

Typhon sur le Pacifique : Règles

La Guerre du Pacifique 1941-1945

Introduction

Typhon sur le Pacifique simule l'ensemble du conflit ayant opposé l'Empire Japonais aux États-Unis d'Amérique et leurs Alliés entre décembre 1941 et août 1945. Dans sa version de base, la simulation ne couvre pas "L'Incident Chinois" de 1937, ni l'offensive soviétique d'août 1945, ni l'opération sur Pearl Harbor dont le résultat est pris en compte dans le placement Allié. **Typhon** est principalement un jeu en solitaire. En effet dans cette guerre, seul un camp a eu l'initiative à la fois. Le Japon a d'abord occupé seul le devant de la scène, puis, après les Salomons, n'a quasiment plus agité offensivement. Alors que les Alliés, après un début désastreux, n'ont plus lâché l'offensive et la reconquête jusqu'à la capitulation du Japon. Il est donc facile de laisser le joueur s'occuper du camp actif, tandis que les règles déterminent la stratégie et les mouvements du camp non-actif. Le joueur commencera donc comme responsable de l'Empire Japonais, soit la victoire clôturera la partie, soit la fin des victoires et de l'extension géographique décideront le joueur à changer de camp ; il deviendra alors commandant allié. La victoire sera comptée à la fin du jeu, en additionnant les points de victoire gagnés en jouant les deux camps.

Il est naturellement possible de jouer le jeu à deux. Il suffit de laisser chaque camp agir durant sa phase d'opérations mais en conservant les règles de réaction et le système de logistique nippon.

Chaque unité terrestre représente une armée pour le Japonais et un corps d'armée pour les Alliés, soit entre 5.000 et 30.000 hommes. Chaque unité aérienne représente une armée pour les deux camps (Airforce ou Kokugan), soit entre 100 et 600 appareils, un point de force valant une cinquantaine d'appareils. Chaque unité navale représente une division ou un escadron pour les deux camps, généralement de 2 ou 3 cuirassés ou porte-avions, de 4 à 8 croiseurs légers ou lourds et entre 8 et 20 destroyers. Chaque tour dure un trimestre et la carte est découpée en zones géographiques.

Le Japon: Ce sont les trois zones de *Honshu*, *Kyushu* et *Hokkaido*. Elles servent pour la production et le ravitaillement.

La Route Maritime entre les USA et l'Australie : elle est représentée sur la carte et passe par *l'Australie*, la *Nouvelle-Calédonie*, les *Nouvelles-Hébrides*, *Fidji*, *Samoa*, *Palmyra* et *Hawaii*.

La liaison maritime entre l'Alaska et Pearl Harbor : Les deux zones sont accessibles directement pour l'Allié comme si elles étaient adjacentes.

Les pions :

Terrestre : Valeur de combat - efficacité

Aérien : Valeur d'attaque - valeur de défense/PCA – Bombardement terrestre et naval (deux zones, une zone)

Flotte navale : Valeur d'attaque navale - valeur de défense aérienne – capacité de transport – Bombardement terrestre + coût d'activation pour japonais.

Flotte aéronavale : Valeur d'attaque aérienne - valeur de défense aérienne – capacité de transport – Bombardement terrestre + coût d'activation pour japonais.

CV : Porte-avions

PL : Point Logistique

LdC : Ligne de Communication

SNLF : Détachement naval japonais

Flottes ou Task Forces (TF) : le nom est interchangeable et sera utilisé indifféremment.

NM : Navires Marchands

Un tirage aléatoire signifie au hasard, c'est à dire en attribuant une valeur différente à chaque pion ou zone parmi lesquelles il faut choisir et en jetant un dé. Le chiffre donné par le dé correspond au pion ou à la zone à sélectionner. Par exemple, il faut choisir entre activer en réaction trois flottes : la 1^{ère} vaudra 1 ou 2, 2^{ème} 3 ou 4, et la 3^{ème} flotte 5 ou 6. Si le dé tiré donne 4, c'est la 2^{ème} flotte qui sera sélectionnée.

Remerciements à Véronique pour sa patience, à Mario Vallée pour les conseils et tests et à John Prados et l'Amiral Sabatier pour le consulting.

1. Séquence de jeu

1. Guerre stratégique pour deux camps

2. Arrivée des renforts des deux camps

3. Actions stratégiques Alliées

Si le camp est non actif, il suit les directives du chapitre 4, sinon le joueur peut effectuer des reconstructions, des réorganisations et des redéploiements stratégiques.

4. Production japonaise

5. Actions stratégiques japonaises

Si le camp est actif, le joueur peut dépenser des PL, réorganiser ses navires et redéployer ses unités, sinon il suit les directives du chapitre 7.

6. Opérations du camp actif

• Offensives aériennes

• Opérations navales et opérations combinées

- mouvement de la (les) flotte (s) activées
- réactions aériennes et navales du camp inactif
- batailles aéronavales
- batailles navales
- Débarquements
- Retour à la base

• Offensives terrestres

7. Opérations du camp inactif

8. Vérification du contrôle des zones

9. Calcul des points de victoire, éventuelle bascule et test de capitulation

2. Guerre stratégique

Durant la phase de guerre stratégique, sauf au tour 1 pour l'Allié, le joueur jette un dé pour l'Allié et applique les modificateurs nécessaires, et lit le

résultat sur la table. Lorsque le camp japonais est actif, le joueur peut tirer sur la table en payant deux PL, voir le chapitre 5. Après la bascule, la table n'est plus utilisée car l'action stratégique alliée est prise en compte dans l'application des plans japonais.

Dé	Dégâts (Japonais)	Dé	Dégâts (Allié)
1-4	Rien	1-3	Rien
5-6	1 NM	4-6	1 PRA
7 et +	1 UN et 1 NM	7+	1 PRT

Modificateurs au dé :

- +/- Modificateur de période

JP - Distance en zones entre la base amie la plus proche et une zone de la Route Maritime USA-Australie

US - Distance en zones entre la base amie la plus proche et une zone du Japon

- +2 si 1 zone ou moins.
- +1 si 2 zones.
- 0 si 3 ou 4 zones.
- -1 si 5 zones et plus.

Dégâts :

PRA = un point de remplacement aérien prévu en renfort est perdu, si disponible.

PRT = un point de remplacement terrestre prévu en renfort est perdu.

NM = un niveau de marine marchande est perdu.

