliqués aux navires et aux bases terrestres. Lorsque nous parlons de "navire", nous faisons également référence aux "bases terrestres".

En pondérant la valeur de durabilité avec le nombre de *Hits*, nous classons les dommages selon cinq niveaux :

Intact :

Le nombre de *Hits* au combat est inférieur à la durabilité du navire.

Avaries Mineures :

Le nombre de *Hits* est égal à la durabilité du navire. Placez le marqueur « *Minor Damage* » sur le vaisseau, indiquant le statut "Avaries mineures". Si le navire ne subit plus de dégâts jusqu'à la phase d'administration de ce tour, le marqueur indiquera le statut "*Emergency repairs*", et à partir de ce moment, s'il ne subit toujours pas de *Hit* jusqu'à la phase d'administration du tour suivant, les réparations d'urgence sont alors effectuées et le marqueur de dégâts est retiré (voir 4.5). Pour rappel, si une attaque inflige un *Hit* à un navire qui a un marqueur de dégâts mineurs sur son côté "*Emergency repairs*", le marqueur indiquera à nouveau le statut de dégâts mineurs.

- ♦ *Note : un marqueur d'avarie mineure sera également retiré si l'avarie du navire passe dans une catégorie plus dégradée (Significatif, Critique, Coulé).*

Avaries Significatives :

S'applique dans deux cas :

- Le nombre de *Hits* est supérieur de 1 à la durabilité du navire (par exemple, le Tennessee subit 9 coups de combat).
- Un navire avec un dégât mineur (n'importe quel statut) subit tout autre *Hit*.

Lorsqu'un navire subit des dommages importants, il est placé sur sa face de résistance réduite. Il a une valeur de combat réduite dans cet état.

Critique :

S'applique dans deux/trois cas :

- Si le navire est déjà subi des avaries **Significatives** : Le nombre de *Hits* au combat est égal à la durabilité réduite du navire.
- Si le navire est à pleine puissance : L'attaque inflige des dommages **Significatifs**, puis des dommages **Critiques**. En d'autres termes, le nombre de *Hits* restants après les dommages **Significatifs** est égal à la durabilité du navire face cachée. Cela peut se produire lorsque :
 - Le navire est **Intact** :
Nombre de *Hits* = durabilité face visible + 1 + durabilité face cachée.
 - Le navire a subi des dommages **Mineurs** :
Nombre de *Hits* = 1 + durabilité face cachée.

Placez le marqueur de dégâts **Critique** sur le vaisseau. Il a maintenant une valeur anti-aérienne et une puissance de feu de 0.

Coulé / Détruit :

Un *Hit* supplémentaire fait couler un navire ayant subi des dommages **Critiques**. Retirez les navires de la carte/fiche lorsqu'ils coulent.

S'il s'agit d'un Porte-avions ou d'une Base terrestre, retirez les unités d'aéronefs de sa feuille de statut d'aéronefs prêts et en réserve.

Si un navire coulé crée une brèche dans une *Fleet Task Force*, fermez la formation en déplaçant d'autres navires.

Si le porte-avions d'une *Carrier Task Force* est coulé, la formation en anneau devient une colonne de 4 cases, et c'est désormais une *Fleet Task Force* (ce n'est plus un anneau). Réorganisez l'alignement de la colonne.

Si le Repulse coule, le destroyer de droite se déplace pour prendre sa place.

Niveau de dégâts	Statut	Calcul des Hits
8 HITS	DE L'ETAT INDEMNÉ	17 Hits = 8 + 1 + 7 + 1 (> Mineur > Significatif > Critique > Coulé)
1 HIT	DE L'ETAT MINEUR	9 Hits = 1 + 7 + 1 (> Significatif > Critique > Coulé)
7 HITS	DE L'ETAT SIGNIFICATIF	8 Hits = 7 + 1 (> Critique > Coulé)
1 HIT	DE L'ETAT CRITIQUE	1 Hit
COULÉ		

- ♦ *Note : les seuls niveaux de dégâts sont les cinq définis ci-dessus. Les touches de combat restantes dans une attaque sont rejetées après chaque attaque.*

EXEMPLE : vous attaquez le Tennessee quatre fois, avec des touches de combat de 6, 10, 4 et 6. La première attaque n'inflige aucun dégât, car elle est inférieure à la durabilité du navire. La deuxième attaque inflige des dégâts significatifs, ce qui annule 1 succès de combat. Aucune des deux attaques suivantes ne dépasse la durabilité réduite du navire - aucun dégât supplémentaire n'est infligé.

3.5.1. Application des touches aux Destroyers et Transports

Un DD et un AK réduits n'ont que trois niveaux de dégâts : **Intact**, dommages **Mineurs** et **coulé**.

Un DD et un AK complets sont considérés comme 2 unités réduites, donc lorsqu'ils subissent des *Hits*, la séquence est la suivante :

Intact (2 navires) > Avaries **mineures** pour le premier navire > **Couler** le premier navire et le retourner sur la face réduite (deuxième navire non endommagé) > Avaries **mineures** pour le deuxième navire > **Couler** le deuxième navire et retirer le pion navire.

Lorsqu'il y a un marqueur d'avaries **Mineures** dans un DD, il s'agit toujours du premier navire, et s'il y a 2 marqueurs d'avaries **mineures**, c'est un par navire (voir 3.6.5).

3.5.2. Repli

Tout navire doit se séparer de sa flotte et se diriger vers la ligne de départ de son camp s'il :

- Subit des dommages critiques, OU
- S'il s'agit d'un Porte-avions et qu'il subit au moins des dommages significatifs, et qu'il perd la possibilité d'accueillir ou de faire décoller des unités aériennes (3.5.5)

Un navire qui doit se replier :

- Peut soit rompre la formation (placez un marqueur *Withdraw* sur la carte, et déplacez le pion navire et les escortes que vous souhaitez, ou aucune, hors de la formation de la Flotte), soit rester en formation (placez un marqueur *Withdraw* sur la formation de la Flotte).
- Lors de chacune de ses phases de mouvement, il doit se diriger vers la ligne de départ du joueur.

Si un Porte-Avions doit se replier, alors :

- Il ne peut pas partir sans accompagnement : s'il se détache de la formation, au moins 1 autre navire doit être placé avec le Porte-Avions (dans le cadre du marqueur *Withdraw*) pour l'escorter.
- Pour les autres navires de la *Carrier Task Force*, si le Porte-Avions quitte la formation, la formation en anneau devient dorénavant une *Fleet Task Force* (de 4 cases), en utilisant les règles des colonnes. Réorganisez l'alignement de la colonne.
- ♦ **Note** : Lorsqu'un navire se replie sur la carte est un Porte-Avions, il agit toujours comme une formation en anneau avec les autres navires dans l'hexagone (se repliant, ou dans d'autres Task Forces). Les navires qui ne sont pas des Porte-Avions agissent comme des formations en colonne avec les autres navires dans l'hexagone (qui se replient ou qui font partie d'autres Task Forces).
- ♦ **Note** : Oui, vous pouvez faire se replier une force opérationnelle entière en faisant de tous les navires des escortes du navire qui se replie, et ainsi conserver un marqueur de flotte pour d'autres usages (car ils sont généralement limités en nombre), mais lorsque vous jouez avec le brouillard de guerre, les navires sous un marqueur *Withdraw* numéroté (sur la carte) sont toujours visibles, alors que ceux d'un marqueur de flotte ne le sont pas. Et n'oubliez pas que tout navire accompagnant un navire qui se replie doit se rapprocher de la ligne de départ.

3.5.3. Porte-avions et bases terrestres

Les Porte-Avions et les Bases Terrestres ont d'autres règles de dégâts, à cause de leur rôle de "base aérienne".

3.5.4. Dégâts amplifiés

Si une attaque résulte en un *Hit* infligé à un Porte-avions ou une Base terrestre ayant des unités aériennes dans la section **READY**, ces aéronefs peuvent également être touchés et causer plus de dégâts au porte-avions ou à la base terrestre. Juste avant d'appliquer les *Hits* au porte-avions / la base terrestre, lancez 1D6, et si le résultat est compris entre 1 et 3, les avions sur le pont d'envol/sur la piste sont touchés et explosent :

- Toutes les unités aériennes dans l'emplacement **READY** sont détruites.
- Augmentez les dégâts subis par le Porte-avions/la Base terrestre en ajoutant aux *Hits* de l'attaque 1 *Hit* par tranche de 2 pas de chasseurs détruits (arrondir au supérieur), et 3 *Hits* par tranche de 2 pas de bombardiers détruits (arrondir au supérieur).

EXEMPLE : Un CV *Hornet* est attaqué et reçoit 2 *Hits*. Comme il a 3 échelons de chasseurs (1 chasseur à pleine puissance et 1 chasseur réduit) et aucun bombardier dans la section **READY**, et qu'au moins 1 *Hit* de combat a été infligé au Porte-Avions, un jet de dé est effectué pour voir si les *Hits* touchent les aéronefs à cet endroit. Un 3 est obtenu, et les unités aériennes explosent, causant plus de dégâts au Porte-Avions. Les chasseurs ajoutent 2 *Hits* (3 pas / 2 = 2. 2 x 1 *Hits* = 2 *Hits*). Les dégâts amplifiés de 2 *Hits* sont ajoutés au résultat de l'attaque de 2 *Hits*, ce qui donne un total de 4 *Hits*. Dégâts mineurs pour le *Hornet*. Si les avions présents avaient été des bombardiers au lieu de chasseurs, les dommages amplifiés auraient été de 6 *Hits*, avec un total de 8, dommages significatifs (1 *hit* de plus aurait entraîné des dommages critiques, il est dangereux d'avoir des unités aériennes dans le pont d'envol lorsque le Porte-avions est attaqué).

3.5.5. Dommages au pont d'envol / aux voies aériennes

Lorsqu'un Porte-avions ou une Base terrestre subit des dommages mineurs ou importants, lancez 1D6 pour voir si ses capacités de lancement et d'atterrissage sont affectées. S'il subit des Dommages Critiques, il n'est pas nécessaire de lancer le dé, les unités d'aéronefs ne peuvent ni atterrir sur ce Porte-avions/Base terrestre, ni décoller de celui-ci.

- ♦ **Note** : si le Porte-avions n'était pas endommagé et qu'au cours de la même attaque il subit des Dommages Importants, vous devez d'abord lancer le dé pour les effets des Dommages Mineurs, puis pour les effets des Dommages Importants.

DE	MINEUR	SIGNIFICATIF	CRITIQUE
1	Aucun atterrissage	Aucun décollage ni atterrissage+ Repli	Aucun décollage ni atterrissage + Repli
2	Aucun décollage	Aucun atterrissage + Repli	
3	Non affecté	Aucun atterrissage + Repli	
4	Non affecté	Aucun atterrissage + Repli	
5	Non affecté	Aucun atterrissage + Repli	
6	Non affecté	Non affecté*	

* Même si elle n'est pas affectée par un dégât important, elle doit se retirer si elle avait un résultat "Impossible d'atterrir" ou "Impossible de décoller" suite à un dégât mineur précédent.

Aucun atterrissage : aucune unité aérienne ne peut atterrir, ou passer de CAP à PRÊT, dans cette base de Porte-avions/Terrestres.

- ♦ **Note** : les Porte-avions/bases terrestres peuvent toujours lancer des aéronefs (vers CAP/ RAID) même s'ils ne peuvent pas revenir atterrir sur eux, car ils peuvent atterrir sur d'autres Porte-avions/bases terrestres.

