

## Nouvelles règles complètes pour Midway

### Généralités

Le jeu « simule » la Bataille de Midway qui opposa les américains aux japonais en 1942

Il nécessite deux joueurs (l'un jouant les unités américaines, l'autre les unités japonaises) et un arbitre non joueur.

Le but du jeu est de marquer un maximum de Points de Victoire (PV), détaillés à la fin de ce manuel.

Le jeu se joue en aveugle c'est-à-dire que chaque joueur ne peut voir que ses propres unités et celles qu'il a détectées durant le tour actuel.

Chaque camp est constitué d'unités navales et aériennes mobiles et de troupes au sol immobiles.

- Les navires et sous-marins sont gérés à l'unité tant pour le déplacement que pour les combats
- Les avions d'attaque (chasseurs, bombardiers en piqué et torpilleurs) sont gérés en escadrille pour le déplacement mais à l'unité pour les combats, y compris pour des missions de reconnaissance.
- Les avions de reconnaissance (PB4Y et B17 pour l'américain, hydravion pour le japonais) sont gérés à l'unité aussi bien pour le déplacement que pour les combats (ils ne sont toutefois pas armés et ne répliquent pas à une attaque aérienne). Ils ne peuvent être attaqués que par des chasseurs qui croiseraient leur route (voir recherches aériennes).
- Les troupes au sol ne se meuvent pas. Elles sont gérées à l'unité (qui représente en fait un petit bataillon) et ne peuvent que combattre contre l'infanterie adverse ou se défendre contre les attaques aériennes.

Le plateau de jeu est représenté par la carte (fig0) ci-dessous

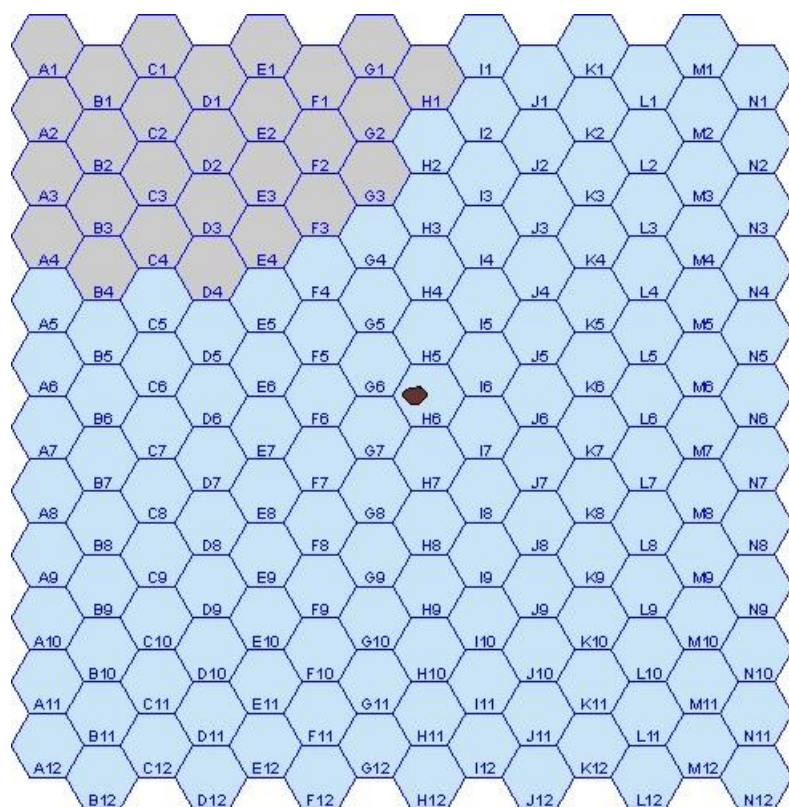


fig 0

Chaque hexagone de la carte (ci-après dénommé « hex ») représente une distance de 100nm (soit à peu près 190km)

La zone grisée représente une zone de tempête qui rend la visibilité nulle et empêche toute opération aérienne et tout combat ou détection. Cette zone a une chance cumulative à chaque tour d'être levée définitivement. La chance de base au tour 1 est de 10% et le facteur d'augmentation est de 10% par tour (ce qui signifie qu'au début du tour 11, la tempête sera automatiquement levée)

Le jeu se déroule sur 25 tours représentant quelques heures de cette bataille épique. La majorité se passe le jour mais il y a quelques tours de nuit (6 & 7, 13 & 14, 20 & 21) pour lesquels aucune opération aérienne n'est possible et la détection navale est réduite de 50%.