3. Renforts, reconstructions et réparations

Renforts: Les deux camps reçoivent des renforts en unités navales, terrestres et aériennes. Ces renforts sont strictement historiques et arrivent au tour et lieu indiqué sur le tableau d'arrivée des renforts. Si la zone n'est pas amie, la zone la plus proche amie dans la LdC est sélectionnée. La plupart des renforts navals, terrestres et aériens alliés arrivent sur leur face faible : le verso du pion, ils pourront être retournés grâce aux points de remplacements.

Reconstruction : La reconstruction consiste à réparer un pas d'unité navale, aérienne ou terrestre, soit pour remettre en jeu un pion sur sa face réduite, soit pour le retourner de sa face réduite sur sa face entière. Il est possible de reconstruire des unités situées dans des zones contestées. Le japonais reconstruit ses armées terrestres et aériennes réduites en payant des PL comme indiqué au chapitre 5, mais les armées aériennes détruites ne peuvent jamais revenir en jeu. Il reconstruit ses flottes, suivant leur type aéronaval ou naval avec ses points disponibles. L'Allié reçoit un nombre précis de points de remplacement naval US et UK, terrestres US et UK et aériens (commun pour les deux camps) suivant les tours de jeu, et peut les utiliser pour reconstruire, au cours de la phase d'action stratégique, des pas navals, terrestres ou aériens d'unités réduites ou détruites, en suivant les directives si c'est le camp non-joueur. Exception : Les deux corps de Marines (III et V Marines) et les TF53 et TF58 coûtent deux points de remplacement par pas et les unités avec un seul pas sont irremplaçables. Tous les points de remplacements aérien et terrestre qui ne sont pas utilisés dans le tour sont perdus : ils partent pour l'Europe. Les points de remplacement navals et

aéronavals peuvent être accumulés. La reconstruction navale exceptionnellement peut avoir lieu soit durant la phase d'action stratégique, soit lors de son activation pour offensive ou réaction. Cette réaction est automatique si les points sont disponibles lors des réactions du camp non-joueur.

Réorganisations : Les deux camps peuvent attendre que les flottes désorganisées reviennent en jeu, ce qui prend deux tours ou ils peuvent les réparer en dépensant un point de remplacement correspondant au type de flotte. La flotte réorganisée reste réduite si elle était réduite, mais est immédiatement placée à *Honshu* ou *Pearl Harbor* suivant le camp.

Regroupement : Les deux camps peuvent regrouper des flottes retournées qui sont du même type. La plus faible est enlevée du jeu et la plus forte est remise à plein effectif.

Pool d'armées japonaises : Le pool est constitué par toutes les armées japonaises qui ne sont pas en jeu, qu'elles ne soient jamais rentrées en jeu ou aient été détruites.

4. Actions du camp non-actif Allié

Durant chaque tour de jeu jusqu'à la bascule ou la victoire japonaise, le camp non-actif Allié va agir suivant des règles précises piloté par le joueur.

1 - Actions durant la phase actions stratégiques

Terrestre :

- Utilisation des points de remplacement terrestres. En priorité, une unité réduite est reconstruite, puis s'il n'y en a plus, une unité détruite est reconstruite à demi-puissance. Le choix est fait en priorité dans les zones contestées, puis dans les zones les plus proches de l'ennemi, aléatoirement, mais toujours dans la LdC. Une unité entièrement reconstruite est placée dans une base amie en garnison.
- Côté US, laisser des garnisons dans les principales zones de la route maritime : deux corps réduits ou un corps entier dans *Pearl Harbor* (toujours), *Nouvelle-Galles du Sud*, si au moins une zone de l'Australie est adjacente à une zone ennemie et *Samoa*, *Fidji*, *Nouvelles-Hébrides*, *Nouvelle-Calédonie* au hasard maximum un corps par zone. Les corps australiens et néo-zélandais sont considérés comme US, mais le corps australien reste où il est initialement placé tant que des ennemis sont adjacents.
- Côté anglais, il s'agit de défendre l'Inde à tout prix, en plaçant un corps dans toutes les zones adjacentes à une armée japonaise en *Birmanie* ou dans une zone indienne.
- Côté chinois, faire les mouvements nécessaires pour placer trois armées par zone contestée, et récupérer éventuellement des pas d'armées chinoises, voir chapitre 17. Les armées Chinoises sont reconstruites dans des zones amies mais peuvent pénétrer dans des zones contestées durant la phase d'action Stratégique Allié. Une armée choisie au hasard dans une zone voisine amie va en *Birmanie* dès que le Japonais y est rentré. Ce mouvement est automatique dès la prochaine phase de mouvement alliée, il a lieu une et une seule fois et seulement si la zone Chine du Sud contient encore plus d'une armée chinoise.

Naval :

- La TF 64 est basée en *Nouvelle Calédonie* avec une des deux TF aéronavales au hasard, l'autre TF aéronavale est basée à *Pearl Harbor*. Si la *Nouvelle Calédonie* devient contestée ou ennemie, la nouvelle base sera les *Nouvelles-Hébrides*, puis *Fidji*, puis *Samoa*, dans cet ordre en cas de conquête. Si *Pearl Harbor* devient contestée ou ennemie, La TF part défendre les USA et disparaît du jeu, ainsi que tous les points de remplacements naval et aéronaval accumulés.
- L'Eastern Fleet UK est basée en Inde. Si la zone de l'Inde devient ennemie, la flotte repart vers l'Afrique et elle est perdue pour la partie.
- La flotte ABDA est basée à Java et n'en bouge pas sauf pour des réactions. Si Java est capturée, elle disparaît du jeu.
- Utilisation des points de remplacement navals et aéronavals. En priorité, l'Américain répare ses flottes désorganisées, puis reconstruit les flottes détruites ou réduites.

Aérien :

- Utilisation des points de remplacement aériens. En priorité, une unité détruite est reconstruite. L'armée aérienne est placée sur son QG historique, si possible sinon au plus prêt dans une zone amie ou contestée au hasard en cas de choix : 5^{ème} AF et RAAF en *Nouvelle Galles du Sud*, 7^{ème} AF à *Pearl Harbor*, RAF FE et 10^{ème} AF en *Inde*, 11^{ème} AF en *Alaska*, 13^{ème} AF en *Nouvelle Calédonie*, 14^{ème} AF en *Chine du Sud*. S'il n'y a pas d'unités détruites, l'unité reconstruite est prioritairement une unité située dans une zone contestée, sinon le tirage est aléatoire, mais l'unité doit être dans la LdC.
- Rapprocher les armées aériennes de la zone des combats si nécessaire, en les déplaçant vers une zone adjacente, amie ou contestée, qui est plus prêt d'une zone ennemie ou contestée. En cas de choix multiple, le tirage est aléatoire.