Aucun décollage : aucune unité aérienne ne peut passer en CAP/RAID sur ce porte-Avions ou cette Base.

Si le Porte-Avions ou la Base avait des capacités affectées par une attaque précédente, ces capacités sont toujours affectées par les nouvelles attaques qui modifient la catégorie de dommages.

EXEMPLE : Le CV *Hornet* subit un dégât mineur, effectue un jet de dé pour les dommages au pont d'envol et obtient un résultat " Impossible de décoller ". S'il subit plus tard un dégât important et obtient un 2 pour le pont d'envol, il sera incapable d'atterrir (à cause de ce dégât) et incapable d'atterrir (à cause du dégât précédent). Si elle avait obtenu un 6, elle n'aurait toujours pas pu débarquer d'unités (et aurait également dû se retirer à cause du résultat précédent "Can't launch").

Si la capacité est affectée par des dommages mineurs et qu'elle est réparée par des réparations d'urgence plus tard, cela rétablit également ses capacités d'atterrissage et de décollage.

Des avions peuvent toujours décoller/atterrir (selon ce qui n'est pas désactivé) sur Un Porte-Avions qui doit se replier après s'être séparé de sa flotte.

3.5.6. Base terrestre endommagée

Le fait d'infliger des dommages significatifs à une base terrestre réduit de moitié le nombre d'aéronefs qu'elle peut contenir. Si ce nombre est inférieur au nombre d'avions déjà présents sur la base, retirez d'abord les unités en excès de son emplacement READY, puis des RESERVES s'il reste des unités à retirer.

Si une base terrestre est détruite, retirez toutes les unités d'aéronefs de son tableau d'état des aéronefs (quel que soit leur état).

- ◆ *Notez que ceux qui doivent revenir d'une mission ne peuvent pas atterrir sur un Porte-avions, donc ils seront généralement détruits aussi lorsqu'ils retourneront à la base.*

3.6. GESTION DES MARQUEURS DE FLOTTE

3.6.1. Leurres

Les leurres (*Dummies*) sont utilisés pour tromper l'ennemi, ce qui vous donne plus de temps pour trouver ses forces opérationnelles et donc pour frapper en premier. Les leurres sont retirés de la carte lorsqu'ils sont localisés par :

- Des avions de reconnaissance (voir 4.4).
- A la fin de la phase de mouvement si une *Task Force* ennemie se trouve dans sa ZcC.

Les Leurres peuvent être réutilisés la nuit. Comme le nombre de marqueurs de flotte (flotte + leurres) à utiliser est fixé à 12 tout au long de la partie, chaque *Task Force* anéantie (par destruction, retrait et fusion de *Task Forces* entières) met un marqueur de Leurre supplémentaire à votre disposition. Selon la même logique, chaque fois que vous divisez une *Task Force* en deux, vous avez un Leurre de moins à utiliser. Lors de la phase de mouvement de n'importe quel tour de la nuit, ces Leurres peuvent être empilés sur d'autres marqueurs de flotte, jusqu'à concurrence du maximum indiqué précédemment. Faites-le hors de la vue de votre adversaire, de façon à ce qu'il ne puisse pas voir lequel est le Leurre et lequel est le véritable marqueur de Flotte.

- ◆ *Lors de la phase de mouvement, vous pouvez envoyer les marqueurs des piles dans des directions différentes afin que votre adversaire perde la trace des Flottes précédemment découvertes.*

Les marqueurs de Leurres ne peuvent pas entrer en ZcC ennemie (3.4).

3.6.2. Niveau de détection



- Un marqueur de Flotte n'est pas détecté s'il présente son côté drapeau.
- Un marqueur de Flotte est partiellement détecté si un marqueur de rapport s'y superpose.
- Un marqueur de flotte est détecté s'il montre sa face numérotée.

3.6.3. Séparation des forces opérationnelles

Lors de la phase de mouvement d'un tour **Nocturne**, vous pouvez diviser les Forces Opérationnelles en deux ou plus.

Effectuez les ajustements sur le plateau de formation de flottes (en respectant les restrictions). De nouveaux marqueurs TF numérotés seront nécessaires pour la (les) nouvelle(s) *Task Force*(s). Faites savoir à votre adversaire où la division est effectuée sur la carte, et ajoutez un (ou plusieurs) marqueur(s) à ce marqueur d'origine. Si la *Task Force* d'origine n'a pas été détectée, les nouvelles *Task Forces* ne le sont pas non plus, et si elle a été détectée (face cachée), les nouvelles sont détectées. Sacrifiez des marqueurs Leurres si nécessaire afin de ne pas dépasser 12 marqueurs.

Vous pouvez ajouter une couche supplémentaire de dissimulation en empilant des Leurres sur ces marqueurs (comme en 3.6.1).

3.6.4. Fusionner et réorganiser les *Task Forces*

Vous pouvez répartir vos navires entre différentes forces opérationnelles existantes dans le même hexagone. Si une *Task Force* est entièrement incorporée dans une autre *Task Force*, mettez de côté son marqueur Flotte (pendant la nuit, vous aurez un leurre de plus à placer).

Vous pouvez également réorganiser comme vous le souhaitez les navires au sein de leurs propres formations.

Cela peut être fait :

- Au début de votre phase de mouvement.
- Au tout début de la phase de raid, avant qu'elle ne soit entamée par le premier joueur.

Respecter les restrictions sur les formations de Flotte (voir 3.7.1).

Si une *Task Force* "A" détectée ou partiellement détectée fusionne entièrement avec une *Task Force* "B" non détectée ou lui envoie des navires, cette TF "B" est maintenant détectée également :

Si la TF "A" a été entièrement détectée (marqueur de flotte indiquant le numéro de la TF), alors la TF "B" sera entièrement détectée.

Si la TF "A" a été partiellement détectée (elle a un marqueur de rapport) alors placez un marqueur de rapport (l'adversaire choisit son côté) avec la TF "B"

Considérez les navires sur la carte (ceux qui se retirent et ceux qui les escortent) comme leurs propres formations, de sorte qu'ils peuvent également se réorganiser : envoyer des navires aux *Task Forces*, recevoir des navires des *Task Forces*, et réordonner leurs propres formations en colonne (les formations en anneau n'ont pas besoin d'être réordonnées). Un Porte-avions qui se retire doit toujours avoir au moins une escorte avec lui (s'il en avait une au début du retrait).

3.6.5. Séparation et fusion des Destroyers (DD)

Vous pouvez séparer/fusionner les unités DD librement :

- Au début de votre phase de mouvement.
- Au tout début de la phase de raid, avant qu'elle ne soit commencée par le premier joueur.

Fusion : prendre 2 pions DD réduits dans le même hexagone. Retourner l'un d'entre eux sur sa face pleine et mettre l'autre hors-jeu. Le(s) marqueur(s) de dégâts mineurs de l'un des DD réduits est(ont) placé(s) sur le pion complet.

Séparation : prenez 1 pion DD complet. Retournez-le sur sa face réduite et placez-en un autre (face réduite) dans une case libre de n'importe quelle formation dans l'hexagone, ou sur la carte si vous voulez que le DD escorte une autre unité qui dessine sur la carte. Un marqueur de dégâts mineurs ira avec l'une des unités réduites, ou avec les deux s'il y avait 2 marqueurs de dégâts mineurs.

Si vous fusionnez un DD réduit avec des dégâts mineurs avec un autre DD réduit non endommagé, le pion de force final aura un dégât mineur (celui du navire endommagé). Dans le cas très étrange de deux DD réduits avec des dégâts mineurs tous les deux, l'unité de DD à pions complets qui en résulterait aurait 2 marqueurs de dégâts mineurs, pour se souvenir qu'ils sont tous les deux endommagés. S'il n'y a qu'un seul marqueur de dégâts mineurs, c'est le premier navire qui est endommagé (pour des raisons de gestion des dégâts). Procédez de la même manière lorsque vous divisez un DD à pleine puissance en 2 DD réduits.

3.7. MISE EN PLACE D'UN SCÉNARIO

Chaque scénario indique le nombre de navires et d'unités aériennes, le nombre de marqueurs de flotte (*Task Forces* et *Dummies*), les bases terrestres (s'il y en a) et, dans certains cas, les conditions spéciales de mise en place pour ce scénario.

Les règles d'installation spéciales du scénario ont la priorité sur les règles communes suivantes, et peuvent parfois constituer une exception aux règles normales. Suivez les instructions d'installation du scénario, tout en respectant les règles d'installation communes de cette section :

3.7.1. Plateau de formation de flottes (*Task Forces*)

Avec les navires proposés par le scénario, vous pouvez créer des *Task Forces* en plaçant les navires sur les formations. Les seules restrictions, en dehors de celles du scénario, sont les suivantes :

Chaque plateau comporte jusqu'à 6 formations "anneau", TF1 à TF6, utilisées uniquement pour les *Carrier Task Forces*, et jusqu'à 7 formations "colonne", TF7 à TF13, utilisées pour les *Fleet Task Forces* (*Task Forces* sans porte-avions). Chaque case d'une formation peut contenir un pion naval.

- ◆ *N'oubliez pas que même si un pion Destroyer à pleine puissance comporte 2 navires, il s'agit toujours d'un pion.*

Le nombre de cases de chaque formation est un maximum, vous ne pouvez pas placer plus de pions que de cases.

Les formations ont des règles spéciales (voir aussi aide de jeu).

Dans une **Carrier Task Force**, vous devez toujours avoir un Porte-Avions dans la case centrale, et dans les autres cases, vous pouvez placer n'importe quel autre navire, à l'exception :

- D'autres porte-avions.
- Des cuirassés (BB), en raison de leur vitesse inférieure. Les seules exceptions sont les cuirassés à grande vitesse Kongō, Hiei, Haruna et Kirishima de l'IJN.
- Des Ravitailleurs (AO)

Dans une **Fleet Task Force**, vous ne pouvez pas avoir de porte-avions, et la formation doit avoir au moins 1,5 unité.

- ♦ **Note** : Rappelez-vous qu'un DD (ou AK) à pleine puissance est de 1 unité, et un DD (ou AK) réduit de 0,5 unité.

Vous ne pouvez pas contourner volontairement ces restrictions lorsque vous divisez/fusionnez/réorganisez des flottes (voir 3.6). Vous pouvez contourner la restriction sur le nombre minimum de navires pour former une **Fleet Task Force** lorsque vous envoyez d'autres navires pour escorter un navire retiré.

- ♦ **Note** : vous pouvez vous retrouver avec une **Fleet Task Force** avec moins de navires que ce qui est stipulé ici parce que : (1) certains d'entre eux ont été coulés ou retirés, ou (2) une **Carrier Task Force** a perdu son porte-avions et la **Fleet Task Force** ainsi créée n'a pas assez de navires. Ce n'est pas grave, et vous n'avez pas besoin de la reconstituer si vous avez plus de **Task Forces** plus tard dans l'hexagone. Ce que vous ne pouvez pas faire, c'est retirer volontairement des navires d'une **Task Force** (sauf si vous décidez d'envoyer des escortes avec un navire nouvellement retiré) si cette **Task Force** se retrouve alors avec seulement 1 navire capital, ou 2 navires DD/AK.

Vous pouvez combiner deux **Task Forces** (formations en ligne et/ou en anneau) en une seule **Task Force**. Placez simplement l'un des marqueurs de flotte sur le plateau de formation de flottes de l'autre.