Chaque tour est subdivisé en phases décrites ci-dessous

A chaque phase les joueurs envoient leur feuille d'ordre à l'arbitre qui résout les diverses opérations (recherche, combats...) et renvoie le résultat aux joueurs séparément. Ce mécanisme se répète de phase en phase et de tour en tour jusqu'à la fin de la partie.

La partie se termine à la fin du 25<sup>e</sup> tour ou quand l'un des camps n'a plus d'unités ou abandonne. On calcule alors les PV de chaque camp et celui qui a le plus fort total est déclaré vainqueur.

**N.B** : En cas d'abandon d'un des joueurs, il perd automatiquement la bataille sans calculer les PV.

## **Placement initial et entrée en jeu des unités**

### Joueur US

Au début du jeu, toutes les unités US sont présentes.

- Les navires sont placés sur la carte quelque part à l'est de la colonne I (incluse) à l'exclusion des lignes 11 et 12
- Les 12 premiers sous-marins (voir feuille d'ordre) sont placés par groupes de 4 dans 3 hex différents dans un rayon de 2 hex de Midway à l'exclusion de Midway (par exemple jusqu'en H4 vers le nord). Les 3 autres forment également un groupe initial et sont positionnés en L5.
- Les avions sont placés sur leur CV respectifs ou sur Midway suivant leur affectation\* (voir feuille d'ordre)
- Les troupes au sol sont toutes stationnées sur l'île de Midway\*

### Joueur JAP

Certaines unités sont placées dès le début, d'autres entrent en jeu par groupe échelonnés (voir feuille d'ordre)

- A leur entrée en jeu les navires sont placés n'importe où en colonne A
- Le sous-marin I-68 est placé n'importe où sur la carte à l'exception de Midway et un rayon de 2 hex autour
- Les avions sont positionnés sur leur CV respectifs et les hydravions de reconnaissances sur leur CA respectifs\*
- Les troupes au sol sont embarquées sur leurs transports respectifs\*

\*cela signifie que l'hex de départ sera celui de l'unité qui les transporte

**N.B** : Les nouvelles règles n'imposent pas le groupement des unités sur un même hex mais le bon sens le commande. En effet un navire isolé sur un hex n'aurait pratiquement aucune chance face à une ou plusieurs escadrilles ou bâtiments

## Déroulement du jeu

### 0. Ordre des phases

L'arbitre donne les résultats de chaque phase avant de passer à la suivante, les phases étant dépendantes les unes des autres :

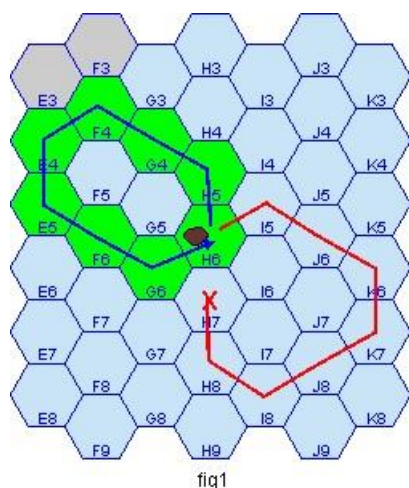
- Mouvement navals puis Reconnaissances\*
- Déclaration des attaques aériennes
- Déclaration des cibles pour les barrages navals anti-aériens
- Déclaration des cibles navales pour les survivants du raid
- Déclaration des cibles des combats navals/sous-marins
- Pilonnage de Midway
- Débarquement sur Midway
- Combats terrestres

\*aériennes, navales, sous-marines

### 1. Les Recherches

#### 1.1. Les recherches aériennes

Etant donné la taille d'un hex un avion ne voit qu'1 hex mais il voit également les hex survolés pour arriver à destination. Le joueur doit donc donner à l'arbitre le chemin complet utilisé du départ à l'arrivée en tenant compte du rayon d'action de l'avion.



*Ex : un PBY décolle de Midway (H6) et cherche les hex le long du trajet bleu fig1*

*Remarque : l'hex d'arrivée doit être le même que celui de départ sous peine de crash dans l'océan par manque de carburant (trajet rouge fig 1)*

Il y a 2 cas à considérer :

#### 1.1.1. **Les avions « à basse altitude »** (PBY américains, hydravions japonais)

Le résultat est précis et le pilote rapporte le nombre exact ainsi que l'identité de ce qu'il voit (navires et/ou avions).