2 – Actions durant la phase d'opérations du camp non-actif : A partir du tour 2, le joueur tire un dé pour une éventuelle contre-attaque durant sa phase d'opération. Ce jet a lieu à chaque tour jusqu'à la bascule indépendamment du résultat du tour précédent. Une contre-attaque peut avoir lieu si le chiffre du tour ou moins est tiré au dé. Le meilleur des modificateurs suivants peut s'appliquer au dé : -1 si *l'Alaska*, l'Australie ou une zone adjacente devient ennemie ou contestée ou si une zone adjacente à la route maritime est japonaise, -2 si une zone de la route maritime est japonaise. Par exemple si au tour 4, les Salomons sont japonais, sur 5 ou moins l'Allié contre-attaque : 4 pour le tour, -1 au dé pour une zone adjacente à la route maritime.

Si la contre-attaque a lieu, l'Allié va monter une opération combinée et/ou plusieurs opérations terrestres pour envahir une ou plusieurs zones ennemies, adjacentes à des zones amies ou relancer des attaques dans des zones contestées avec des renforts. Le nombre de zones attaquées dépend des unités terrestres disponibles qui ne sont pas requises comme garnisons. L'Allié doit laisser en place toute unité présente dans une zone contestée ou adjacente à une zone ennemie, au moins une unité par zone s'il y en a plusieurs, et un corps entier à Hawaii. Les autres sont utilisables et seront choisis au hasard,

s'il n'y en a pas : il n'y a pas de contre-attaque. Les opérations combinées auront lieu si possible avec une unité entière, au besoin l'Allié peut échanger des garnisons entre elles, sauf celle de *Pearl Harbor*. Comme cibles, il sélectionne aléatoirement les zones à la fois les plus proches de la route maritime entre l'Australie et les USA, et les zones les plus proches de l'Australie ou éventuellement *l'Alaska* ou les *Aléoutiennes* si elles sont ennemies et que la météo le permet.

Si c'est une **offensive terrestre**, elle est précédée d'une ou plusieurs offensive aériennes si au moins une unité aérienne est à portée et qu'une cible est présente. L'Allié va occuper la zone avec l'empilement maximum. Les unités engagées attaqueront conjointement l'unité ennemie la plus faible, s'il y en a plusieurs.

Si c'est une **opération combinée**, elle est également, si possible, précédée d'une offensive aérienne et engage une TF de transport et une TF de protection dotée de porte-avions. Les TF les plus proches sont sélectionnées. La TF de protection est placée dans une zone adjacente amie et la TF de débarquement est placée dans la zone à envahir. La contre-attaque peut déclencher une réaction navale du japonais, voir chapitre 12. L'unité terrestre qui débarque se concentre sur l'ennemi le plus faible, si plusieurs unités terrestres ennemies sont présentes. A la fin du combat, si la zone est contestée ou amie, la 13^{ème} AF est basée dans la zone nouvellement capturée. Enfin, les TF activées pour la contre attaque sont placées, à la fin de l'opération, dans la base amie la plus proche de la zone capturée. S'il y a plusieurs possibilités, le choix est aléatoire.

La bascule : Le tour suivant la bascule, le camp allié ne peut pas agir offensivement, c'est à dire avancer dans une zone occupée exclusivement par l'ennemi ou déplacer de nouvelles troupes dans une zone contestée. Il peut par contre effectuer des offensives aériennes et lancer des attaques avec ses unités présentes dans des zones contestées. Ce temps mort correspond à la série de conférences stratégiques inter-alliées réunies pour mettre en œuvre une stratégie commune : les conditions de victoire alliées sont déterminées, voir chapitre 19. Après la bascule, l'Allié, comme camp actif, n'est plus tenu par aucune règle de garnison ou de contre-attaque. De plus la table de guerre stratégique n'est plus utilisée.

5. Économie Japonaise

Pour la plupart de ses actions durant la partie, le Japonais doit dépenser des Points Logistiques (PL) fabriqués à partir des points de ressources. Chaque zone de ressource occupée par le Japonais, dans la LdC, fournit un point, même si elle est contestée. Il existe 8 zones disposant de points de ressources : *Mandchourie*, *Chine du Nord*, *Chine du Sud*, *Malaisie*, *Sumatra*, *Bornéo*, *Java* et *Célèbes*. Pour être transformés en PL, il faut rapporter ces points de ressource au Japon par la mer, en suivant une LdC valide. Le niveau de marine marchande courant indique le nombre de points de ressource qui peuvent être rapportés au Japon. Même si plus de points de ressources sont collectés, ils sont ignorés. Par exemple, si au printemps 1943, le niveau de Marine Marchande est de 7 et que 8 points de ressource sont collectés. Seuls 7 pourront atteindre le Japon pour être transformés en PL, le

huitième sera perdu. Initialement le niveau est à 6, il va augmenter en fonction des renforts et des captures et diminuer suivant l'attrition stratégique alliée. Il augmente gratuitement de deux pour la capture de navires alliés : un pour la capture de la Malaisie, un pour la capture de Java. Le nombre de PL disponibles pour le tour est égal au nombre de points de ressources transportés.

Utilisation des PL

Ces PL peuvent être consommés dans le tour ou stockés pour un usage futur. Lorsque le Japon est le camp actif, le joueur utilise les PL à sa guise. Lorsque le Japon est devenu camp non-actif, le plan en cours précise l'utilisation des PL. Chaque action coûte 1PL sauf exception :

- **Tirer sur la table de guerre stratégique.** Pour 2 PL gardés en stock, le Japonais peut utiliser la table de guerre stratégique en début de tour.
- **Créer une armée placée au Japon.** L'armée est choisie au hasard parmi toutes les armées situées dans le pool. Valable seulement quand le Japon est le camp actif.
- **Reconstruire un pas d'une armée terrestre,** dans la LdC. Voir chapitre 3.
- **Déplacer une armée par redéploiement stratégique** dans la LdC. Voir le chapitre 6.
- **Combattre avec une armée.** Chaque armée doit dépenser un PL pour chaque combat, même les débarquements.
- **Lancer une offensive aérienne.** Les réactions durant les opérations ennemies sont gratuites, mais chaque offensive aérienne coûte un PL.
- **Reconstruire un pas d'armée aérienne,** dans la LdC. Voir chapitre 3.
- **Activer et déplacer une force navale.** Lorsque le pion Flotte est posé sur la carte, 2 PL sont dépensés pour les 1^{ère} Flotte ou 1^{ère} Flotte CV, un PL pour les autres. Le transport d'une armée ou d'un détachement par une flotte japonaise capable est compris dans le coût d'activation de la flotte.
- **Déplacer une armée aérienne** dans la LdC. Voir le chapitre 6.
- **Créer une forteresse** dans la LdC. Voir le chapitre 14.