Supposons que vous ayez des forces opérationnelles dans les cases n° 1 et 2 et que vous souhaitiez les combiner. Pour ce faire, vous placez le marqueur TF.2 à côté de l'étiquette "No.1" sur le plateau de formation de flottes, et vous utiliserez le marqueur TF.1 sur la carte.

Si l'adversaire fait une reconnaissance sur le marqueur de la flotte (combinée), traitez-la comme une **Carrier Task Force** si l'une des deux formations est une **Carrier Task Force**.

- ♦ **Note** : pourquoi voulez-vous faire cela ? Ce n'est pas la chose habituelle à faire, ils sont désormais obligés de se déplacer ensemble (à moins qu'ils ne se séparent la nuit), et ce n'est qu'un seul marqueur (donc l'ennemi n'a qu'à faire une reconnaissance). Mais, de cette façon, vous économisez un marqueur de flotte sur le total que vous pouvez utiliser dans le scénario, donc vous pouvez utiliser plus de leurres, et en étant les deux **Task Forces** ensemble, vous pouvez réarranger les navires pour offrir une meilleure défense au cas où certains d'entre eux seraient enlevés. Ou pour toute autre raison, à vous de choisir.

Une unité de destroyers à pleine puissance peut être divisée en deux unités de destroyers réduites lors de la formation des flottes.

- ♦ **Note à propos du brouillard de guerre** : l'adversaire verra généralement votre plateau de formation, et vice-versa, mais pendant la mise en place, vous créez tous les deux les formations simultanément et à l'abri des regards de l'autre.

3.7.2. Feuille d'état des aéronefs

Toutes les unités aériennes sont placées dans les espaces READY et/ou RESERVE de leurs porte-avions et bases terrestres, avec un maximum de 4 unités aériennes dans l'espace READY.

- ♦ **Note** : une unité aérienne réduite compte pour 0,5 unité.
- ♦ **Note à propos du brouillard de guerre** : l'adversaire verra généralement votre feuille d'état des avions, et vice-versa, mais lors de la mise en place, vous affectez tous les deux les unités aériennes simultanément et à l'abri des regards de l'autre.

EXEMPLE : Disons que sur le plateau de formation de la flotte TF.1, vous avez le Zuikaku. Les unités aériennes du Zuikaku (marquées "Zui") vont alors dans les emplacements de la feuille de statut d'aéronef No.1. Elles peuvent être placées dans les emplacements "READY" ou "RESERVE". Il n'y a pas de restriction de placement autre que : seules quatre unités au maximum peuvent être placées sur l'emplacement "READY".



3.7.3. Marqueurs de flotte

Une fois toutes les **Task Forces** et les unités aériennes disposées, il faut maintenant placer les marqueurs de flotte sur la carte. Les deux joueurs utilisent 12 marqueurs de flotte (forces opérationnelles et leurres). Vous aurez un marqueur de flotte par **Task Force** (avec le numéro d'identification sur le plateau de formation), et les autres seront des leurres. La seule restriction est qu'au moins la moitié des marqueurs de flotte doivent être des leurres. Vous pouvez empiler autant de marqueurs que vous le souhaitez les uns sur les autres... mais il serait sage de ne pas s'emballer. Si les 12 marqueurs sont séparés, l'adversaire devra fouiller plus d'hexagones pour trouver les **Task Forces**. A l'inverse, l'empilement des 12 marqueurs donne immédiatement la position des flottes.

3.7.4. Jetons de reconnaissance et piste d'enregistrement du tour

Placez tous les jetons de reconnaissance (54) dans un récipient permettant un tirage aléatoire, tel qu'une tasse ou un sac. Positionnez le marqueur de tour sur la case prévue par le scénario.

3.8. BROUILLARD DE GUERRE

Ce jeu a été conçu pour les débutants : les feuilles de statut des avions et les plateaux de formation de flotte peuvent être inspectées par tous les joueurs à tout moment.

3.8.1. Brouillard de guerre avancé optionnel

Si vous souhaitez un niveau de dissimulation plus élevé dans vos parties, vous pouvez utiliser cette règle si tous les joueurs sont d'accord. Il s'agit également d'une règle spéciale pour certains scénarios avancés.

Task forces

- Le plateau de formation de votre flotte ne peut être consultée que par vous, de sorte que lorsque votre adversaire déclare un raid ou entame un combat naval, il ne connaîtra la puissance de feu à laquelle il est confronté qu'au tout dernier moment.
- Dans une bataille navale, vous ne devez montrer à votre adversaire les unités impliquées dans une attaque qu'après qu'elle a été déclarée, afin de choisir les cibles et de vous assurer que les dommages sont calculés honnêtement.
- Dans un raid aérien, vous n'exposez tous les navires présents dans l'hexagone cible qu'après avoir effectué l'interception CAP.

Unités aériennes :

- De même, la feuille de statut des aéronefs reste cachée.
- Il n'en va pas de même pour la fiche des aéronefs basés à terre, qui peut être inspectée à tout moment par tous.

Navires en repli ne faisant pas partie d'une **Task Force** :

- Ils peuvent toujours être inspectés à tout moment par tous les joueurs.

3.9. CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque scénario a ses propres conditions de victoire. Elles peuvent être trouvées dans les informations du scénario.

4. SÉQUENCE DE JEU

TASK FORCE se joue en un nombre variable de tours de jeu, selon le scénario.

Les tours consistent pour chaque force à déplacer ses unités et à engager le combat. Lorsque toutes les actions sont terminées, le tour suivant commence ; les actions peuvent alors être effectuées à nouveau. Les tours sont divisés en cinq phases, comme suit :

PHASES DU TOUR

1. PHASE DE MOUVEMENT NAVAL (4.1)

Les joueurs repositionnent leurs marqueurs de flotte en fonction de leurs objectifs tactiques.

Vous pouvez fusionner des *Task Forces* et/ou réarranger leur composition. Pendant les tours de nuit, vous pouvez créer de nouvelles forces opérationnelles en divisant celles qui existent déjà.

Le joueur ayant l'initiative agit en premier, puis l'autre joueur.

2. PHASE DE COMBAT NAVAL (4.2)

Les flottes adverses échangent des tirs navals et des torpilles si elles sont adjacentes l'une à l'autre.

Les attaques sont simultanées.

3. PHASE D'OPÉRATIONS AÉRIENNES (4.3)

Les avions ayant effectué un raid au tour précédent, ou une mission CAP, atterrissent. Vous pouvez préparer d'autres avions pour des actions de combat, des missions CAP, et lancer des missions de Raids de bombardement. Enfin, toute mission de Raid lancée est résolue, et des combats air-air et air-surface peuvent avoir lieu. Juste avant le début de la phase, les deux joueurs peuvent fusionner/réorganiser leurs *Task Forces*.

Contrairement aux autres phases, un jet de dé détermine le joueur qui commence cette phase. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé passe en deuxième position. D'après notre expérience, le joueur qui passe en second a un avantage. Relancez le dé en cas d'égalité.

4. PHASE DE RECONNAISSANCE (4.4)

Les joueurs tentent de localiser la flotte ennemie.

Le joueur ayant l'initiative effectue les tentatives de reconnaissance en premier.

5. PHASE ADMINISTRATIVE (4.5)

Les réparations d'urgence des navires présentant des avaries mineures sont effectuées. Ensuite, le marqueur de tour est déplacé sur l'emplacement suivant.

Si c'est le premier tour de nuit de la journée, après avoir déplacé le marqueur de tour, tous les marqueurs de reconnaissance (utilisés et sur la carte) retournent dans la tasse de reconnaissance, tous les marqueurs de rapport sont retirés, et les flottes observées sont cachées.

4.1. PHASE DE MOUVEMENT NAVAL

Lors de cette phase, les joueurs repositionnent leurs marqueurs de flotte en fonction de leurs objectifs tactiques.

Le joueur ayant l'initiative effectue cette phase en premier, puis l'autre joueur.

Tout d'abord, vous pouvez ajouter des leurres (uniquement la nuit), et diviser (uniquement la nuit), fusionner et réarranger vos *Task Forces*, et fusionner et diviser les unités DD (Voir 3.6 pour les règles et restrictions complètes).

Ensuite, vous pouvez déplacer vos marqueurs de flotte et les navires qui se retirent sur la carte.

Enfin, une fois que **les deux joueurs** se sont déplacés, retirez les Leurres ennemis qui se trouvent dans la ZdC ennemie.

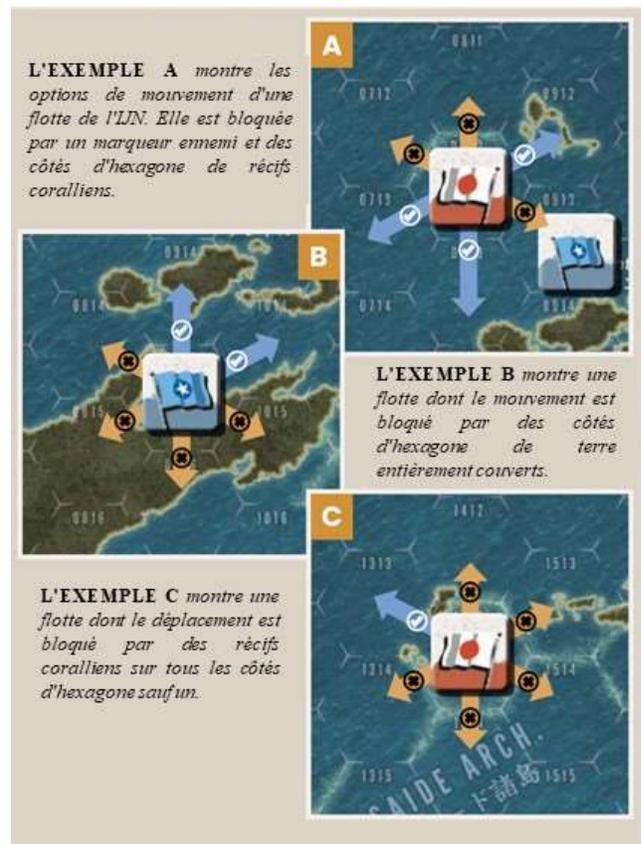
- ♦ *Note* : Au cas où vous seriez un joueur novice, ou avec de l'expérience dans d'autres types de jeux que les wargames, sachez que la direction des mouvements n'est pas limitée (la nuit, vous pouvez vous déplacer d'un hexagone dans une direction, puis d'un hexagone dans une autre), et aussi que vous pouvez choisir de ne pas déplacer vos marqueurs, mais vous ne pouvez pas passer un mouvement au tour suivant ou à un autre marqueur.

4.1.1. Mouvement des marqueurs de flotte

Les marqueurs peuvent se déplacer d'un hexagone le jour, de deux hexagones la nuit. Un marqueur de flotte peut être déplacé dans n'importe quelle(s) direction(s) - tant qu'il n'entre pas dans un hexagone entièrement couvert par un terrain ou occupé par un marqueur de flotte ennemi, même s'il s'agit d'un Leurre, ou d'un navire ennemi qui se retire, ni ne traverse un récif corallien ou un côté d'hexagone entièrement couvert par un terrain.

Les marqueurs Leurre ne peuvent pas entrer en ZdC ennemie (3.4).

- ♦ *Note* : Les flottes peuvent entrer dans un hexagone avec un marqueur de base terrestre ennemie, car ce marqueur n'est placé sur la carte que pour permettre une consultation facile et rapide du statut de la base.



