

War at sea – Guadalcanal

campagne Japon contre alliés

I. Durée

Le jeu dure de 8 à 10 tours. A la fin du 8ème tour on jette un D6, sur un 1 ou 2 la partie se termine. Sinon à la fin du tour 9, on jette un D6, sur un 1, 2, 3 ou 4, la partie se termine. Sinon le jeu prend automatiquement fin à la fin du tour 10.

II. Objectif

Chaque camp calcule ses points de victoire à la fin du jeu pour déterminer le vainqueur :

- | | |
|---|------|
| – chaque porte-avion détruit rapporte | 2 PV |
| – chaque porte-avion d'escorte détruit rapporte | 1 PV |
| – chaque cuirassé détruit rapporte | 1 PV |
| – chaque île contrôlée exclusivement rapporte | 3 PV |
| – la base ennemie contrôlée rapporte | 5 PV |
| – la base est occupée en même temps que l'ennemi rapporte | 3 PV |

Bougainville est la base japonaise, Guadalcanal est la base américaine, un aérodrome est construit sur chacune de ses îles.

III. Mise en place

Chaque camp se construit en secret 2 flottes.

Flotte principale 250 points avec maximum 2 gros porte-avions, 2 cuirassés, 1 sous-marin, tous les avions doivent pouvoir tenir sur les porte avions. La flotte principale japonaise se place en B (marqueur de flotte – les cartes d'unités sont cachées sur la feuille de flotte), celle des alliés en K. Aucune autre restriction. Cette flotte contient également 4 transports avec 4 troupes (1 par transport).

Flotte de reconnaissance 60 points, uniquement des croiseurs, destroyers et un porte-avion d'escorte maximum (avec une unité aérienne éventuellement). Chaque joueur note en secret son emplacement : pour le japonais E, F, G ou C ; pour l'allié I, G, H ou D.

Chaque camp peut placer en secret jusqu'à 3 sous-marin en retirant leurs coûts des 310 points des deux flottes. Les sous-marin peuvent être placés n'importe où (seul ou en groupe) sauf sur la zone de la flotte principale ennemie.

On révèle ensuite l'emplacement des flottes de reconnaissance et on met le marqueur

flotte.

Chaque camp peut placer jusqu'à 2 patrouilleurs (*patrol bomber*) sur la base de départ en retirant leurs coûts des 310 points des deux flottes. Il y place gratuitement 2 troupes et une batterie côtière.

La météo au premier tour est : temps clair

IV. Tour de jeu

Le tour de jeu se décompose comme suit :

1. Météo
2. Initiative et événement
3. Planification des ordres
4. Missions aériennes
5. Attaques de sous-marins et ravitaillement
6. Déplacement des flottes
7. Tests de contact
8. Batailles navales
9. Phase terrestre
10. Renforts

V. Météo

Lors de la phase météo on lance un dé sur un 1 la météo se dégrade d'un niveau, sur un 6 elle s'améliore d'un niveau.

Les différents niveaux sont :

- clair, aucune modification
- brumeux, jets de détection et contact à -1
- mauvais temps, jets de détection et contact à -2, les avions ont un malus de 1 à tous leurs jets de dé

VI. Initiative et événement

Chaque joueur lance 1D6+1 par île qu'il occupe. Le joueur ayant le plus fort résultat a l'initiative. On relance les dés en cas d'égalité.

Le joueur qui n'a pas l'initiative tire sur la table des événements et choisit le joueur cible.

1. Le haut commandement demande des résultats, le joueur cible doit faire un débarquement ce tour s'il a un transport avec des troupes à portée d'une île occupée par l'ennemi.
2. Un ouragan bouleverse les plans. Une zone déterminée au hasard subit les modifications suivantes pour le tour : pas de mission ou d'attaque aérienne, -3 aux jets de contact, si une bataille navale a lieu toutes les attaques à part celles des

sous-marins se font à -1 au dé, les destroyers ne peuvent pas faire d'attaques de canons, les *PT boat* sont inutilisables.