Principales actions gratuites:

- Déplacer une armée par voie terrestre.
- Déplacer un détachement SNLF par terre ou mer.
- Transformer un détachement en forteresse, le détachement est éliminé.
- Réaction navale ou aérienne.

6. Redéploiement stratégique

Le redéploiement stratégique permet aux deux camps d'apporter troupes, matériels et avions à différents endroits de la zone des combats sans déclencher d'opérations ou risquer des réactions et interceptions. Il a lieu durant les phases d'actions stratégiques des deux camps.

Unités terrestres: Les troupes peuvent changer de zones en ne traversant que des zones amies dans la LdC. Les zones de départ et d'arrivée ne doivent pas être contestées. Pour le Japonais, chaque redéploiement qui passe exclusivement par la mer, sans emprunter la voie terrestre ou des passages

inter-archipels, coûte un PL quelque soit la taille de l'armée et doit avoir lieu dans le rayon de transport stratégique, voir chapitre 15.

Unités aériennes: Les unités aériennes des deux camps peuvent se redéploier et arriver dans une zone contestée. Pour le Japonais, chaque redéploiement coûte un PL.

Unités navales: Toute flotte ou TF peut se redéploier gratuitement entre deux bases amies en ne traversant que des zones amies dans la LdC.

7. Actions du camp non-actif Japonais

Lorsque la bascule a eu lieu et que le joueur prend en main le camp allié, les actions du camp non-actif japonais sont résolues principalement par les instructions du plan en cours. Le tour qui suit la bascule sera un tour sans opérations et permettra de placer la défense japonaise en accord avec le plan Z. Lorsque le Japonais est le camp non-actif, il utilise ses PRN et PRCV uniquement pour reconstituer les 1^{ère} flottes navales et aéronavales, jamais les autres.

Pour le changement de plan du camp non-actif japonais, le comptage de zone suit les mêmes contraintes que la LdC. Cela signifie par exemple que Wake est à trois zones du Japon, non deux. De plus, il faut exclure les zones initialement occupées par les Chinois. La zone doit devenir ennemie.

1 - Actions durant la phase d'actions stratégiques japonaise : Le périmètre extérieur est défini comme l'ensemble des zones amies ou contestées qui touchent une zone ennemie non contestée.

La table de guerre stratégique n'est plus utilisée, pas plus que les règles d'économie japonaise mais un système allégé à base de types d'action est mis en place.

- **1 - Garnir une zone au maximum de sa défense.** Empilement maximum permis, plus un détachement SNLF dans chaque base dans une zone d'Atolls. Dans chaque base du périmètre défensif, le joueur ajoute une forteresse et une armée aérienne située ailleurs sur la carte.
- **2 - Reconstruire deux pas d'unités aériennes et/ou terrestres.** Comme expliqué au chapitre 3.
- **3 - Attaquer une zone en Asie.** Voir actions durant la phase d'opérations du camp non-actif.

Plan Z. Ce plan est mis en œuvre à partir de la bascule et s'applique jusqu'à ce qu'une zone dans un rayon de trois zones du Japon devienne ennemie. Le joueur organise le périmètre défensif japonais en garnisonnant au maximum, comme indiqué dans l'action 1, chaque zone du périmètre extérieur. Les armées japonaises Honshu, Hokkaido et Kyushu apparaissent dans les zones portant leur nom. Les Flottes aéronavales survivantes sont placées à Honshu et le reste de la flotte japonaise s'installe aux *Iles Carolines*. Le camp japonais disposera de 4 points d'action chaque tour.

Terrestre et aérien :

- Chaque tour le japonais dépense, en priorité, des points d'action pour reconstituer l'empilement maximum de chaque zone du périmètre extérieur actuel: action 1 et 2.

- Ensuite, s'il reste des points, il peut effectuer l'action 1 pour une zone adjacente au périmètre extérieur, de préférence une base, sinon au hasard.
- Ensuite, s'il reste des points il peut déclencher l'Action 3 pour chaque zone contestée. Enfin, les éventuels points restant sont stockés pour plus tard.

Plan A. Le plan A s'applique jusqu'à ce qu'une zone dans un rayon de deux zones du Japon devienne ennemie. Les flottes survivantes se basent au hasard aux *Mariannes*, *Philippines Nord* ou *Formose*, mais toutes dans la même base. Les actions terrestres et aériennes suivent le plan Z. Le camp japonais disposera de 3 points d'action chaque tour.

Plan SHO. Ce plan s'applique jusqu'à ce qu'une zone adjacente au Japon devienne ennemie. Les flottes survivantes se s'installent à *Okinawa*. Les actions terrestres et aériennes suivent le plan Z. En plus les armées aériennes réagissent en Kamikazes, voir chapitre 11. Le camp japonais disposera de 2 points d'action chaque tour.

Plan TEN. Ce plan dure jusqu'à la fin du jeu. Les flottes survivantes se s'installent à *Kyushu*. Les actions terrestres et aériennes suivent le plan SHO, avec en plus les réactions Kamikazes automatiques face aux débarquements, voir chapitre 11. Le camp japonais disposera de 1 points d'action chaque tour.

Naval : Une réaction navale immédiate est automatiquement déclenchée face à tout débarquement adjacent. Une flotte est activée aléatoirement, elle va dans la zone où a lieu le débarquement, et combat jusqu'à la mort. C'est le seul cas où un combat naval peut durer plus d'un round.

2 - Actions durant la phase d'opérations du camp non-actif : Si l'action 3 est déclenchée, le Japonais lance une offensive en Asie continentale. L'armée japonaise doit attaquer dans toutes les zones contestées en Asie avec toutes les unités disponibles, soutenu par l'aviation à portée. Elle peut échanger des garnisons pour attaquer avec des armées à plein effectif. Chaque armée attaque une unité ennemie en commençant par les moins fortes. S'il n'y a pas de zones contestées, le Japonais envahit en priorité une zone contenant des avions alliés. S'il n'y en a aucune ou plusieurs, il tire au dé, parmi toutes les zones asiatiques ennemies adjacentes celle qu'il va envahir. Si la zone attaquée devient amie suite aux combats, une percée a lieu, voir les combats terrestres au chapitre 10, vers la zone ennemie la plus proche, en cas de choix tirer au dé. Pour constituer une armée d'invasion, il laisse la garnison de base, le maximum d'empilement dans les zones du périmètre extérieur et une armée par zone dans les autres, dans toutes les zones asiatiques amies et envahit la zone sélectionnée avec le reste. Au moins une armée aérienne de l'Armée de terre doit soutenir l'offensive si une nouvelle zone est attaquée. S'il n'y en a pas à portée, une présente en Asie, si possible, est déplacée. S'il reste des PL après toutes les attaques, ils sont stockés pour un tour futur.