4.1.2. Replis

Les navires qui se replient à cause de leurs dégâts et leurs escortes sont toujours sur la carte. Vous utiliserez généralement le marqueur numéroté *Withdrawing* à leur place pour des raisons de commodité, car les navires sont plus grands que les hexagones. Ils peuvent être inspectés à tout moment. Ils doivent se diriger vers votre ligne de départ en suivant les règles de mouvement. Si les navires qui se retirent sont à l'intérieur d'une *Task Force*, vous utiliserez le côté non numéroté du marqueur dans l'affichage de la *Task Force*, et la *Task Force* se dirigera vers sa ligne de départ. Elles suivront les règles de brouillard de guerre convenues par les deux joueurs, s'il y en a (3.8), auquel cas elles ne peuvent généralement pas être inspectées par l'adversaire (comme c'est le cas pour n'importe quelle autre force opérationnelle).

4.1.3. Transports (AK)

Les Transports, ou un marqueur de Flotte avec des Transports, ne peuvent se déplacer que pendant les Tours de Nuit, et pendant les Tours de Jour impairs.

Ils ne peuvent se déplacer que de 1 hexagone par tour (jour et nuit).

4.1.4. Déplacement hors carte :

Vous pouvez déplacer un marqueur ou une unité hors de la carte, à partir d'un des hexagones de bord. Les navires qui sortent de la carte ne peuvent pas y revenir.

Vous pouvez souhaiter éviter de subir des dommages, ce qui permettrait à votre ennemi de gagner des PV, ou bien il s'agit d'un navire qui se retire (dans ce cas vous n'avez pas d'option).

4.1.5. Retirer les mannequins en ZdC ennemie

Lorsque tous les mouvements sont terminés pour les deux joueurs, tous les marqueurs Leurre qui se trouvent dans une ZdC ennemie doivent être retirés du plateau.

- ♦ *Note* : tous les hexagones adjacents ne sont pas en ZdC. Et rappelez-vous que les marqueurs de reconnaissance sous les marqueurs de flotte ne retourneront pas dans la tasse de marqueurs de reconnaissance avant la nuit.

4.2. PHASE DE COMBAT NAVAL

Les flottes adverses échangent des tirs navals et des torpilles si elles sont adjacentes.

Cette phase est résolue simultanément pour tous les joueurs.

Lorsque le mouvement est terminé, vérifiez s'il y a des marqueurs de Flotte des deux camps opposés en ZdC ennemie (tous les hexagones adjacents ne sont pas en ZdC) ou des marqueurs de Flotte dans un hexagone de base terrestre ennemie. Si c'est le cas, retournez tous les marqueurs sur leur face arrière (montrant le numéro de la TF), et une ou plusieurs batailles navales commencent.

Un marqueur de Flotte peut attaquer (bombarder) une base terrestre s'il n'est pas impliqué dans une bataille navale au même moment. (Voir 4.2.4 pour les conditions et les règles spéciales de bombardement des bases terrestres).

- ♦ *Note* : rappelez-vous que les navires qui sont sur la carte et qui se replient sont considérés comme une Flotte, et peuvent donc participer à la phase de combat naval.

4.2.1. Désigner la composition des batailles de surface

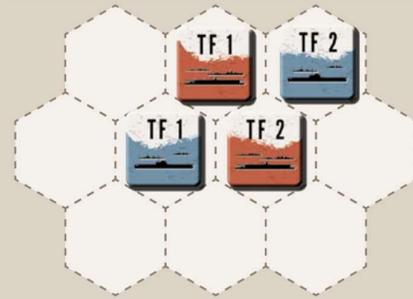
Toutes les flottes qui sont adjacentes à la (aux) flotte(s) ennemie(s) doivent participer aux batailles de surface.

En cas de doute sur le nombre de batailles possibles, le joueur ayant l'initiative décide de la composition (quelle flotte participera à quelle bataille de surface) et de l'ordre des batailles.

Toutes les flottes amies participant à une même bataille sont considérées comme une seule flotte pour la résoudre.

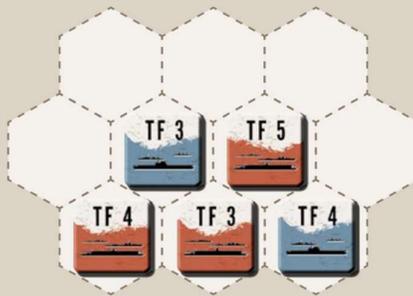
Il est possible de résoudre une bataille de surface dans le cas où un groupe de Flottes a toutes ses Flottes amies dans la ZdC de toutes les Flottes ennemies.

EXEMPLE : Le joueur ayant l'initiative a trois options pour organiser le combat de surface :



1. Une seule bataille : IJN TF.1 & 2 vs USN TF.1 & 2. Ou bien,
2. Deux batailles : (A) IJN TF.1 vs USN TF.1 ; et (B) IJN TF.2 vs USN TF.2, ou
3. Deux batailles : (A) IJN TF.1 contre USN TF.2 ; et (B) IJN TF.2 contre USN TF.1.

Dans ce cas, la TF.4 de l'IJN doit combattre avec la TF.3 de l'USN. L'USN TF.4 ne peut pas participer à la bataille incluant l'IJN TF.4.



Le joueur ayant l'initiative doit décider maintenant de l'une de ces trois options :

1. (A) IJN TF.4 contre USN TF.3 ; et (B) IJN TF.3 & 5 contre USN TF.4. Ou bien,
2. (A) IJN TF.3 & 4 contre USN TF.3 ; et (B) IJN TF.5 contre USN TF.4. Ou bien,
- 3) (A) IJN TF.4 & 5 contre USN TF.3 ; et (B) IJN TF.3 contre USN TF.4.

4.2.2. Procédure de bataille navale

Un round de bataille est résolu par tour. Le déroulement d'un round de bataille dépend du fait qu'il s'agisse d'un tour de jour ou de nuit. La procédure suivante s'applique aux tours de jour, et pour les batailles de nuit, nous appliquons également la procédure, en changeant certaines règles (voir 4.2.3).

Pour chaque bataille, suivez la procédure suivante dans l'ordre :

1. Les flottes décident de la portée du canon

Seuls les navires ayant la plus grande portée de tir impliqués dans cette bataille attaqueront.

- ♦ Ainsi, si une flotte possède des navires CA et l'autre des navires CL, seuls les navires CA attaqueront. Si l'autre flotte avait également des CA, les CA des deux camps attaqueront.

Ordre de priorité selon la portée des canons (du plus élevé au moins élevé) : Cuirassés (BB) > Croiseurs lourds (CA) > Croiseurs légers (CL) > Destroyers (DD)

Si les deux parties sont d'accord sur un type de navire particulier, utilisez-le à la place et incluez également les portées des canons de priorité supérieure. S'il n'y a pas d'accord, utilisez l'ordre de priorité.

EXEMPLE : si j'ai des BB et des CA et que vous n'avez que des CA et des CL, la portée de base est : seuls les BB peuvent tirer. Si vous voulez utiliser la gamme CA, et que je suis d'accord, je peux utiliser à la fois le BB et le CA, et vous le CA. Si nous sommes d'accord pour utiliser le champ de tir CL - (c'est un non-sens, mais qui sait...) - alors tous les BB, CA et CL peuvent tirer.

Une fois que l'alignement des navires participants est décidé, vous choisissez les navires à attaquer et ceux avec lesquels attaquer. Le joueur ayant l'initiative déclare les cibles et résout les tirs en premier, puis le second joueur fait de même. Enfin, les dégâts sont appliqués simultanément.

2. Les navires participants du joueur ayant l'initiative sélectionnent leurs cibles

Choisir les pions navals cibles et les pions navals participants attaquants qui les prennent pour cible. Plusieurs pions peuvent choisir la même cible en même temps, mais un pion attaquant ne peut viser qu'un seul pion ennemi. Et si trois pions ou plus attaquent la même cible, séparez-les en groupes d'un ou deux pions.

- ◆ *Notez que nous parlons de pions, pas de navires, donc un DD à pleine puissance est 1 pion même s'il représente 2 navires.*

EXEMPLE : 6 pions navals attaquant la même cible se diviseront en trois groupes de 2 pions, et effectueront trois attaques distinctes, ou 2 groupes de 2 pions et 2 groupes de 1 pion (quatre attaques), ou 1 groupe de 2 pions et 4 de 1 pion (cinq attaques), ou 6 groupes de 1 pion (six attaques).

Le choix des cibles n'est pas limité à une classe de navire spécifique. Vous pouvez choisir librement parmi tous les navires de la flotte ennemie.

Toutes les cibles sont décidées maintenant, avant de déterminer le résultat de l'attaque.

- ◆ *Note :* Ce qui diffère des attaques air-surface (voir 4.3.5), c'est que toutes les cibles sont décidées avant de déterminer le résultat de l'attaque. Si vous tirez deux fois sur le même ennemi et que la première attaque coule la cible, la seconde attaque est perdue.
- ◆ *Rappelez-vous qu'un navire avec des dégâts critiques a une puissance de feu de 0.*

3. Les navires attaquants du joueur ayant l'Initiative tirent

Pour chaque attaque, utilisez la Table de Combat Naval. Lancez 1D6 (rangée) et ajoutez un DRM de +1 si les navires attaquants sont ceux de l'IJN (cela reflète la différence de niveau d'expérience des deux marines) :

Puis croisez avec la somme de toutes les valeurs de puissance de feu des navires attaquants (Colonne).

Le résultat est le nombre de *Hits* qui doivent être appliqués à la cible (voir 3.5 Gestion des *Hits*). Toutes les attaques des deux camps sont simultanées. Cela signifie que vous n'ajustez les dommages qu'à l'étape 6).

4. Les vaisseaux participants du second joueur sélectionnent leurs cibles

Même chose qu'en 2), mais cette fois le joueur agissant est le second joueur.

5. Les navires attaquants du deuxième joueur tirent

Même chose que 3), mais cette fois le joueur agissant est le second joueur.

6. Appliquer les dommages de toutes les attaques simultanément

Les dégâts des attaques sur les navires sont maintenant appliqués.

EXEMPLE : Supposons que lors d'une bataille navale de jour, la TF.7 d'ABDA (joueur ayant l'initiative) se trouve dans la ZdC de la TF 10 de l'IJN. La portée des deux flottes est de CA et ABDA ne veut pas changer de portée car la flotte de l'IJN a plus de CL. Le joueur ABDA décide que les CA HMS Exeter (intact) et USS Houston (dommages significatifs) prennent pour cible le CA Haguro de l'IJN (intact). Leur puissance de feu combinée est de 8, donc un jet de 4 donne un résultat de 6 Hits sur la table de combat naval. La durabilité du Haguro est inférieure de 1 à sa force d'attaque, il subit donc des dégâts significatifs, mais il n'est pas encore retourné face cachée, les résultats seront appliqués à la fin de la bataille. Les IJN décident maintenant que le CA Haguro ciblera l'USS Houston, et que le CA Nachi ciblera également Houston mais pas en groupe avec Haguro, ce qui fera donc 2 attaques. La puissance de feu de 6 du Haguro (car il n'est pas encore endommagé) obtient un 4, modifié en 5 car c'est un navire de l'IJN, avec un résultat de 5 touches de combat. La durabilité de l'USS Houston est inférieure de 1 à sa puissance d'attaque, il coulera donc (à la fin de la bataille). L'attaque de CA Nachi est inutile car l'USS Houston coulera de toute façon, l'IJN peut faire un jet, mais c'est inutile, et ne peut pas changer de cible. Maintenant il n'y a plus d'attaques non résolues, donc les deux appliquent les dommages : La CA Haguro subit des dommages significatifs et est retournée, et l'USS Houston coule et est retiré du jeu.