Si l'avion de reconnaissance rencontre sur son trajet des appareils ennemis (et que ceux-ci décident de l'attaquer) il y a une forte probabilité (80%) qu'il se fasse abattre et ne puisse donc transmettre que les résultats des recherches qu'il a effectuées avant l'attaque. Par contre tout avion qui part à la poursuite de l'avion de reconnaissance ne participera pas au raid.

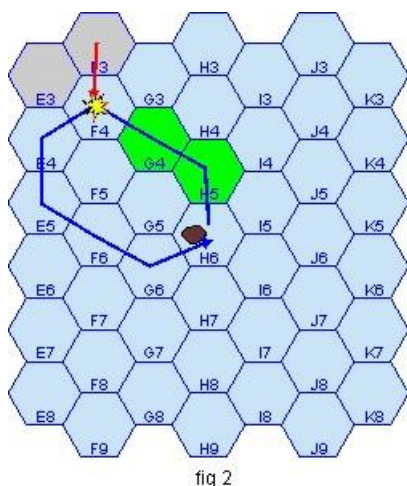


fig 2

*Ex : Notre PBV rencontre un raid japonais et est abattu par deux zéros. Le joueur américain n'aura donc les résultats de recherche que des hex survolés avant la rencontre mais le raid japonais aura deux chasseurs en moins en couverture. (fig 2)*

### 1.1.2. Les avions « à haute altitude » (B17 américains)

Ils voient « moins bien » mais volent beaucoup plus haut et ont un plus grand rayon d'action.

Comme les autres avions de reconnaissance ils voient l'hex qu'ils survolent mais le résultat des recherches est moins précis : il donne seulement un nombre approximatif de navires (petite formation, moyenne formation ou grosse formation) et la présence de PA ou pas (leur forme est caractéristique même vu de très haut).

Ils ne voient pas les formations aériennes ennemies mais ils ne peuvent pas être abattus durant leur trajet.

Dans un souci de simplification et de logique, les B17, bien qu'étant de la catégorie « bombardier » ne peuvent pas attaquer. Ils ne tiennent dans le jeu qu'un rôle de reconnaissance. En effet, à 10000m d'altitude, les chances de toucher quelque chose sur l'océan sont bien minces.

Un B17 ne peut donc être détruit qu'au sol lors d'un raid sur Midway ou s'il ne peut plus atterrir car Midway est détruite ou capturée (ou si le joueur se trompe dans le trajet et le crashe dans l'océan).

*Exemples : Les figures 4a à 4d ci-dessous illustrent divers cas de reconnaissance d'un PBV décollant de Midway*

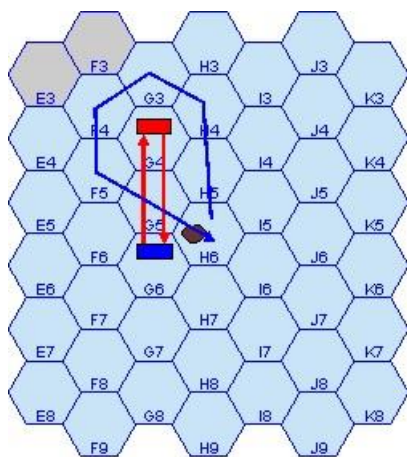


fig 4a

*Fig 4a : Le PBV ne verra rien. Il ne survole pas l'unité navale japonaise et il survole en retard l'hex G5 par où sont passés les avions du raid*

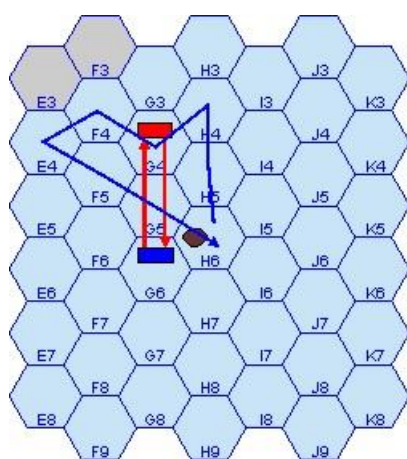


fig 4b

*Fig 4b : Le PBV verra l'unité navale japonaise car il survole son hex mais il ne verra toujours pas les avions du raid (pour la même raison que précédemment)*