8. Empilement et Task forces

L'empilement est la capacité de regrouper plusieurs unités dans la même zone, il varie suivant le type de zone, le type d'unité et le camp. Le maximum d'empilement doit être respecté à la fin de chaque déplacement, mais peut

être dépassé durant un mouvement ou une permutation entre deux unités de zones différentes durant la même phase.

Empilement terrestre : Un corps ou une armée compte toujours pour une unité qu'il soit entier ou réduit. Un détachement SNLF japonais ou une fortification ne compte jamais pour l'empilement, mais un seul de chaque type est autorisé par zone.

Table d'empilement (CA = corps d'armée, AF = Air force ou armée aérienne)

	Atolls	Archipel	Côtier grande île	Continental	Mer
US terrestre	1 CA	2 CA	3 CA	5 CA	Rien
US aérien	1 AF	1 AF	2 AF	2 AF	
JP terrestre	1 SNFL	1 Armée +	2 Armée +	3 Armée	Rien
JP aérien	1 Armée	1 SNFL	1 SNFL	2 Armée	
		1 Armée	1 Armée		

9. Opérations

La phase d'opération reproduit de façon résumée trois mois d'opérations militaires et suit une structure souple avec les actions des unités aériennes, navales et terrestres déclenchées au choix du joueur. La seule limite est que chaque unité peut effectuer seulement une opération durant cette phase. Il n'est pas possible de combiner des opérations de différents types, c'est à dire, par exemple, lancer une opération combinée avec un débarquement en même temps qu'une offensive terrestre. Les deux opérations sont lancées successivement.

Offensives aériennes: Les unités aériennes ne bougent pas durant la phase d'opération, elles peuvent attaquer mais sans déplacer physiquement le pion. Chaque armée aérienne peut effectuer une offensive aérienne par tour. Plusieurs unités stationnées dans la même zone peuvent agir ensemble, mais des unités situées dans des zones adjacentes doivent agir séparément. La ou les unités attaquantes sélectionnent une cible dans leur zone ou une zone adjacente, bombardent, puis retournent à leur base de départ. La cible peut être une flotte ou une unité aérienne, mais pas une unité terrestre. Si des unités aériennes ennemies sont dans la zone cible, elles peuvent réagir pour diminuer la valeur d'attaque. Les unités aériennes basées sur un porte-avions représentent un cas spécial d'offensive aérienne au cours d'une opération navale. Leur cas sera détaillé au chapitre 11.

Offensives terrestres: Une ou plusieurs unités terrestres peuvent lancer une offensive terrestre en se plaçant dans une zone ennemie ou contestée, reliée directement par voie de terre à la zone où se trouvent les unités actuellement, sans limite de distance. Il est possible de quitter une zone contestée pour aller dans une zone amie ou une autre zone contestée, mais pas pour se rendre dans une zone ennemie. Il n'est pas possible de traverser une zone contestée et de continuer son mouvement, il faut deux tours : le premier l'unité entre

dans la zone contestée à partir d'une zone amie ou contestée, le second tour, l'unité quitte la zone contestée pour n'importe qu'elle autre zone.

Une unité terrestre peut bouger entre deux zones d'archipel si une flèche de liaison existe, et si la zone de départ est amie et la zone d'arrivée est amie ou contestée – même sans unité ennemie présente, une zone contenant un drapeau ennemie n'est pas accessible –. Si une unité terrestre pénètre ou se retrouve à l'issue d'un combat dans une zone contenant seulement des unités navales et/ou aériennes ennemies, celles ci sont immédiatement déplacées dans une zone adjacente amie, après un éventuel combat naval si des flottes actives sont présentes. S'il n'y a pas de zones amies adjacentes, ce peut être une zone contestée, s'il n'y en a pas non plus, les unités sont détruites.

Opérations navales et combinées: Une ou plusieurs flottes peuvent lancer une opération navale ou combinée. Le joueur sélectionne une flotte et la déplace en traversant uniquement des zones amies. La flotte peut éventuellement embarquer des unités terrestres jusqu'à son maximum autorisé, indiqué sur le pion. La ou les flottes sélectionnées peuvent être reconstruites ou réparées avant leur mouvement, voir chapitre 3. Dans la zone de destination finale, la flotte est soumise aux interceptions aériennes ennemies, voir chapitre 12. Pour finir le mouvement d'une flotte, le joueur peut la placer dans une zone ennemie ou contestée, reliée par voie navale à une zone amie adjacente. Si des flottes ennemies réagissent, il y a combat naval, voir chapitre 10. A la fin des combats, le joueur compte les pertes navales par camp, un point par pas de perte, plus un demi point par marqueur désorganisé. Si le camp offensif a subi globalement moins de pertes navales que le camp inactif au cours de toutes les batailles de toutes les flottes activées pour l'opération, réactions aériennes comprises, il procède à un éventuel débarquement, puis rentre au port. S'il a subi plus de pertes que l'ennemi, il annule la mission et rentre directement à la base la plus proche pour se désactiver avec les éventuellement unités terrestres transportées, qui ne seront pas réutilisables jusqu'à la fin du tour. En cas d'égalité de pertes, le Japonais annule la mission, tandis que l'Allié continue. Cela simule la plus grande pugnacité des amiraux Alliés au cours de la guerre. Une fois l'opération finie, les flottes retournent dans une base amie dans la LdC. Une flotte ne peut participer qu'à une opération et une réaction par tour.

Il est possible de lancer des opérations navales pour soutenir un combat terrestre ayant lieu dans une zone d'atolls ou d'archipel.