3. Une unité déterminée au hasard, de la flotte cible, a une avarie moteur. Si cette flotte livre bataille, le navire a un mouvement de 1 *slow*
4. Pilotes aguerris, le joueur cible pourra choisir une unité aérienne qui aura +1 dé pendant toute une bataille
5. Canonniers aguerris, le joueur cible pourra choisir une unité navale qui aura +1 dé pendant toute une bataille pour les attaques de canon
6. Sous-mariniens aguerris, le joueur cible pourra choisir un sous-marin qui aura +1 dé pendant toute une bataille
7. Patrouilleurs expérimentés, le joueur cible pourra choisir un avion patrouilleur qui aura +1 au jet de détection ce tour
8. Servants de DCA aguerris, le joueur cible pourra choisir une unité navale qui aura +1 dé pendant toute une bataille pour la défense anti-aérienne
9. Troupes aguerries, le joueur cible pourra choisir une troupe qui décalera de 1 colonne en sa faveur (en attaque ou en défense) pour une bataille ce tour
10. Commandant inspiré, la flotte cible aura +2 à ses jets d'initiative pour une bataille navale ce tour

VII. Planification des ordres

Chaque joueur note sur sa feuille d'ordre la zone adjacente où se déplace chaque flotte ou un trait si une flotte ne bouge pas. On fait de même pour les sous-marin.

VIII. Missions aériennes

Le joueur qui a l'initiative décide quel joueur commence, pour chaque type de mission, quel joueur assigne ou non une unité à cette mission en premier (si on passe son tour pour une mission on ne plus le faire ensuite pour ce tour). On alterne ensuite entre les deux joueurs jusqu'à ce qu'ils aient fini pour ce type de mission.

Les missions possibles sont dans l'ordre de résolution :

- 1) patrouille : un patrouilleur peut être placé à 4 zones pour essayer de détecter et identifier une flotte ou des sous-marins. On lance un D6 :

1 : le patrouilleur est repéré, s'il y a un chasseur ennemi dans la zone, le patrouilleur subit une attaque anti-aérienne, sinon voir résultat 4-5

2-3 : bredouille

4-5 : une flotte est repérée, le joueur adverse doit indiquer le nombre et le type de navires présents mais peut mentir pour une unité (autre type indiqué)

6 : la flotte est repérée avec le nombre et le type exact de navire et/ou un sous-marin ennemi présent est repéré. S'il est isolé (sans flotte présente), un avion avec capacité anti-sousmarine peut faire un grenadage – ce bombardier est laissé dans la zone et ne pourra pas faire d'autre mission

- 2) raid : tout bombardier peut être placé jusqu'à 2 zones pour tenter de

bombarder des troupes ou une flotte repérée. On peut également assigner des escorteurs/intercepteurs. Le joueur n'ayant pas l'initiative commence par assigner une unité aérienne puis on alterne. Un joueur peut passer son tour mais ne pourra plus assigner d'avion ensuite.

Un bombardier qui attaque une troupe permet de lancer un D10, si le résultat est inférieur à la moitié (arrondi à l'inférieur) de son facteur de bombe, la troupe ne pourra pas agir ce tour (mais pourra se défendre).

Pour les avions qui attaquent une flotte, on procède avec les règles de War at sea, il n'y a qu'un round.

Une flotte dans la zone de départ ennemie peut faire une attaque de port sur la base arrière où sont réparés les navires endommagés. Le port a un facteur anti-aérien de 2x6, les bombardiers (bombes ou torpilles) qui passent peuvent attaquer les navires en réparation. Ils touchent sur un résultat de 3 à 6 (6 comptant double) car les navires sont immobiles dans le port.

3) en alerte : un avion avec un facteur de grenadage peut être mis en attente et réagir à une attaque de sous marin dans une zone adjacente à la phase suivante

4) rebasement : à 2 zones de là ou 4 pour un patrouilleur. Une unité n'ayant effectué aucune mission peut être rebaser au double de la distance normale.

Les unités aériennes peuvent être basées sur un aérodrome (pas de limite), sur un porte-avion (limite du porte-avion, impossible pour les *patrol bombers*) ou sur une île sans aérodrome pour les *patrol bomber* avec la capacité *loiter*.

IX. Attaques de sous-marins et ravitaillement

Le joueur n'ayant pas l'initiative peut déclarer la présence d'un ou plusieurs sous-marin(s) dans une zone pour tenter d'identifier une flotte ou l'attaquer (voir ci-dessous). Le joueur avec l'initiative peut ensuite faire de même.