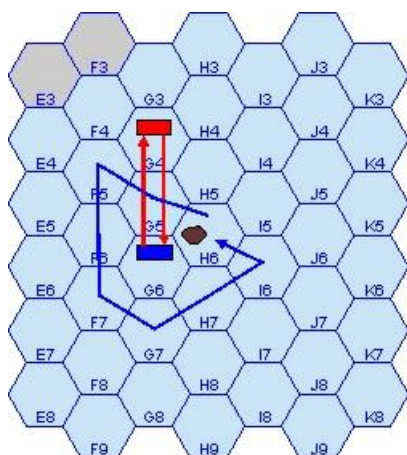


fig 4c

*Fig 4c : Le PBY verra les avions du raid car il arrive en G5 en même temps qu'eux. S'il n'est pas abattu, il pourra donc signaler un raid japonais en G5 se dirigeant vers le sud ainsi que sa composition. Il ne verra pas par contre l'unité japonaise navale*

*Remarque : vu le rayon d'action très limité des raids, en connaissant sa direction il n'est pas bien difficile d'en déduire l'hex de leur base.*

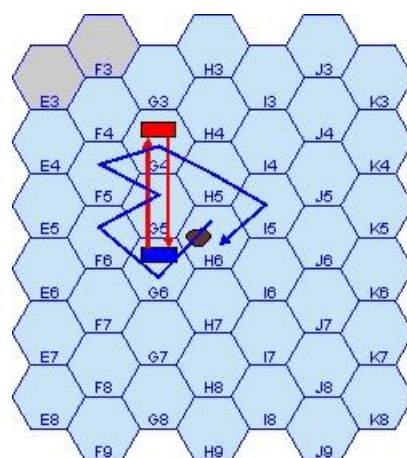


fig 4d

*Fig 4d : Le PBY verra là aussi les avions japonais mais à leur retour du raid. Il verra également l'unité navale japonaise puisqu'il survole leur hex*

*Remarque : Dans ce cas de figure le PBY ne peut pas être pris en chasse par les avions du raid puisque ceux-ci ont accompli leur mission pour le tour.*

### 1.1.3 Limitation des recherches aériennes

Elles n'ont lieu que le jour

Elles ne peuvent se faire qu'à partir d'une base (CV, CA japonais avec une capacité non nulle, Midway, Kure) opérationnelle et par des avions en position P (voir mécanismes de combat plus bas).

Toute escadrille effectuant une recherche aérienne (mission R) le fait au détriment de tout autre mission.

**N.B** : La base de Midway n'est opérationnelle que pendant les tours où un seul des deux camps dispose de troupes au sol sur l'île. Pendant les combats au sol, aucune mission aérienne ne peut partir de Midway.

### 1.2. Les recherches navales/sous-marines

Les navires et sous-marins ne « cherchent » que l'hex sur lequel ils sont. La probabilité est de 100% et le résultat établi avec précision la liste des bâtiments ennemis présents dans l'hex. La nuit cette probabilité est réduite de moitié.

Les sous-marins ne peuvent pas être détectés tant qu'ils n'attaquent pas, auquel cas ils sont immédiatement repérés. Ils ne peuvent être attaqués que par les DD.

Une recherche automatique est faite dans les hex suivants par le joueur les contrôlant (voir contrôle des îles) Midway (H6), Kure (G6), Pearl and Hermes Reef (I7), Lisianski Island (J8), Laysan Island (L8) et Gardner Pinnacles (N9)

## 2. Les combats

Les actions se déroulant en simultané, pour qu'il y ait combat, il faut que des unités ennemies se trouvent dans le même hex au même moment. Ceci n'est pas un problème pour les navires puisqu'ils n'avancent que d'1 hex par tour mais c'est surtout important pour les avions et notamment les avions de reconnaissance qui ont un trajet.

Ils sont résolus par unité c'est-à-dire que l'arbitre lance autant de dés qu'il y a d'avions/navires concernés en attaque/défense

Quand il y a combat, chaque adversaire désigne le ou les attaquants ainsi que la ou les cibles. Muni de ces renseignements l'arbitre résoudra les divers conflits.