Il est également possible de lancer des opérations navales complexes en activant plusieurs flottes en même temps. Par exemple une flotte de débarquement qui va envahir la zone et une autre de couverture, avec les porte-avions, qui reste adjacente. Pour cela il suffit de faire agir toutes les flottes l'une après l'autre, sans rentrer dans une zone ennemie ou contestée, puis de reprendre les mouvements des flottes dans l'ordre souhaité pour atteindre une zone ennemie ou contestée. A la fin du mouvement, toutes les flottes doivent être dans la même zone ou une zone adjacente et une seule zone ennemie est envahie par opération. Il est possible de lancer une opération navale pour transporter des troupes entre deux zones amies, mais le redéploiement stratégique est prévu spécialement pour cela, idem pour

redéployer simplement des flottes entre bases amies. L'activation d'une flotte japonaise au début d'une opération coûte un ou deux PL, voir chapitre 5.

Cas spécial : Pour envahir une zone du Japon, l'Allié doit disposer d'une zone amie adjacente qui contient une base. Ce peut être *la Corée* ou *Okinawa*.

10. Combats

Au cours de chaque opération, différents types de combats peuvent avoir lieu, soit en réaction, soit déclenchés par l'opération en cours. Chacun est résolu entre des types d'unités précises et à des moments précis. Tous les combats consistent en une attaque par l'attaquant, suivit d'une contre-attaque simultanée, sauf en cas de surprise, avec les unités du défenseur qui viennent de subir l'attaque. Le camp non-actif, en défense, va toujours contre-attaquer l'unité attaquante la plus faible.

Il existe un modificateur de période qui varie suivant le tour de jeu. Il prend en compte tous les changements de doctrine, les améliorations technologiques et les variations d'entraînement ayant affecté les différents camps au cours de la guerre. Le modificateur utilisé est toujours celui du camp qui attaque et il n'est jamais modifié par le camp qui défend. Le même principe s'applique pour la contre-attaque immédiate ou seul le modificateur de l'unité contre-attaquante est utilisé.

Il existe un modificateur de surprise qui s'applique à l'avantage du Japonais au premier tour de jeu pour tous les combats, et au défenseur qui tire sur la table de réaction navale une réaction surprise. Ce bonus consiste en un doublement des pertes subies par le défenseur et une application des pertes non simultanées, ce qui veut dire que le défenseur de la bataille ne réagira qu'avec les survivants.

Terrestre contre terrestre: Les combats entre unités terrestres ont lieu dans les zones contestées et sont déclenchés volontairement par le camp actif, si la zone est dans la LdC. Le camp non-actif peut déclencher des attaques lors de certaines actions précises au cours de sa phase d'action, voir les chapitres 4 et 7. L'attaquant décide de la manière dont il va organiser ses combats et n'est pas obligé d'attaquer tous les défenseurs ou d'engager toutes ses unités présentes dans la zone. Une unité défensive peut être attaquée plusieurs fois par des unités différentes, cependant, une unité attaquante peut attaquer seulement une fois par tour. Chaque combat est résolu sur la table de combat en soustrayant la somme des valeurs de défense des unités défensives des valeurs d'attaque de l'ensemble des troupes participant à ce combat, puis en modifiant ce nombre par la période en cours en prenant le modificateur de l'attaquant. D'éventuels modificateurs au dé sont applicables comme le terrain, le support aérien, le support naval et le malus d'assaut amphibie, et un différentiel d'efficacité calculé en prenant la meilleure efficacité de chaque camp participant au combat et en les soustrayant, le soldé étant un bonus/malus au dé de l'attaquant. Chaque point de perte détruit un pas d'une unité terrestre, sauf si la zone est en terrain difficile ou le premier pas de perte est ignoré. Ce bonus de terrain difficile ne s'applique pas lors des contre-attaques. La surprise a priorité sur le terrain difficile, c'est à dire qu'on double d'abord les pertes avant d'enlever la première.

Si un camp subit des pertes et pas l'autre, il doit reculer. Un recul signifie de replier toutes les armées attaquées ou attaquantes survivantes vers une zone amie adjacente accessible par voie de terre, sans passer par un passage inter-archipel. Si c'est impossible pour des raisons géographiques, l'Allié se rend et disparaît du jeu, tandis que le Japonais perd un pas et occasionne un pas de pertes dans l'armée attaquante. En cas de débarquement, les unités embarquent et vont se désactiver dans la base navale la plus proche. Si la zone ne contient plus d'unités terrestres ennemies à la fin des combats, l'attaquant peut effectuer une percée, c'est à dire avancer dans une zone ennemie ou contestée adjacente accessible par voie de terre, immédiatement et gratuitement, mais sans re-attaquer. Si un camp se retrouve dans une zone avec seulement des unités navales et/ou aériennes à l'issue d'un combat, ces unités doivent décamper comme expliqué au chapitre sur les mouvements terrestres et la percée peut avoir lieu. Les armées japonaises attaquantes doivent dépenser chacune un PL. Les armées japonaises détruites sont placées hors carte dans le pool général.

Aérien contre terrestre: Ce type de combats n'est pas simulé directement, mais est compris dans les combats terrestres de manière abstraite, en ajoutant pour chaque camp, un +1 au dé par armée aérienne ou le bonus de la flotte de porte-avions, non désorganisée, présente dans la zone. Les bonus de chaque camp s'annulent pour donner un bonus/malus qui s'appliquera à l'attaque et à la contre-attaque, avec un maximum de +2/-2 au dé au total. Le soutien aéronaval (pas celui d'une armée aérienne) ne s'applique pas pour la jet de contre-attaque du défenseur, seulement pour le dé de l'attaquant.

Naval contre naval: Lorsqu'une réaction navale est déclenchée, un combat a automatiquement lieu entre toutes les flottes activées dans la même zone. Chaque flotte attaque une flotte ennemie. Les flottes aéronavales peuvent se concentrer sur les mêmes flottes ennemies, tandis les flottes navales attaquent chacune une flotte navale différente. Il y a deux types de flottes : aéronavales ou navales, ce qui entraîne deux types de combats. Les flottes aéronavales peuvent attaquer les flottes aéronavales ou navales, tandis que les flottes navales ne peuvent attaquer que des flottes navales. Si l'ennemi ne dispose que de flottes aéronavales, une flotte navale subira l'attaque sans réagir. Une flotte navale ne peut être attaquée qu'une seule fois par une autre flotte navale. Dans tous les cas, le joueur choisit les attaques du camp actif. Pour le camp inactif, la cible prioritaire est la flotte aéronavale ou navale la plus puissante.

Combat aéronaval : Chaque flotte soustrait sa valeur de combat aérien de la valeur de défense aérienne de la flotte ennemie, le résultat indique la colonne de la table de combat qui sera utilisé. Le modificateur de période peut alors modifier la colonne utilisée. Le joueur tire un dé et lit le résultat : rien, ennemi désorganisé ou subissant une ou plusieurs pertes. En cas de désorganisation, un marqueur « Désorganisé » est posé sur la flotte. Le défenseur contre-attaque immédiatement, avec sa valeur d'avant l'attaque ennemie s'il n'y a pas de surprise, sinon avec les éventuels survivants.