4.2.3. Batailles nocturnes

Pendant les tours de nuit, nous appliquons deux règles. Ces deux règles mises à part, les batailles se déroulent de la même manière qu'en journée.

Etape 1 – Portée : Tous les navires participent à la bataille (pas seulement ceux à plus grande portée).

Etapes 3 & 5 – Tir : La puissance de feu des destroyers (DD) de l'IJN est doublée (cela représente l'efficacité accrue de leurs torpilles "Long Lance").

4.2.4. Bombardement d'une base terrestre

Une *Task Force* peut attaquer (bombarder) une base terrestre si :

- Elle se trouve dans le même hexagone que la base terrestre, et
- Elle n'est pas adjacente à une *Task Force* ennemie. Si elle est adjacente, elle livrera une bataille navale.

Traitez l'attaque comme une bataille navale et reportez-vous au tableau de combat naval pour décider du résultat. Il y a quelques différences avec les batailles entre navires :

- Tous les navires et la base terrestre (si elle a une valeur de puissance de feu) attaquent
- Un nombre quelconque de navires peut attaquer simultanément. Il n'est pas nécessaire de se diviser en groupes de deux.
- Les destroyers n'ont pas une puissance de feu double lorsqu'ils attaquent la base de nuit.
- Pas d'attaque surprise (règle 4.2.5)

- ◆ *Note :* Certaines bases terrestres ont une puissance de feu et riposteront.

4.2.5. Attaques surprises

Cette règle ne s'applique qu'aux scénarios qui le prévoient explicitement et, si les deux joueurs sont d'accord, à certains scénarios personnalisés. Les principaux navires de l'USN sont équipés de radars, ce qui leur confère des avantages significatifs dans les combats navals. Lancez 1D6 juste avant de décider de la portée des canons (étape 1) :

- Un résultat de 1-2 : c'est une attaque surprise de l'USN
- Un résultat de 3 à 5 : il s'agit d'un engagement naval normal
- Un résultat de 6 : C'est une attaque surprise de l'IJN

Une **attaque surprise** signifie que les camps ne tirent pas simultanément. Le camp qui effectue l'attaque surprise agit comme s'il était le joueur ayant l'initiative, infligeant des dommages en premier, puis l'adversaire riposte en ajustant les unités endommagées ou coulées.

4.3. PHASE D'OPÉRATIONS AÉRIENNES

Les aéronefs ayant effectué un raid au tour précédent, ou une mission CAP, atterrissent. Vous pouvez préparer d'autres aéronefs pour des actions de combat, des missions CAP, et lancer des missions de bombardement. Enfin, toute mission de raid lancée est résolue, et des combats air-air et air-surface peuvent avoir lieu.

Juste avant le début de cette phase, les deux joueurs peuvent fusionner/réorganiser leurs *Task Forces* (voir 3.6.4), et fusionner et diviser les unités DD, en commençant par le joueur ayant l'initiative.

Ensuite, procédez aux opérations aériennes appropriées pour les unités aériennes dans leur fiche de statut aérien :

- A. **Statut des aéronefs** (4.3.1) : Tout d'abord, un aéronef revenant d'une mission du tour précédent doit atterrir, et les autres aéronefs peuvent changer leur statut (déplacé en RESERVES ou READY, ou effectuant une mission comme CAP et RAID). Contrairement aux autres phases, c'est un jet de dé qui détermine quel joueur passe en premier lors de cette étape. Le joueur qui obtient le résultat le plus bas passe en premier. D'après notre expérience, le joueur qui passe en second a un avantage. Relancez le dé en cas d'égalité.
- B. **Exécution du raid** (4.3.2) : Les deux joueurs exécutent simultanément les raids lancés lors de ce tour. Un raid comprend une interception possible de la cible, puis, si un bombardier a survécu, le bombardement de la cible (combat air-surface).
- C. **Retour à la base** (4.3.3) : Enfin, tous les aéronefs retournent à leur base après leur mission, en passant à un statut LANDING qui sera complété dans les opérations aériennes du tour suivant.
 - ♦ *Note : comme vous le lirez dans la section suivante, pendant le dernier tour de jour, vous ne pourrez déplacer des unités qu'entre les emplacements LANDING, READY et RESERVE, et pendant les tours de nuit seulement entre READY et RESERVE. Ainsi, la phase entière est pratiquement sautée pendant ces tours.*

4.3.1. Statut de l'avion

Les deux joueurs lancent 1D6 pour décider lequel d'entre eux passe en premier lors de cette étape. Le joueur qui obtient le plus petit résultat passe en premier (d'après notre expérience, le joueur qui passe en second a un avantage), et résout cette étape, puis le second joueur. Relancez en cas d'égalité.

Une unité aérienne modifie son statut en déplaçant son pion entre les différents emplacements de sa base (une base est un porte-avions ou une base terrestre) où elle est basée dans la fiche d'état de l'aéronef.

Chaque emplacement représente l'état actuel des différentes unités aériennes qui s'y trouvent, et est généralement corrélé à un emplacement physique (le READY est généralement le pont d'envol, le RESERVE le hangar, le CAP est l'air au-dessus de la base où les unités aériennes patrouillent, etc..) Les flèches directionnelles indiquent vers quels emplacements les unités aériennes peuvent (ou doivent dans le cas des emplacements "LANDING") être déplacées.

- ♦ *Un "déplacement" est une autre façon de représenter le changement d'état de l'unité aérienne.*

Exemple : un aéronef sur l'emplacement "READY" peut se déplacer partout sauf dans les emplacements "LANDING", alors qu'un aéronef sur l'emplacement "LANDING from map" soit être déplacé sur « RESERVE ».

- ♦ *Note : L'état "RAID" n'a pas d'emplacement, car les unités sont déplacées directement sur la carte (dans l'hexagone où se trouve la cible de la mission).*

Chaque unité d'aéronef ne peut être déplacée que d'un emplacement.

Suivez la procédure dans l'ordre :

- A. A. Vous pouvez déplacer les unités aériennes dans les emplacements RESERVE et READY comme vous le souhaitez, avec la restriction précédente : un emplacement maximum vers un emplacement adjacent connecté en suivant la direction des flèches. Et aussi toutes les restrictions du statut ou de l'emplacement. (Le RAID a des restrictions sur les personnes qui peuvent participer à une mission du RAID ou à une mission CAP externe).

Exception : Pendant le dernier tour de jour, et tous les tours de nuit, vous ne pouvez pas déplacer d'unités vers le CAP et le RAID.

- B. Vous devez déplacer les unités aériennes dans les emplacements LANDING.

- ♦ *Les unités dans l'emplacement LANDING from CAP peuvent aller dans l'emplacement READY ou RESERVE. Les unités dans l'emplacement LANDING from Map vont dans l'emplacement RESERVE.*

- C. Et maintenant, vous devez vérifier que vous n'avez pas dépassé les limites totales d'unités d'aéronefs par base (emplacements READY + RESERVE), et le total par emplacement READY :

NOMBRE MAXIMAL D'AVIONS PAR PORTE-AVIONS	
CVL (USN et IJN)	4 unités
CVL (RN)	2,5 unités
CV IJN	8 unités
CV USN	10 unités
CV RN	6 unités

Maximum d'aéronefs par base terrestre : La capacité en avions des bases terrestres est indiquée dans leurs pions.

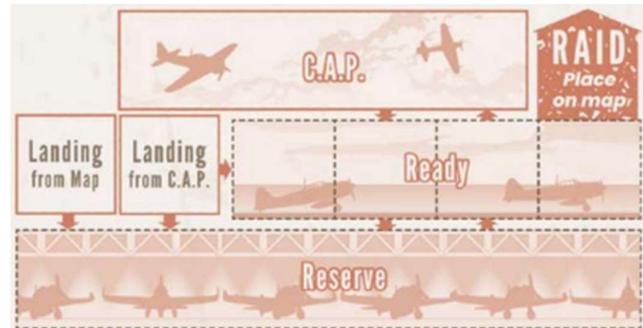
Nombre maximal d'aéronefs en statut READY : 4 avions par porte-avions/base terrestre.

N'oubliez pas qu'un avion réduit compte pour 0,5 unité.

- ♦ *NOTE : ces limites sont basées sur les scénarios, qui sont basés sur les batailles et les campagnes de la première guerre du Pacifique. Si vous souhaitez concevoir des scénarios de la Guerre du Pacifique ultérieure (ou personnalisés), sachez que la capacité des porte-avions et des bases a alors changé.*

Si les conditions ne sont pas remplies, retirez les unités excédentaires du jeu (crash/atterrissage d'urgence) :

- Si l'excès concerne la capacité de l'état READY, retirez d'abord les unités qui ont atterri du CAP.
- Si le dépassement concerne le total du Porte-avions ou de la base terrestre, retirez d'abord les unités qui ont atterri depuis le CAP et depuis la carte (au choix du propriétaire).



Etat des aéronefs :

RESERVE : Un aéronef qui est revenu d'une mission et qui est en cours de maintenance, ou qui attend dans le hangar.

READY : Un avion prêt au combat, généralement à bord du pont d'envol ou prêt à décoller de la piste.

- Seules 4 unités au maximum peuvent y être présentes à la fin de l'étape d'état de l'aéronef.

CAP : (Combat Air Patrol) Un avion de chasse qui patrouille sur un navire ou une base terrestre, ou un bombardier qui décolle pour ne pas être bombardé sur la piste (ce n'est pas un CAP, mais nous incluons ici cette option à la discrétion des joueurs).

- Si un chasseur (pas un bombardier) se trouve dans cet emplacement lorsqu'un ennemi attaque, il initiera un combat aérien.
- Toute unité sera ici pour un tour au maximum, car pendant l'étape de retour à la base, elle devra atterrir.

RAID : (ce qui inclut les CAP vers d'autres navires/bases) : Un aéronef au milieu d'un raid sur une flotte ou une base terrestre ennemie, ou effectuant des missions de CAP vers une autre flotte ou base terrestre amie. Les unités sont déplacées en "RAID" si elles vont attaquer ou envoyer des CAP à d'autres flottes/bases terrestres :

A. Envoi de CAP à une autre flotte/base terrestre

Si vous y allez en premier (uniquement), vous pouvez déclarer que vous faites du CAP pour une autre flotte ou base terrestre amie. Envoyez les chasseurs (il ne peut pas y avoir de bombardiers) vers l'hexagone cible sur la carte, qui doit se trouver dans un rayon maximal de 5 hexagones. Vous ne pouvez envoyer des CAP vers un hexagone avec des marqueurs de flotte que si au moins un d'entre eux est détecté ou partiellement détecté.

B. Raid (bombardement) contre une flotte ou une base terrestre ennemie

Vous pouvez déclarer un raid contre une flotte ou une base terrestre ennemie. Envoyez les unités aériennes vers l'hexagone cible sur la carte, qui doit se trouver dans un rayon maximal de 5 hexagones, ou de 4 hexagones dans le cas du Douglas TBD Devastator. Vous ne pouvez effectuer un raid vers un hexagone contenant un ou plusieurs marqueurs de flotte que si l'un d'entre eux est détecté ou partiellement détecté.

Il n'y aura pas d'option de repli après avoir initié une mission de CAP ou de raid.