Concernant les avions, vous donnez un ordre (trajet et/ou mission) à **toute une escadrille** (le nombre d'unités concernées est mentionné sur la feuille d'ordre). Par contre en cas de conflit l'arbitre fait autant de tirages qu'il y a d'avions rescapés après d'éventuels tirs de barrage

***Exemple** : Une escadrille de 6 appareils de l'Entreprise attaque le Yamato.*

*Le joueur US écrira dans sa feuille d'ordres le mot Yamato dans la colonne « cible » et sur la ligne correspondant à l'escadrille.*

*Le joueur JAP écrira dans sa feuille d'ordres en regard de la ou les lignes correspondant aux unités qui font un tir de barrage contre l'escadrille attaquante le nom de cette escadrille.*

*L'arbitre effectuera un tirage **par unité** qui tente d'intercepter l'escadrille puis, s'il reste des avions à cette escadrille, il effectuera un tirage **par avion** contre le Yamato. Si aucun avion n'est abattu l'arbitre fera 6 tirages donnant ainsi 6 chances de toucher la cible.*

*Ce processus se répètera pour toutes les escadrilles engagées contre une même cible, augmentant ainsi le nombre d'avions rescapés et donc les chances de toucher la cible visée.*

Une description détaillée de ce processus et de la feuille d'ordre est donnée aux joueurs dans la feuille d'ordre elle-même

### 2.1. Les combats aériens

Préciser quel(s) avion(s) attaque(nt) quelle(s) cible(s) aériennes et l'arbitre résoudra les combats par unité et en simultané

*Ex : 3 chasseurs peuvent cibler le même torpilleur pour avoir plus de chances de le descendre*

### 2.2. Les raids

Préciser quel(s) avion(s) attaque(nt) quelle(s) cible(s) navales et l'arbitre résoudra les combats par unité et en simultané

*Ex : 12 torpilleurs attaquent le Akagi pendant que 6 bombardiers attaquent le Soryu*

### 2.3. Les combats navals/sous-marins

Préciser quelle(s) unité(s) tire(nt) sur quelle(s) cible(s) et l'arbitre résoudra les combats par unité et en simultané

*Ex : le New Orleans, le Minneapolis et le Northampton tirent sur le Yamato. Ou les sous-marins Tambor, Trout et Nautilus tirent sur le CV Akagi*

### 3. Les mécanismes de combat

Ils sont résumés dans le tableau ci-dessous (*Le tableau se lit horizontalement*)

	% d'être touché par une unité de la colonne 1														% dmg		
Type	CV	BB	CA	DD	SS	TT	FG	DB	TB	HB	RC	TS	MW	ZC	ZM	ZA	mvt
CV	0	0	0	0	0	0	0	10	20	0	0	0	0	10	60	30	1
BB	40	40	40	40	0	40	0	10	20	0	0	0	40	10	30	60	1
CA	20	20	20	20	0	20	0	10	20	0	0	0	20	20	30	50	1
DD	10	10	10	10	5	10	0	10	20	0	0	0	0	30	35	35	1
TT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	60	0	1/2
SS	40	30	20	10	5	90	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	1/3
FG	5	5	5	5	0	5	30	50	50	0	50	0	20	100	0	0	6
DB	40	30	20	10	0	90	10	0	0	0	0	0	40	100	0	0	6
TB	50	40	30	20	0	90	10	0	0	0	0	0	0	100	0	0	6
HB	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	12
RC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0	12
TS	0	0	0	0	0	0	5	5	5	0	0	20	0	50	0	50	0
MW	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50	50	0

Légende du tableau :

CV = Porte-avions

FG = Chasseur

BB = Cuirassé

DB = Bombardier basse altitude

CA = Croiseur (lourd/léger)

TB = Torpilleur

DD = Destroyer

HB = Bombardier haute altitude (B17)

TT = Transport

RC = Reconnaissance (PBY/hydravion embarqué)

SS = Sous-marin

MW = Midway

TS = Troupes au sol (à Midway ou embarquées)

ZC = Zone de dommage Critique (le navire est coulé si cette zone est atteinte)

ZM = Zone de dommage Machinerie (correspond à la piste pour Midway)

ZA = Zone de dommage Armement (correspond aux bataillons d'infanterie pour Midway)

Mvt = le nombre d'hex que l'unité peut parcourir en 1 tour

1 : bouge tous les tours

1/2: bouge puis stationne pendant 1 tour

1/3 : bouge puis stationne pendant 2 tours

6+ : rayon d'action des avions : le nombre d'hex maximal du trajet

Les avions ont 2 stades de préparation :