Combat naval: Les combats navals se déroulent comme les combats aéronavals sauf que pour les deux camps, la valeur de combat naval est

utilisée en défense comme en attaque. Il n'y a pas de surprise, mais un bonus de +1 au dé peut s'appliquer si la bataille a lieu dans une zone d'archipel.

Action des armées aériennes : Toutes les armées aériennes à portée, zone adjacente pour certaines ou même zone pour le monde, peuvent donner leur bonus de bombardement à un combat naval ou aéronaval.

Une fois que la bataille navale est finie, si c'était une réaction du défenseur, les flottes de réaction retournent à leur base de départ, si c'était un combat initié par le camp actif, la suite dépend des pertes navales, voir le paragraphe sur les opérations navales et combinées. Si au cours d'un combat, une flotte est entièrement coulée, les éventuelles unités terrestres transportées sont éliminées.

Désorganisation : A la fin d'une opération, toutes les flottes avec un marqueur *désorganisé* sont immédiatement placées sur le tableau compteur de tour, deux tours en avant. Les flottes désorganisées sont en cours de réparation et réorganisation. Il est possible d'abrégier la réorganisation en dépensant des points de remplacement comme expliqué dans le paragraphe **réparation** du chapitre 3. Une flotte désorganisée perd sa capacité de bombardement terrestre, mais une double désorganisation n'entraîne rien de plus.

Aérien contre naval et naval contre aérien: Les armées aériennes basées à terre peuvent attaquer les flottes durant une offensive aérienne, soit dans la zone adjacente si leur valeur de bombardement adjacent est supérieur à 0, soit uniquement dans leur propre zone. Une flotte aéronavale peut attaquer une flotte ennemie dans sa base, au cours de son activation. Les unités aériennes choisissent leurs cibles, au maximum une flotte par unité aérienne, mais il est possible de combiner plusieurs unités aériennes sur la même flotte. On additionne la somme des valeurs d'attaque, puis on soustrait la valeur de défense aérienne de la flotte. Cette valeur est modifiée par le modificateur de période. Le joueur jette le dé sur la table de combat avec les modificateurs suivants : +1 si le combat a lieu dans une zone d'archipel et -2 si la flotte est dans une base. Les armées aériennes peuvent réagir durant les batailles navales, voir le chapitre 12.

Aérien contre aérien: Les avions peuvent attaquer d'autres avions lors d'offensives aériennes. L'attaquant choisit ses attaques en affectant ses avions face à des avions ennemis sans être obligés d'attaquer tous les défenseurs. La valeur défensive de l'unité attaquée et de toutes les unités aériennes amies dans la zone est soustraite de la somme des forces attaquantes, le modificateur de période est ajouté, puis un dé est roulé. Chaque point de perte détruit un pas d'avion. Le défenseur contre-attaque l'attaquant le plus faible avec son unité attaquée, sans le support des autres unités aériennes présentes si elles n'ont pas été attaquées.

Naval contre terrestre: Chaque flotte navale dispose d'une valeur de bombardement qui peut être utilisée lors d'un débarquement ou d'un bombardement terrestre en soutien d'une attaque terrestre ayant lieu dans une zone d'atolls ou d'archipel. Une flotte maximum par zone, non désorganisée, peut donner son bonus. Le soutien naval ne s'applique pas pour la jet de contre-attaque du défenseur, seulement pour le dé de l'attaquant.

11. Armées aériennes et porte-avions

Les flottes aéronavales agissent par l'intermédiaire des avions basés à leur bord : il n'y a pas de avions autonomes. Une flotte aéronavale peut attaquer une flotte ennemie dans sa base ou une armée aérienne dans sa zone ou adjacente durant son mouvement ou dans sa zone finale de destination. Elle pourra agir en cas de réaction ennemie lié à son mouvement. Et enfin, elle donne son bonus de bombardement au cours d'un débarquement. Une flotte aéronavale qui lance une offensive aérienne contre une armée aérienne subit pleinement les effets de la contre-attaque aérienne.

12. Réactions et zones d'influence

Dans le jeu, certaines unités peuvent réagir aux actions d'autres unités, que ce soit des unités du camp actif ou non-actif. Le défenseur dispose des réactions spontanées déclenchées par le mouvement des unités de l'attaquant. Pour toutes les réactions quand on compte une distance en des zones, on prend au plus direct que la zone soit de pleine mer, contestée ou ennemie.

Réaction aérienne face à des navires : A cette échelle de simulation, seule l'interception en support d'un combat naval est efficace. Une armée aérienne, qui a une force d'attaque de 4 ou plus peut réagir dans sa zone ou une zone adjacente. Si sa force d'attaque est de 3 ou moins, elle ne peut réagir que dans sa propre zone. Une armée aérienne qui réagit donne son bonus de bombardement, dépendant de la distance, pour la résolution de tous les combats navals et aéronavals de l'offensive en cours aussi bien pour le camp offensif que pour le camp défensif. Une unité aérienne peut réagir un nombre indéfini de fois par tour, mais seulement une fois par opération amie ou ennemie. Si plusieurs unités aériennes, même dans des zones différentes, sont en situation d'intercepter la même flotte, elles interceptent ensemble et on additionne le bonus. Une réaction aérienne peut être annulée par une réaction aérienne ennemie, voir paragraphe suivant.

Réaction aérienne face à des avions : Une armée aérienne peut intercepter toute unité aérienne ennemie qui agit dans sa zone, qu'elle vienne l'attaquer ou pas. Une unité aérienne peut réagir un nombre indéfini de fois par tour, mais seulement une fois par opération amie ou ennemie. Face à une réaction navale, chaque armée aérienne annulera l'attaque d'une armée aérienne de réaction, la plus forte d'abord. Face à une offensive aérienne, les valeurs de défense de toutes les unités qui interceptent sont déduites de la valeur d'attaque de l'unité aérienne qui exécute l'attaque. L'intercepteur ne pourra en aucun cas infliger des dégâts ; par contre si c'est l'unité attaquée par une offensive aérienne, elle contre-attaquera et pourra infliger des pertes.