- ◆ Les raids contre les bases terrestres ont des règles spéciales (voir 4.3.6).
- ◆ Les unités des bases terrestres peuvent effectuer des raids à longue distance (voir 4.3.7).

Règle spéciale pour le Mitsubishi A6M "Zero" : Vous pouvez diviser une unité à pleine puissance en 2 unités réduites (en utilisant un pion supplémentaire) afin de pouvoir les envoyer toutes les deux dans des missions différentes (RAID & les deux types de CAP). Vous pouvez fusionner n'importe quelle unité Zéro à n'importe quel moment, ou les garder séparées.

- ◆ **Note** : essayez de vous souvenir de la base d'origine du pion supplémentaire, il devra retourner à sa base d'origine si possible.

LANDING : Un avion revenant d'une mission (d'un CAP sur sa base, ou d'un Raid ou d'un CAP sur la carte).

Les unités aériennes sont déplacées vers l'emplacement LANDING correspondant d'une base lors de l'étape Retour à la base (voir 4.3.3), puis, lors de la phase Opérations aériennes du tour suivant (voir 4.3.1), les unités survivantes atterrissent, les déplaçant vers l'emplacement RESERVE (pour ravitaillement/entretien), voire l'emplacement READY (s'il s'agit de leur propre CAP, car les avions revenant de raids ou de CAP externes mettent plus de temps à se préparer).

Lors de l'étape de retour à la base, une unité provenant d'un raid ou d'une mission CAP externe retournera dans l'emplacement LANDING from Map, et une unité CAP dans l'emplacement LANDING from CAP. Elles entreront ensuite dans les emplacements d'atterrissage de leurs bases d'origine. S'il n'est pas possible d'atterrir sur leur base d'origine, vous pouvez les faire atterrir sur une base différente (en respectant les mêmes conditions), et dans ce cas :

- Ils sont placés sur l'emplacement LANDING from Map (même s'ils étaient en mission CAP sur leur base d'origine).
- Un aéronef dont la base d'attache est une base terrestre ne peut pas atterrir sur un Porte-avions.
- S'il n'est pas possible d'atterrir sur une base, l'unité sera retirée du jeu (crash/atterrissage d'urgence).

4.3.2. Exécution du raid

Maintenant que vous avez tous les deux terminé de déplacer vos avions, passons à la partie sérieuse de la phase d'opérations.

Les deux joueurs exécutent simultanément les raids lancés ce tour-ci.

Tout d'abord, il faut révéler tous les marqueurs de Flotte dans l'hexagone cible. Ils sont désormais entièrement détectés : mettez de côté les jetons de reconnaissance et les marqueurs de patrouille (les jetons de reconnaissance ne retourneront pas dans la tasse de jetons de reconnaissance avant la nuit).

Et maintenant, pour chaque hexagone cible, résolvez ce raid. Il peut y avoir une interception aérienne, puis un bombardement des navires / bases terrestres de la cible :

1. Les unités aériennes en défense interceptent les bombardiers (combat aérien).

Toutes les Flottes et bases terrestres dans l'hexagone cible doivent intercepter un raid contre elles avec tous les chasseurs qui sont dans leurs emplacements CAP.

Exception : pour un raid où les bombardiers ne sont que des B17 (même s'ils ont des escortes de chasseurs), les chasseurs de l'IJN n'ont pas à les intercepter à moins qu'ils ne le veuillent.

- **Radar allié** : le joueur allié peut déplacer sur CAP des chasseurs dans l'emplacement READY d'une cible, pour les inclure dans le combat, si ces chasseurs n'ont pas changé de statut ce tour-ci (ils ont commencé la phase dans l'emplacement READY).
- **CAP d'autres bases** : vous devez inclure tous les chasseurs présents dans l'hexagone qui ont été envoyés en mission CAP par d'autres Flottes et bases terrestres.
- ◆ **Note sur les radars alliés** : Même lorsque les flottes alliées sont les premières, elles n'ont pas besoin d'envoyer des chasseurs en CAP préventivement. Le radar permettait aux Alliés de ne pas subir d'attaque surprise (en théorie). Contrairement aux Alliés, les flottes de l'IJN qui passent en premier doivent planifier les missions de CAP sous peine de subir une attaque surprise.

Résoudre les combats air/air (voir 4.3.4)

2. Les bombardiers survivants attaquent les navires ou les bases terrestres de la cible (combat air/surface).

Les bombardiers attaquant qui n'ont pas été interceptés, ou ceux qui ont été interceptés et qui ont obtenu un résultat "*" dans la table air-air et qui ont survécu, bombardent la cible. Les chasseurs ne sont pas utilisés ici. Résolvez les combats air/surface (voir 4.3.5).

- ◆ **Note** : l'ordre dans lequel vous résolvez les raids n'a pas d'importance, mais si vous en voulez un, c'est le joueur qui a agi en premier lors de la phase qui décide.
- ◆ **Note** : le raid est résolu par hexagone, donc les avions qui effectuent un raid à partir de bases différentes et qui attaquent les flottes et/ou les bases dans le même hexagone sont considérés comme un seul groupe, ils sont donc interceptés et attaquent ensemble. Toutes les flottes et bases dans le même hexagone cible sont également considérées comme un seul groupe (mais ce sont toujours des formations différentes pour les considérations de tir anti-aérien, bien sûr), donc toute CAP des Porte-Avions (ou externes) dans l'hexagone protège tous les navires, et tout navire peut être pris pour cible par les unités aériennes.

4.3.3. Retour à la base

Maintenant que le raid est terminé, les unités aériennes survivantes (raids ou CAP) retournent à leur base pour se rééquiper et se préparer à d'autres missions.

Les deux joueurs retournent simultanément à la base avec leurs avions. Déplacer tous les avions sur la carte et sur la CAP vers les emplacements LANDING correspondants de leurs bases, ou vers d'autres bases si leur base n'est pas en mesure de recevoir des avions.

Cette étape est résolue même s'il n'y a pas eu de raid ce tour-ci, car il peut y avoir des unités en mission CAP (sur l'emplacement CAP ou sur la carte).

Les conditions pour atterrir dans une base (placer les unités aériennes dans un emplacement LANDING d'une base) sont les suivantes :

- L'avion doit atterrir sur sa base d'origine (son Porte-avions, ou sa base terrestre) si possible.
- S'il n'est pas possible d'atterrir sur sa base d'origine, une autre base peut être choisie, mais elle doit se trouver dans un rayon maximal de 5 hexagones, ou de 4 hexagones pour une unité aérienne Douglas TBD Devastator.
- Un avion dont la base d'attache est une base terrestre ne peut pas atterrir sur un Porte-avions.

La base doit être capable de faire atterrir des avions (les capacités d'atterrissage sont parfois désactivées lorsqu'une base subit des dommages).

La base doit disposer de suffisamment d'espace libre

Une unité atterrissant sur sa base d'attache :

- à partir d'un raid ou d'une mission CAP sur la carte, retournera sur l'emplacement " LANDING from map".
- A partir d'un CAP, ira dans l'emplacement "Landing from CAP".

Une unité qui doit atterrir sur une autre base ira sur l'emplacement "LANDING from Map" (même si elle était en mission CAP sur sa base d'origine). A partir de maintenant, la base d'origine de cette unité est la nouvelle base.

Exception : Il existe un cas particulier où une unité aérienne ne peut pas atterrir dans sa base d'origine parce que la base a subi un dommage mineur qui a entraîné une impossibilité d'atterrir. Si la base répare ce dommage mineur, l'unité aérienne peut y atterrir plus tard lors du retour à la base d'une autre mission.

S'il n'est pas possible d'atterrir sur une base, l'unité sera retirée du jeu (crash/atterrissage d'urgence).

4.3.4. Procédure de combat aérien

Voici la séquence des attaques air/air en cas d'interception d'un raid : les unités aériennes en patrouille engagent d'abord les unités aériennes en raid, puis les combats aériens sont résolus.

1. Les intercepteurs engagent les avions du raid

Le joueur qui intercepte décide des associations d'avions qui s'engagent l'une contre l'autre :

- Une unité d'intercepteurs engage une unité de raiders.
- Si les raiders ont des chasseurs, ils sont interceptés en premier.
- S'il y a plus de chasseurs que d'intercepteurs, vous devez quand même intercepter chaque chasseur. Cela signifie qu'un seul intercepteur doit s'attaquer à plusieurs unités, en les répartissant aussi équitablement que possible (ainsi, aucun intercepteur ne s'associe à 3 combattants avant qu'au moins tous les autres intercepteurs ne s'associent à 2 combattants).
- Une fois que tous les chasseurs du raid sont engagés (s'il y en a), intercepter les bombardiers en choisissent un mélange de (a) Torpilles et (b) Bombardiers Horizontaux et en Piqué (B et DB) aussi équitablement que possible (1 T, 1 B/DB, 1 T, 1B/DB... ou vice-versa).
- S'il reste des intercepteurs non engagés après que tous les avions du raid ont été engagés, ciblez les raiders seuls avec plusieurs intercepteurs.
- Le joueur qui intercepte peut décider de ne pas utiliser de B17.

Règle spéciale pour le Mitsubishi A6M "Zero" : En raid ou en interception, vous pouvez diviser une unité à pleine puissance en deux unités réduites (en utilisant un pion supplémentaire). Vous pouvez fusionner n'importe quelle unité Zero à n'importe quel moment, ou les garder séparées.

- Note :** essayez de vous souvenir de la base d'origine du pion supplémentaire, il devra retourner à sa base d'origine si possible.

2. Résoudre tous les combats air/air

Le joueur intercepteur résout chaque engagement (paire d'intercepteur(s) et de raider(s)), un par un. L'ordre n'a pas d'importance. Pour chaque combat :

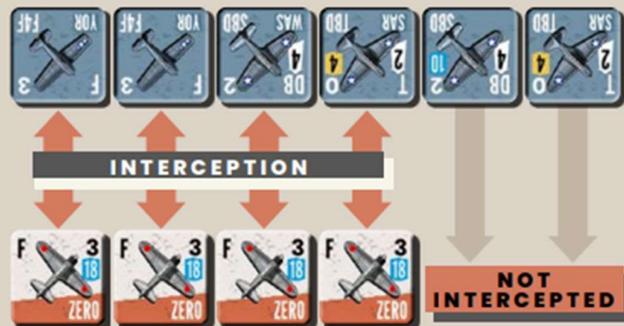
Utiliser la table de combat Air-Air. Lancer 1D6 (Ligne) et croiser avec la différence de valeurs Air-Air (Intercepteurs - Raider) (Colonne).

Le résultat est donné comme suit :

- Les résultats avec un "R" affectent le Raider, les résultats avec un "I" affectent l'Intercepteur.
- Un nombre correspond aux pas perdus par le "R" ou le "I". Les pas perdus en excès une fois que toutes les unités affectées de cette paire ont été abattues ne sont pas reportés sur d'autres paires.
- Un * signifie qu'un bombardier intercepté (s'il s'agissait d'un bombardier) qui n'est pas abattu (s'il est endommagé) peut continuer sa mission de raid.

- Note :** un bombardier intercepté (apparié) ne bombardera pas la cible lors de l'étape air-surface sauf si le résultat est un * et qu'il n'est pas complètement abattu (il lui reste 1 étape après ce combat).