**P** (Pont/Piste) : prêts à partir en mission ce tour (correspond à 0 en colonne **mvt** de la feuille d'ordres)

**H** (Hangar) : en préparation dans le hangar. Ne peut effectuer de mission ce tour. Les avions doivent rester dans le hangar de retour de mission et ont un temps de préparation plus ou moins long (2 tours pour les B17, 1 tour pour tous les autres). En clair cela signifie qu'un avion ne peut voler qu'un tour sur deux et un B17 un tour sur trois (correspond à 1 ou 2, en fonction de l'avion, en colonne **mvt** de la feuille d'ordres)

Les bombes/torpilles (des sous-marins ou torpilleurs) ont plus ou moins de facilité de toucher suivant la cible. Les valeurs ci-dessous reflètent le pourcentage de coup au but

- Les TT : 90%
- Les DD : 10%
- Les CA et CL : 20%
- Les BB : 30%
- Les CV et CVL : 40%

Si la cible est immobilisée (voir gestion des dégâts ci-dessous), rajoutez à ces scores :

50% si le tireur est un sous-marin

30% si le tireur est un avion

Si le score dépasse 100%, le coup au but est automatique (pas besoin de lancer)

Les grenades des DD ont un faible pourcentage de toucher un sous-marin, mais ce pourcentage est pondéré par le nombre de DD qui le chassent. Le pourcentage de base est de 5%, le coefficient de pondération est égal au nombre de DD qui le chassent.

*Ex : un sous-marin est repéré et pris en chasse par 5 DD. Il a 25% de chances de se faire couler. Bien entendu ces DD ne participeront plus à aucune opération pendant ce tour.*

**N.B** : En théorie les canons des différents navires ont la même chance de toucher. La différence de pourcentage dans le tableau reflète en fait la puissance des canons (règle suggérée par Tristan Dicop). En effet les canons des BB tiraient de beaucoup plus loin et étaient plus puissants que ceux des CA, eux-mêmes plus puissants que ceux des DD.

#### **4. Les conséquences des combats ou gestion des dégâts**

Il y a plusieurs zones et niveaux de dégâts avec des pourcentages variables suivant les navires (voir liste ci-dessous) : machinerie, armement, coup critique (= coulé net)

Un navire ne pouvant plus bouger ni tirer n'est pas coulé mais rapporte la moitié des PV à l'adversaire sauf si un coup au but supplémentaire (quelle que soit la zone de dégât) l'envoie par le fond auquel cas il reprend sa pleine valeur de PV mais cela oblige l'adversaire à perdre un tour pour l'achever.

Liste des dégâts et pourcentages en fonction du type d'unité :

- Les TT : n'ayant pas d'armement, ils ont 2 niveaux : machinerie (60%) et critique (40%)
- Les DD : 3 niveaux : machinerie (35%), armement (35%), critique (30%)
- Les CA et CL : 3 niveaux : machinerie (30%), armement (50%), critique (20%)
- Les BB : 3 niveaux : machinerie (30%), armement (60%), critique (10%)
- Les CV et CVL : 3 niveaux : machinerie\* (60%), armement (30%), critique (10%)
- Les SS : 1 seul niveau critique (100%)
- Les avions : 1 seul niveau critique (100%)

\*Pour ces bâtiments cela inclut le pont. Si le pont est touché plus aucune opération aérienne n'est possible. Les avions en position « pont » sont détruits (ajout de leur PV à l'adversaire) et ceux en position « hangar » sont définitivement immobilisés (leur PV ne compte pas jusqu'à ce que le CV soit envoyé par le fond). Les avions en position M devront atterrir sur un CV à portée à condition que cela n'excède pas sa capacité maximale. Dans le cas contraire ils s'abîmeront dans l'océan à la fin du tour et leur PV sera compté à l'adversaire.



**N.B** : En cas de mitraillage par un chasseur il n'y a plus de zone critique (difficile de couler un navire avec une balle de mitrailleuse) ni de zone machinerie (qui est protégée par la coque). Il ne reste plus qu'une zone armement à 100%. On ne lance donc le dé que pour le pourcentage de toucher (très faible\*). Si c'est réussi, la cible ne pourra plus tirer.