On lance 1D6 +1 par sous-marin en plus du premier :

1, le sous marin est repéré, une unité de la flotte avec une capacité anti-sousmarine peut effectuer 2 attaques, le sous-marin n'obtient aucune information

2-4, aucun résultat

5, le joueur propriétaire de la flotte doit placer les pions types correspondants mais peut en intervertir un avec un autre type. Une attaque est possible

6+, le joueur propriétaire de la flotte doit placer les pions types correspondants. Une attaque est possible à +1

Pour l'attaque on lance 1D6+1 par sous-marin en plus du premier et -1 par deux unités à capacité anti-sousmarine dans la flotte cible :

1, le sous marin est coulé

2-3, le sous marin fait une attaque de torpille à portée 1 avec un malus de 1 dé puis subit l'attaque anti-sousmarine d'une unité de la flotte

4-5, le sous-marin fait une attaque de torpille à portée 1 sur un style de navire au choix (on détermine au hasard s'il y a plusieurs unités de ce type).

6+, le sous-marin fait une attaque de torpille à portée 0 et peut faire une attaque de portée 1 à -1 suivie d'une riposte sur un navire précis

Si aucune unité de la flotte n'a de capacité anti-sousmarine, l'attaquant peut, en plus, pour chaque sous-marin présent, couler une unité ayant 1 en mouvement ou faire une attaque à portée 0 et une à portée 1 contre une unité ayant 2 slow en mouvement.

Si une unité aérienne était en alerte et est utilisée pour attaquer le sous-marin, on lance un D6.

1-2, le sous-marin s'échappe

3-4, l'avion peut faire un grenadage

5-6, l'avion peut faire 2 grenadages

Ravitaillement

Durant cette phase, on vérifie si toutes les troupes terrestres peuvent tracer, à travers des zones de mer ne contenant pas de flotte ennemie, une ligne continue jusqu'à la zone de départ pour ce camp. Si ce n'est pas le cas, la troupe en question n'est pas ravitaillée (on met un marqueur).

Un sous-marin sans flotte ennemie dans sa zone et qui occupe une zone par laquelle passe forcément une ligne de ravitaillement ennemie peut tenter de gêner ce ravitaillement. On lance un D6 :

1-2, aucun effet

3-4, une seule troupe peut être ravitaillée via cette zone

5-6, le ravitaillement ne passe pas

X. Déplacements des flottes

Les joueurs déplacent leurs flottes selon les ordres planifiés.

XI. Tests de contact

Pour chaque flotte qui finit son mouvement dans la même zone qu'une flotte ennemie ou qui la croise, on lance un D6. Un combat naval a lieu sur un résultat de 4-6.

On applique les modificateurs suivants :

+1 pour chaque flotte avec un ou des porte-avions

-1 pour un temps brumeux

-2 pour avec un mauvais temps

XII. Batailles navales

On résout les éventuelles batailles dans l'ordre choisit par le joueur ayant l'initiative en suivant les règles de War at sea avec les modifications suivantes.

Si une des flottes avait été repérée, le joueur adverse décide si le placement se fera sur la première ligne du bord de carte ou la deuxième, sinon c'est le joueur qui a l'initiative qui a le choix.

Les avion basés sur une île adjacente peuvent intervenir (ils ne pourront pas participer

aux combats terrestres).

Quand une île est adjacente, le joueur ayant l'initiative choisit de placer une côte sur le bord de la carte tactique et de permettre ainsi d'utiliser d'éventuelles batteries côtières ou non. Ce joueur peut en outre choisir de 1 à 4 éléments de terrains (îles ou haut-fonds). Il choisit un côté puis chaque joueur place un élément chacun son tour en commençant par le joueur qui na pas l'initiative.

L'emplacement des pions objectifs est déterminé au hasard. Leur valeur est du quart de la valeur de la flotte la plus faible (arrondi au 5 points supérieurs).

Si le temps n'est pas clair, les navires sont positionnés à 2 cases de leur bord de carte.

Sur un jet non modifié de 6 sur le dé de contact, les deux flottes se sont surprises et sont positionnées sur 2 lignes à 4 cases l'une de l'autre.