EXEMPLE : Référez-vous à l'image. Les raiders USN ont deux F4F, deux SBD et deux TBD. Les intercepteurs de l'IJN ont quatre Zéros réduits, car le joueur de l'IJN a décidé de séparer de deux Zéros à pleine puissance. Les Zéros interceptent les chasseurs (F4Fs) en premier, et ont deux unités supplémentaires pour intercepter. Ils ne peuvent pas attaquer les deux bombardiers en piqué (SBD) les plus puissants parce qu'ils doivent mélanger entre T et B/DB, donc ils ciblent un SBD (DB) et un TBD (T).



Les paires sont maintenant résolues dans n'importe quel ordre. Voyons ce qui se passe avec un Zero réduit contre un SBD :

- Air-to-Air intercepteurs - Air-to-Air raiders : $3-2 = 1$.
 - Se référer à la colonne +1 du tableau de combat aérien et lancer un dé.
 - 3a. Si le résultat est 1, on obtient R2. Cela signifie 2 pas de dégâts pour les raiders. L'unité SBD est donc abattue ou trop endommagée pour continuer le combat. Retirez le pion du jeu.
 - 3b. Si le résultat est 2, on obtient R2 / II, c'est-à-dire que les intercepteurs subissent également 1 pas de dégâts.
 - 3c. Avec un jet de 6, on obtient R1 / II *. L'astérisque signifie que si les raiders impliqués dans l'appariement (dans ce cas, il s'agit uniquement du SBD) ne sont pas abattus après ce pas de dommage, ils continueront à attaquer leur cible (cela s'applique aux torpilles, aux bombardiers en piqué et aux bombardiers horizontaux).
- Les autres paires seront résolues une à une.

4.3.5. Procédure de combat air-sol

La séquence d'attaque air-surface est la suivante : le joueur attaquant choisit d'abord une cible en surface (navire ou base terrestre) et un groupe d'unités aériennes attaquantes (bombardiers), puis l'unité de surface se défend avec des défenses anti-aériennes, et enfin les unités aériennes survivantes attaquent l'unité.

Une fois la séquence d'attaque terminée, le groupe d'attaquants et la cible suivants sont choisis, et ainsi de suite. Alors que les unités aériennes ne peuvent attaquer qu'une seule fois chacune, les navires ennemis peuvent être ciblés par différents groupes d'unités aériennes.

1. Les unités aériennes choisissent une cible

Le joueur attaquant choisit une cible parmi tous les navires (ou bases terrestres) dans l'hexagone, puis une ou plusieurs unités de bombardiers d'attaque (pas de chasseurs) parmi toutes celles du raid aérien (même si elles viennent de bases différentes).

- Plusieurs unités aériennes peuvent attaquer en groupe le même navire ou la même base terrestre.
- Chaque unité aérienne ne peut attaquer qu'une seule fois, les navires/bases terrestres ennemis peuvent être ciblés plus d'une fois.
- Note :** Il est possible de combiner un nombre illimité d'unités aériennes en un seul groupe pour attaquer la même cible, mais une bonne stratégie consiste à combiner des unités ayant une valeur anti-navire de 10 ou 12.

2. La cible tire sur les défenses anti-aériennes

Avant que les unités aériennes attaquantes ne puissent lancer leurs bombes ou leurs torpilles, elles doivent faire face aux tirs antiaériens de leur cible. Les avions peuvent alors manquer leur cible ou être détruits. Une cible répondra par des tirs anti-aériens à chaque fois qu'elle est attaquée, même si elle est attaquée plusieurs fois.

Sautez cette étape si la cible a un dommage critique (parce qu'elle a une valeur anti-aérienne de 0).

Utilisez la Table Anti-Air. Lancez 1D6 (ligne) et croisez avec la valeur anti-aérienne de la cible (colonne).

- Ajoutez à la valeur anti-aérienne de la cible celles des navires immédiatement adjacents dans la formation.
- **Exception** : un vaisseau cible à l'extérieur d'une formation en anneau n'utilise que sa propre valeur (ne pas compter le Porte-Avion).



EXEMPLE : Lors de l'attaque du destroyer de gauche, la valeur anti-aérienne utilisée est 1+4 (c'est à dire celle de la cible + celle du Prince de Galles voisin). De même, lors de l'attaque du Repulse, on utilise 4+3+0.



A) Uniquement la capacité anti-aérienne du Kirishima sans aucun ajout du Shōkaku voisin. B) Si le Shōkaku est attaqué, la valeur utilisée est 3+3+1+1+1.

Le résultat est donné par A/B, où :

A est le modificateur du jet de dé (DRM) pour le prochain jet de dé Air-Surface. Plus il est élevé, plus la charge utile de l'aéronef a de chances de ne pas atteindre sa cible.

B est le nombre de pas aériens perdus par les unités de ce groupe d'attaque. C'est le joueur attaquant qui applique le résultat aux unités aériennes, mais dans le cas de torpilles (T) et de bombardiers (B, DB) dans le groupe, les pertes sont appliquées de manière égale entre les types d'unités aériennes (considérer que B et DB sont du même type).

EXEMPLE : un groupe aérien attaquant un navire est composé d'un bombardier à pleine puissance de type T, et de 1,5 (un à pleine puissance et un réduit) bombardier de type B. Ils reçoivent donc un résultat de 1/2, donc le jet de dé air-surface aura un DRM de +1, et maintenant 2 pas sont perdus par les unités aériennes. L'un des pas perdus doit aller au T, en le retournant face cachée, et l'autre à l'un des B (le joueur peut choisir de détruire l'unité B réduite, ou de réduire l'unité B à pleine puissance).

3. Les unités aériennes survivantes bombardent la cible

S'il y a des unités aériennes survivantes dans le groupe, effectuez la tentative de bombardement avec elles.

Utilisez la table de bombardement air-sol. Lancez 1D6 (rangée) et ajoutez tous les DRM applicables (s'il y en a) de ces deux tables :

Défenses anti-aériennes : + DRM du résultat Anti-Air précédent (s'il y en a un).

Cible stationnaire : -2. Ce modificateur ne s'applique qu'aux cibles à quai (scénario 1) et aux bases terrestres.

Puis croiser avec la somme de toutes les valeurs Air-surface des unités aériennes du groupe (Colonne).

Le résultat est le nombre de Hits qui doivent être appliqués à la cible (voir 3.5).

4. S'il reste des bombardiers qui n'ont pas attaqué, répétez la séquence à partir de l'étape 1.

- ♦ *Note* : vous avez un exemple complet de combat air-surface dans le scénario 1 du livre des scénarios.

4.3.6. Raid sur une base terrestre

Les raids sur les bases terrestres se déroulent comme d'habitude, avec quelques règles spéciales en plus :

- **Le bombardement horizontal** est utilisé plutôt par torpilles, toutes les unités aériennes de type Torpille (T) ont des valeurs air-surface de 2 et sont considérées comme des unités de type B (bombardiers horizontaux) pour toutes les règles (air-air, anti-aérien, et la règle suivante ci-dessous). Un "T" à puissance réduite utilisé comme "B" a une valeur air-surface de 1.
- **Bombardement de précision** : S'il n'y a pas de chasseurs intercepteurs lors d'un raid sur une base terrestre, les bombardiers (B et DB) voient leur valeur air-surface doublée, et dans le cas des B-17, triplée.
- ♦ *Note* : une unité de chasseurs intercepteurs suffit pour éviter le danger de multiplier les valeurs des bombes.

4.3.7. Raids à longue distance depuis les bases terrestres

Les unités aériennes dont la base d'attache est une base terrestre peuvent exécuter des raids à longue distance, plus loin que les 5 hexagones auxquels sont limités les avions basés sur des porte-avions. Ces unités ont ce chiffre (leur "distance de croisière") au-dessus de la dénomination de leur modèle. Considérer que les autres unités qui ont commencé un scénario dans une base terrestre ont également ce rayon d'action.

IJN		USN	
Unité	Portée	Unité	Portée
Zéro/Nell	18	B17	18
Betty	18	SBD/TBF	10
Kate/val	12	B25	14
		F4F	8
		B26	12
		P39/P40	6

Les raids vers d'autres bases terrestres peuvent être exécutés à ces distances, et les raids vers les flottes à des distances moindres (8 hexagones) comme nous allons le voir maintenant :

4.3.8. Raids de base terrestre à base terrestre

Les avions basés à terre peuvent effectuer des raids sur des bases terrestres dans leur rayon d'action. Les raids sont d'autant plus longs que la cible est éloignée, comme suit :

- Dans un rayon de 8 hexagones : Raid exécuté au cours de la même phase d'opérations aériennes.
- Dans un rayon de 9 à 16 hexagones : Dans la phase d'opérations aériennes suivante.
- À plus de 16 hexagones : Dans deux phases d'opérations aériennes.

Placer les unités d'aéronefs avec des attaques différées sur la piste du tour, dans la case du tour où elles exécuteront le raid. Elles seront placées sur la carte lors de ce tour pour rappeler qu'elles participent à l'exécution du raid. Une fois qu'une cible a été fixée, l'attaque ne peut plus être annulée. Le retour à la base prend le même nombre de tours.

Vous ne pouvez pas envoyer d'avions dans des missions qui les obligent à résoudre le raid la nuit, ni s'ils doivent retourner à la base la nuit.

EXEMPLE : Au tour 3, vous lancez Betties et Zero depuis Rabaul pour attaquer Henderson Field. La distance est de 17 hexagones, le voyage prend donc deux tours supplémentaires (4 et 5). Les raiders arrivent au tour 5, et le retour à la base prend deux tours supplémentaires (6 et 7). Au tour 8, l'avion passera de "LANDING from map" à l'emplacement RESERVE.

Si au tour d'arrivée il y a des marqueurs de Flotte dans l'hexagone de la base terrestre, ils peuvent choisir des cibles entre les navires et la base, comme d'habitude, mais les unités aériennes de type "T" (torpilles) sont toujours considérées comme des unités de Bombardiers (B) avec une valeur Air-Surface de 2.

4.3.9. Raids contre les flottes à partir d'une base terrestre

Un raid contre une Flotte dans un rayon de 5 hexagones se résout toujours comme d'habitude, mais les unités aériennes à portée étendue peuvent effectuer un raid contre une Flotte jusqu'à 8 hexagones, si leur portée de croisière le leur permet.

Si elles effectuent un raid à une portée de 6 à 8 hexagones, elles doivent vérifier si elles localisent la cible. Lancez 1D6 pour chaque raid étendu de cette table juste avant une interception CAP sur la cible :

DISTANCE	SUCCES
6 hexagones	2-6
7 hexagones	3-6
8 hexagones	5-6

S'ils ne localisent pas la cible, ils ne participeront pas et retourneront à la base lorsque tous les autres raids seront terminés.

4.4. PHASE DE RECONNAISSANCE

Les joueurs tentent de localiser la flotte ennemie. L'idée de la reconnaissance est de déterminer la position de la flotte ennemie, en cherchant hexagone par hexagone.

Le joueur ayant l'initiative effectue cette phase en premier, puis l'autre joueur.

La phase de reconnaissance est sautée :

- La nuit
- Lors des deux derniers tours de jour
- Une fois que toutes les flottes ennemies ont été découvertes (il est inutile de faire une reconnaissance lorsqu'il n'y a pas de flottes cachées)

Résumé : Tout d'abord, vous pouvez placer des pions de reconnaissance tirés au hasard (sans regarder le résultat) sur les hexagones que vous voulez explorer. Ensuite, votre adversaire inspectera chaque jeton de reconnaissance un par un et indiquera le résultat de la reconnaissance en se basant sur le verso du jeton et le type de marqueur de flotte.