\*En fait ce n'est pas le pourcentage de toucher mais les chances de faire des dégâts significatifs (toucher un gros bateau sur l'eau n'était pas bien difficile)

Une fois qu'une zone de dégâts est détruite elle ne peut plus être touchée ce qui "agrandit" automatiquement la zone restante, la zone critique demeurant la même pour le prochain coup au but. Cet « agrandissement » ne se fait qu'au prochain tour où la cible est attaquée à nouveau. Si la cible est attaquée et touchée plusieurs fois dans le même tour, les pourcentages restent inchangés puisque tout se fait en simultanément.

*Ex : un BB est atteint par un coup au but. L'arbitre lance un d100...*

*Entre 1 et 10, le BB est coulé corps et bien*

*Entre 11 et 70 (60%) c'est l'armement qui est touché, il ne pourra plus tirer mais pourra toujours se déplacer*

*Entre 71 et 100 (30%) c'est la machinerie qui est touchée, il ne pourra plus se déplacer et subira un malus*

*d'immobilité (voir §3) lors d'une prochaine attaque contre lui mais pourra toujours tirer.*

*S'il n'est pas coulé d'entrée, un 2<sup>e</sup> coup au but aura alors 2 zones : 1-10 (10%) = critique = coulé et 11-100 (90%), la zone qui n'a pas été touchée lors du 1<sup>er</sup> coup au but. Il entre alors dans la catégorie des unités qui ne peuvent plus bouger ni tirer et un 3<sup>e</sup> coup au but (pas besoin de lancer le dé de zone) le coulera.*

## **5. Cas des troupes au sol**

Les troupes au sol ont une base de 20% de chances de toucher un bataillon ennemi

Comme pour les Destroyers vs Sous-marins, ce pourcentage de base est pondéré par le nombre d'attaquant contre une même cible.

Elles ont 2 zones de dégâts : la zone critique (50% = éliminé) et la zone armement (50%). Comme pour les navires, si l'armement est touché la zone critique s'agrandit à 100% et un autre coup au but se traduit par l'élimination. De plus, tant qu'elle est vivante, cette unité voit ses chances de toucher tomber à 10%.

Les troupes au sol n'attaquent les avions que si elles ne sont pas engagées (en attaque ou en défense) contre des troupes ennemies.

*Ex : Supposons que sur Midway les japonais aient débarqué 4 bataillons et que l'américain en possède 6.*

*Pour augmenter leurs chances, ces 4 bataillons japonais décident d'attaquer une seule unité d'infanterie US.*

*Ils ont alors  $20\% \times 4 = 80\%$  de chances de toucher l'unité américaine.*

*L'arbitre lance un d100 et obtient 65. C'est inférieur à 80, le bataillon US est donc touché.*

*L'arbitre lance un autre dé (pour la zone de dégâts). Si le résultat est compris entre 1 et 50, le bataillon américain est éliminé.*

*Supposons pour faire durer le suspense que le résultat du tirage soit de 56. L'unité US est touchée à l'armement et son pourcentage de base tombe à 10% pendant que sa zone critique grimpe à 100%, l'éliminant automatiquement au prochain coup au but.*

*L'américain, lui, décide d'engager 3 bataillons en combat au sol (sur une même unité ou des unités différentes, peu importe pour cet exemple)*

*Il lui reste 3 bataillons non engagés (ni en attaque ni en défense) et ils peuvent alors s'occuper de la défense anti-aérienne à raison de 5% de chance par unité et par cible. Si les 3 bataillons visent un même avion celui-ci a donc  $5\% \times 3 = 15\%$  de chances de se faire abattre*

## **6. Raids sur Midway**

Le joueur qui effectue un raid aérien sur Midway doit déclarer s'il attaque la piste ou les unités terrestres (ou les deux) et avec quels appareils

Si la piste est visée, elle perd 10% de sa capacité à chaque coup au but. Arrivée à 0% aucun avion ne peut plus l'utiliser et tous les avions toujours présents sur l'île sont détruits (sauf s'ils ont le type et la capacité de rejoindre un Porte-avions à portée dans la limite de sa capacité maximale).

Si ce sont les unités qui sont visées, un premier coup au but réduit leur pourcentage de base à 10%. Un deuxième coup au but sur la même unité détruit son armement, la rendant ainsi vulnérable à une attaque terrestre avec une zone critique de 100%. Les coups au but suivants seront inefficaces. Une unité au sol ne peut pas être détruite par un raid aérien.