Une flotte peut tenter de fuir. Si elle reste à 6 cases de tout navire ennemi (pas les sous-marin) pendant 2 tours complets, la bataille s'arrête. On décale les unités et les éléments de terrain si nécessaire pendant la fuite.

Une flotte qui a fui ou qui a perdu est repositionnée dans une zone maritime adjacente d'où elle venait (ou à l'opposé de l'arrivée de l'ennemi si elle n'avait pas bougé ce tour).

XIII. Phase terrestre

Une troupe a le choix entre 3 actions :

- débarquer (depuis un transport en mer sur une île adjacente)
- attaquer les troupes ennemies sur la même île
- se retrancher

Le joueur ayant l'initiative active une troupe ou un groupe de troupes puis on alterne.

Les troupes peuvent occuper le centre ou la périphérie d'une île. Au centre se trouve l'emplacement pour un aérodrome éventuel. Un camp seul sur une île occupe le centre. Une troupe qui débarque sur une île occupée par l'ennemi arrive en périphérie. 3 îles ont 2 centres (2 aérodromes possibles) et une périphérie.

Lors d'un combat terrestre, on divise le nombre de troupes attaquantes par le nombre de troupes attaquées et on arrondi au rapport inférieur.

Pour influencer sur le combat, l'attaquant peut utiliser un bombardier ou des chasseurs (pour le mitraillage) à portée n'ayant pas participé à une bataille navale. Ensuite le défenseur peut ajouter également un ou des avions d'attaque au sol avec éventuellement des chasseurs en escorte/interception. Enfin l'attaquant peut ajouter des chasseurs en escorte/interception. On résout la partie aérienne comme d'habitude, si le défenseur a une ou des batteries côtières, celle(s)-ci participe(nt) à la phase anti-aérienne

On se rapporte à la table des combats en appliquant les bonus/malus (décalages de colonne à droite ou à gauche) et on lance un D6 pour avoir le résultat.

+1/-1 par cuirassé (dans une zone adjacente et qui n'a pas participé à une bataille navale ce tour)

+1/-1 pour 2 croiseurs (dans une zone adjacente et qui n'ont pas participé à une bataille navale ce tour)

+1/-1 pour 1 bombardier (avion avec une attaque de bombes)

+1/-1 pour deux chasseurs (qui n'a pas escorté/intercepté)

+1/-1 par batterie côtière

-1 si défenseur retranché

Une troupe non ravitaillée compte pour 1/2

Les bonus/malus dûs au bombardement côtier ou au soutien aérien ne peuvent excéder le nombre de troupes soutenus.

Rapport D6	-1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1+
1	AE	AE	A1	A1	AR	AR
2	AE	A1	A1	AR	AR	DR
3	A1	A1	AR	DR	DR	D1
4	A1	AR	AR	D1	D1	D1
5	AR	AR	DR	D1	DE	DE
6	DR	DR	D1	DE	DE	DE

AE/DE : attaquant/défenseur éliminé

AR : attaquant recule, s'il tenait l'aérodrome il le perd sinon aucun effet

DR : défenseur recule, s'il tenait l'aérodrome il le perd sinon il est éliminé

A1/D1 : attaquant/défenseur perd une troupe

XIV. Renforts

Les joueurs commencent par prendre les renforts du tour précédent et les placent dans leur zone de départ.

Ensuite ils notent sur un papier les renforts qu'ils achètent pour le prochain tour. Ce papier est mis face cachée à côté de la carte.

Chaque tour, on reçoit 40 points de renforts. On peut accumuler une partie des points pour les prochains tours (le noter sur la feuille d'ordre à l'endroit correspondant). Par ailleurs on reçoit 2 troupes aux tours 3, 5 et 7. Il faut acheter les transports pour les ramener.

Les transports et les batteries côtières coûtent chacun 8 points. On peut réparer une unité endommagée qui a rejoint la zone de départ pour le quart de sa valeur. Elle est considérée bloquée sur un port sur une base arrière (et peut donc être visée par une attaque de port) pour un tour. On peut aussi lancer la construction d'un aérodrome sur une île pour 10 points, il faut pour cela tenir le centre d'une île avec une ou des troupes (si à la fin du tour suivant, c'est l'autre joueur qui tient le centre de l'île, il a la possibilité de payer 2 points de construction pour finir l'aérodrome).