4.4.1. Recherche de flottes ennemies

Tout d'abord, vous pouvez placer des jetons de reconnaissance sur les hexagones que vous souhaitez explorer. Les pions de reconnaissance sont tirés aléatoirement du conteneur de reconnaissance, et vous ne pouvez pas inspecter le verso du pion (celui avec le résultat de la reconnaissance), et placés sur les hexagones sur leur recto (celui de la "recherche").

Qui peut "envoyer" des éclaireurs ? Les Porte-avions "actifs" et les Bases terrestres disponibles au début du tour (ainsi, si un Porte-avions est coulé, ou une base terrestre détruite, lors de la phase de combat naval ou de raid, ils sont toujours pris en compte car ils ont envoyé les éclaireurs auparavant).

Et vers quels hexagones ? La portée des éclaireurs est de 8 hexagones, ce qui signifie que les marqueurs peuvent être recherchés dans un rayon de 8 hexagones autour d'un Porte-avions ou d'une base terrestre (en comptant "1" des hexagones qui leur sont adjacents). Les piles sont donc considérées comme un seul marqueur et vous n'avez besoin que d'un seul jeton pour fouiller une pile entière.

Et combien y en a-t-il ? Cela diffère selon les scénarios, mais voici un résumé...

Alliés :

- 2 hexagones par CV et CVL (Exception : CVL Hermes ne peut pas faire de reconnaissance).
- 1 hexagone par base terrestre dans les scénarios 6 & 7.
- 2 hexagones par base terrestre dans le scénario 10.

IJN :

- 1 hexagone par CVL.
- 1 hexagone par CV pour les scénarios antérieurs à Midway (inclus).
- ♦ *Note : Les scénarios 8 et 9 sont supposés se dérouler avant Midway.*
- 2 hexagones par CV pour les scénarios postérieurs à Midway.
- 1 hexagone par base terrestre.

#HX	CV	CVL	BASE TERRESTRE
IJN	1 (Scén. 5, 6, 8 & 9)	1	1
	2 (Scén. 7 & 10)		
Alliés	3-6	1 Hermès 0	1 (Scén. 6 & 7)
	5-6		2 (Scén. 10)

- ♦ *Note : Les scénarios personnalisés (oui, ils sont personnalisés !) peuvent avoir un nombre différent d'hexagones par porte-avions/base terrestre.*
- ♦ *Note : Jusqu'à sa défaite écrasante à Midway, l'IJN n'a pas effectué de reconnaissance diligente. Nous reflétons cela en permettant à l'USN de rechercher deux hexagones par porte-avions, mais seulement un hexagone par porte-avions pour l'IJN, à moins que le scénario ne se déroule après Midway (4 juin 1942).*
- ♦ *Notez que la portée et le nombre d'éclaireurs dépendent de la base à partir de laquelle ils sont lancés, donc si un CV allié a 3 marqueurs de flotte ennemie dans un rayon de 8 hex, et qu'un autre CV n'en a aucun à portée, vous ne placerez que 2 marqueurs même si théoriquement vous pourriez en placer 4).*

4.4.2. Rapports des éclaireurs

Enfin, votre adversaire inspectera chaque jeton de **reconnaissance** un par un, sans vous en montrer le verso, et vous fera part du résultat de la reconnaissance : Le jeton aura soit un "Detected", "?" ou "Misdirect", et le rapport qui vous sera donné est le suivant :

Résultat "?" : L'adversaire dira toujours "Pas de contact".

- ♦ *Nuages bas, équipement de communication en panne, interception par des chasseurs ennemis - tout incident de ce type aurait pu les contrarier.*

Résultat "Misdirect?" : l'adversaire dira...

- S'il s'agit d'un marqueur leurre : "Pas de contact".
- S'il s'agit d'une *Carrier Task Force* : "Fleet Task Force repérée".
- S'il s'agit d'une *Fleet Task Force* : "Carrier Task Force repérée"

Résultat "Detected!" : L'adversaire dira...

- S'il s'agit d'un marqueur Leurre : "Aucune flotte n'a été repérée". L'adversaire vous montre le marqueur leurre ainsi que les pions qui se trouvent sous lui et qui proviennent des recherches précédentes. Ces jetons ne sont pas remis dans le conteneur de jetons avant la tombée de la nuit.
- S'il s'agit d'une *Carrier Task Force*: "Carrier Task Force repérée"
- S'il s'agit d'une *Fleet Task Force*: "Fleet Task Force repérée". Placez le compteur face visible (Search) sous le marqueur Fleet après l'avoir fouillé. Gardez-les ensemble lorsque vous déplacez le marqueur.
- ♦ *Note : Le jeton Reconnaissance est placé sous le marqueur Flotte pour que vous puissiez tous les deux confirmer plus tard (lorsque la Flotte se révèle finalement comme Task Force ou Leurre) que personne n'a triché. Si vous êtes des gens d'honneur, il n'est pas nécessaire d'avoir le jeton accompagnant le marqueur, dans ce cas, mettez-le de côté, ne le remettez pas dans le conteneur de jetons (jusqu'à ce que les règles indiquent que vous devez l'y remettre, la nuit)*

Si le rapport aboutit à une *Task Force* repérée :

- Placez un marqueur **Report** avec la flotte, ils se déplaceront ensemble jusqu'à ce que la force opérationnelle soit finalement révélée (par un combat naval ou un raid aérien).
- Si la force opérationnelle n'a qu'un seul navire, il faut le signaler. Il est peu probable que les éclaireurs se trompent sur ce point. (Rappel : un destroyer ou une unité de transport à pleine puissance représente deux navires).
- ♦ *Note : Dans le cas de Misdirect et Detected, vous n'êtes pas sûr qu'il s'agisse d'une véritable observation, mais vous devez savoir que le rapport entre les compteurs Detected et Misdirect est de 5:2. Cela signifie que si vous cherchez un marqueur de flotte deux fois et que vous obtenez le même rapport "Task Force repérée" les deux fois, vous avez 86% de chances que le rapport soit vrai.*



Si vous avez plus d'un marqueur de flotte dans un hexagone, lisez le résultat pour chaque marqueur de flotte.

- ♦ *Note : Méfiez-vous d'avoir plus d'un marqueur de flotte empilé avec un leurre dans le même hexagone, car en cas de résultats Detected et de Misdirect, votre adversaire aura les résultats pratiques d'une Détection ! (c'est-à-dire que dans le cas d'un Misdirect il saura que le Leurre est un Leurre parce qu'il y aura "Task Force sighted" et "No Contact", et dans le cas d'un Detected il y aura "Task Force sighted" et "No Fleet sighted"). Même s'il n'y a pas de leurre empilé, et qu'il y a une flotte et un porte-avions, l'adversaire saura qu'il y a au moins un porte-avions. Ainsi, selon ce système de recherche, les joueurs n'empilent généralement pas de marqueurs de flotte.*

4.5. PHASE ADMINISTRATIVE

1. Les réparations d'urgence sur les navires ayant subi des dommages mineurs ont lieu :

- Tout d'abord, tous les navires avec un marqueur d'avarie mineure sur son côté "Emergency repairs" retirent le marqueur.
- Ensuite, tous les navires avec un marqueur d'avarie mineure le retournent sur son côté "Emergency repairs".



2. Ensuite, le **marqueur de tour** est déplacé sur l'emplacement suivant (et le marqueur est retourné pour montrer quel camp a l'initiative).

3. Enfin, si après avoir déplacé le marqueur de tour, c'est le **premier tour de nuit** d'une journée (tours 11 et 23) :

- Tous les jetons de reconnaissance (ceux qui ont été utilisés et ceux qui sont sur la carte) retournent dans la tasse de reconnaissance.
- Tous les marqueurs *Report* sont retirés des marqueurs de flotte.
- Tous les marqueurs de flotte *sighted* sont cachés (retournez leur côté drapeau).

5. UNITÉS SPÉCIALES

5.1. AVIONS

5.1.1. B17

- Les B-17 attaquaient à partir d'une altitude hors de portée des canons antiaériens.
- Ils sont donc exemptés de l'étape anti-aérienne (voir 4.3.2 §1).
- Les chasseurs de l'IJN n'ont pas à les intercepter s'ils ne le souhaitent pas.
- Ils n'effectuent qu'une seule attaque et se retirent ensuite hors carte, hors-jeu.
- Lors de l'attaque d'une base, s'il n'y a pas de CAP dans la base, les unités B17 voient leur valeur Air-Surface triplée.

5.1.2. Zéro

Vous pouvez diviser une unité à pleine puissance en 2 unités réduites (en utilisant un pion supplémentaire) pendant la phase d'opérations aériennes, lors de la planification, et également lors d'un raid ou d'une interception. Vous pouvez fusionner n'importe quelle unité zéro à n'importe quel moment, ou les garder séparées.

- ♦ *Note : essayez de vous souvenir de la base d'origine du pion supplémentaire, il devra retourner à sa base d'origine si possible.*

5.1.3. Douglas TBD Devastator

Il ne peut effectuer un raid que sur une cible située dans un rayon de 4 hexagones de sa base. Il en va de même pour le retour à la base : 4 hexagones.

5.2. NAVIRES

5.2.1. CV Lexington et CV Saratoga

Traitez-les comme des DD pendant les batailles navales. Ils ne peuvent pas bombarder les bases terrestres.

5.2.2. CV britanniques (Indomitable, Formidable, Illustrious)

Leurs ponts d'envol sont équipés d'un blindage. Ils ne sont pas soumis aux tests d'amplification des dommages causés par les bombes (3.5.4).

5.2.3. BB

Les cuirassés ne peuvent pas faire partie d'une *Carrier Task Force* (formation en anneau).

Exception : *IJN Kongō, Hiei, Haruna et Kirishima*



Cette icône marque les cuirassés qui ne peuvent pas aller dans les *Carrier Task Forces*.

5.2.4. BB Yamato

Le Yamato possédait des canons de 46 cm, surclassant complètement les canons de 40 ou 36 cm des autres cuirassés. La puissance de feu supérieure du Yamato est reflétée par l'un des deux avantages optionnels. Le joueur de l'IJN choisit l'un d'entre eux au début du combat naval :

1. **Attaque unilatérale :** Seul le Yamato attaquera. Vous ne pouvez pas choisir cette option pendant les tours de nuit.
2. **Frapper deux fois :** Comme d'habitude dans les batailles navales, utilisez le plus grand type de canon ou le(s) type(s) convenu(s) par les deux joueurs. Le Yamato effectue 2 attaques : elles peuvent être contre la même cible mais n'ajoutent pas deux fois la puissance de feu dans la même attaque.

5.2.5. CL Ōi et CL Kitakami (Torpedo Cruisers)

Il s'agit de croiseurs armés de torpilles Longue Lance. La puissance de feu [4/8] est destinée à [la bataille de jour et le bombardement de base / la bataille navale de nuit].

- ♦ *Note : Le 8 est dû à l'utilisation de torpilles à longue lance pendant la nuit, comme s'il s'agissait d'un DD, et donc la valeur est toujours de 4 pour le bombardement d'une base terrestre (jour et nuit).*



© 2023
TASK FORCE: CARRIER BATTLES IN THE PACIFIC
is manufactured and distributed by VUCA Simulations,
a brand of Bruncken & Gebhardt GmbH. All Rights Reserved.
You can find additional information about our games, and helpful materials on: vucasims.com