**N.B** : Les unités au sol touchées par les raids aériens sont tirées au hasard par l'arbitre.

## **7. Pilonnage de Midway**

Tout se passe exactement comme avec les raids sur Midway sauf que ce sont seulement les BB et les CA présents dans l'hex et non engagés dans un combat naval durant le tour qui peuvent effectuer ce pilonnage.

Il est à noter aussi que les tirs se faisant de très loin, le joueur qui pilonne ne choisit pas cette fois s'il vise la piste ou les troupes au sol. C'est l'arbitre qui détermine cela au hasard pour chaque bateau qui tire.

## **8. Règles spéciales**

### **8.1 Les transports spéciaux japonais**

Le japonais a deux transports spéciaux qui embarquent le matériel nécessaire à la fabrication d'une base opérationnelle.

#### **8.1.1 Le TT Chitose**

Il a pour mission d'ériger une base dans l'atoll de Kure en G6. Le joueur japonais doit annoncer son intention de construire la base quand il le veut et cette dernière sera opérationnelle 3 tours plus tard lors de la même phase. Elle restera opérationnelle jusqu'à ce que le Chitose quitte l'hex G6 (volontairement ou non) auquel cas la base sera détruite définitivement.

Les avantages de cette base sont que le joueur japonais dispose d'une base de plus et d'un hydravion de reconnaissance de plus. Bien entendu ces avantages sont perdus si la base est détruite.

#### **8.1.2 le TT Chiyoda**

Sa mission est de construire une base de mini sous-marins à Midway une fois que l'île est passée sous contrôle japonais.

Il n'y a pas d'avantages « en nature » comme dans le cas de Kure mais des PV à accumuler. En effet, le joueur japonais marque 1 PV pour chaque tour que le Chiyoda passe sur l'hex de Midway (H6). Ce décompte s'arrête définitivement dès lors que le Chiyoda quitte cet hex volontairement ou non.

## 8.2 Contrôle des îles

### 8.2.1 Contrôle de Midway

Midway est contrôlée par le **seul joueur** possédant au moins une troupe au sol sur l'île.

Tant que les deux camps possèdent des troupes sur l'île Midway n'est contrôlée par personne et aucune opération aérienne n'est possible au départ de l'atoll.

Dès que le joueur japonais contrôle Midway, et si la piste est toujours en état, il recevra 3 hydravions de reconnaissances (embarqués en réserve à cet effet). De plus tous les avions américains présents sur l'île au moment de la capture seront détruits et leurs PV ajoutés au japonais.

**Exception** : Si toutes les troupes des deux camps sont éliminées et que le japonais n'a plus de troupes à débarquer Midway restera définitivement sous contrôle américain

**N.B** : Les américains ne pouvant recevoir de renforts terrestres, si le japonais parvient à contrôler Midway c'est parce qu'il aura éliminé toutes les troupes adverses et ce contrôle deviendra donc définitif.

### 8.2.2 Contrôle des autres îles

C'est un contrôle naval. L'île appartient au **seul joueur** qui possède au moins une unité navale **de surface** sur l'hex concerné. Si les deux joueurs sont présents sur cet hex, il y a combat et l'île n'appartient à personne tant que le combat dure.

## 8.3 Les Kamikaze

N'importe quel joueur peut choisir d'envoyer des raids aériens sans retour. Cela double le rayon d'action des avions concernés mais ceux-ci seront perdus à jamais et leurs PV (1/2 par avion on le rappelle) ajoutés à l'adversaire.

Réfléchissez bien, avant de planifier des raids kamikaze, si le jeu en vaut la chandelle : Les PV perdus le sont à 100% mais il n'est pas sûr que l'attaque réussisse et donc aucun gain de PV n'est garanti en retour.

**N.B** : Les avions de reconnaissance ne **peuvent pas** jouer les kamikaze. Ils doivent rentrer à la base à la fin de leur trajet

## 9. Points de Victoire

**Navires coulés** (les navires ne pouvant plus tirer ni bouger mais encore à flots rapportent 50% de ces PV)

CV	5
CVL, BB	4
CA	2
CL, DD, SS	1
TT et assimilés	2

**Avions abattus** ½

**Troupes terrestres** 0

### **PV spéciaux**

Contrôle de Midway	11 pour le camp qui la contrôle
Contrôles des autres îles	1/île pour le joueur japonais
Base de Kure opérationnelle	1 pour le joueur japonais

Le TT Chiyoda est à Midway sous contrôle japonais 1/tour pour le joueur japonais