Réaction des Kamikazes : Les fameuses missions suicides japonaises sont lancées dès que le plan SHO est mis en œuvre, voir chapitre 7. Durant le plan SHO, les armées aériennes qui réagissent face à des navires perdent automatiquement un pas et attaquent sous la colonne KAMIKAZES de la table de combat. Durant le plan TEN, les armées aériennes japonaises réagissent comme pour le plan SHO. En plus, lors de chaque débarquement, la flotte de débarquement est préalablement attaquée par une vague de kamikazes non représentée par un pion sur la colonne Kamikazes.

Réaction navale: Lorsque toutes les flottes activées ont terminé leur mouvement et qu'au moins une se situe dans une zone ennemie ou contestée contenant une base ou adjacente à une base ennemie même vide, dans la LdC du défenseur, une réaction navale peut être déclenchée. Un dé est tiré sur la table de réaction en appliquant les modificateurs appropriés qui sont cumulables. Les contre-attaques lancées par le camp non-actif Allié, voir chapitre 4, peuvent déclencher des réactions navales japonaises. La défense alliée est à diviser entre le secteur américain et le secteur anglais. Chacun suit sa propre logique de réaction et réagit avec ses propres navires. La marine anglaise peut réagir à toute attaque située dans une zone contenant une base anglaise ou adjacente : *Ceylan*, *l'Inde* et la *Malaisie*, si la zone attaquée est encore amie. Il tire sur la table, mais ne réagit qu'avec l'Eastern Fleet. L'Américain peut réagir à toute attaque qui n'est pas située dans le secteur anglais, avec les autres Task Forces. A la fin de la réaction, les flottes rentrent à leur base de départ si possible, sinon la base amie la plus proche.

Dé	Réaction
1-2	Rien
3-6	Réaction immédiate
7+	Réaction surprise

Modificateurs Alliés :

- Surprise du tour 1 : -2.
- Flotte ennemie dans la zone de Pearl Harbor ou adjacente +3,
- Flotte ennemie adjacente ou dans une zone de l'Inde ou de la route maritime entre l'Australie et les USA +1,
- Flotte ennemie dans une zone de l'Australie +1.
- Plus de deux flottes ennemies activées +1.
- Zone contenant une armée aérienne +1.

Modificateurs japonais :

- Zone du Japon : réaction immédiate automatique.
- Zone adjacente à une zone du Japon +1.
- Deux zones de distance du Japon (au plus court pleine mer inclus) +4 (historiquement la ligne de défense principale du Japon).
- Trois zones de distance du Japon (au plus court pleine mer inclus) +1.
- Zone attaquée contenant une base, mais est située à plus de 3 zones du Japon (au plus court pleine mer inclus) +1.
- Plus de deux flottes ennemies activées +1.
- Plan Z en action -2
- Zone contenant une armée aérienne +1.

Rien : Aucune réaction, l'opération continue sans encombre.

Réaction immédiate : Le camp défensif réagit avec des flottes présentes dans des bases situées dans les deux zones alentour. S'il n'y a pas de flottes à portée, il n'y a pas de réaction. Le défenseur active, au maximum mais au hasard, une flotte par flotte ennemie du même type : naval ou aéronaval. Si l'ennemi dispose seulement de flottes aéronavales et qu'il n'y en a pas d'amies à portée, il n'y a pas de réaction. Inversement avec des flottes aéronavales contre navales, la réaction a lieu.

Réaction surprise : Les vols de reconnaissances, l'espionnage et le renseignement militaire ont découvert les préparatifs ennemis. Le camp inactif réagit très vigoureusement au mouvement ennemi avec ses forces aéronavales, si disponibles, sinon les meilleures flottes navales. Il active autant de flottes que le camp actif en a d'activées, si possible uniquement des flottes aéronavales présentes sur la carte, sans limite de distance. Enfin, il aura un bonus de surprise pour les combats aéronavals et le combat ne sera pas simultané.

Toutes les flottes réagissant se placent dans la zone attaquée et mènent une attaque comme expliqué au chapitre 9.

13. Contrôle des zones

A part les zones purement maritimes qui ne peuvent pas être contrôlées, toutes les autres zones de la carte sont soit amies, soit ennemies, soit contestées. Lorsqu'une zone est occupée uniquement par des unités terrestres d'un même camp, cette zone est contrôlée par ce camp. Si aucune unité n'est présente, un marqueur de contrôle avec un drapeau du camp peut être posé sur la zone. Une zone contestée, c'est à dire occupé par des unités terrestres des deux camps est contrôlée à la fois par les deux camps. Lorsqu'une unité terrestre pénètre ou débarque dans une zone ennemie qui contient seulement un marqueur de contrôle, elle doit s'arrêter dans cette zone et son mouvement est fini. Même si une zone change de camp durant une opération, elle ne devient amie qu'à la fin du tour, si aucune réaction ennemie ne vient reprendre ou contester la zone. Si au cours d'un combat, l'ensemble des unités terrestres des deux camps disparaît, le contrôle revient au possesseur initial de la zone.

14. Bases et forteresses

Bases navales: Entre deux opérations ou réactions, les flottes doivent toujours être basées dans une base navale amie. Les bases navales sont indiquées sur la carte, et il n'est pas possible d'en créer de nouvelles, elles sont utilisables par le camp qui les possède. Une flotte dans une zone amie qui devient contestée n'est pas obligée de partir tant qu'une unité amie terrestre est présente, par contre si la flotte effectue une mission, elle ne pourra pas se rebaser dans la zone contestée.

Forteresses: Le Japonais peut construire des forteresses qui servent pour les combats, mais sont immobiles et ne comptent pas pour l'empilement. Les forteresses peuvent être construites directement, ce qui coûte des PL, ou en transformant des détachements navals, ce qui est gratuit, au choix du joueur japonais si c'est le camp actif, ou suivant le plan en cours s'il est devenu camp non-actif, voir chapitre 7. Le Japonais ne peut construire une forteresse que dans une zone d'atoll ou une zone contenant une base. La zone doit être amie ou éventuellement contestée pour le jeu en solitaire.

15. Ravitaillement et ligne de communication (LdC)

Pour pouvoir dépenser des PL, attaquer ou redéployer des troupes, une zone doit être ravitaillée, c'est à dire qu'on doit pouvoir y tracer une ligne de communication. Pour l'Allié, la LdC doit aller jusqu'au bord Est de la carte, éventuellement le Pakistan pour les troupes UK. Pour le Japonais, la LdC

doit se rendre jusqu'au Japon. Cette ligne de communication peut être de n'importe qu'elle longueur pour l'Allié, mais ne peut traverser que des zones amies adjacentes entre elles : pas contestées ni de pleine mer. Pour le Japonais, cette zone doit être dans le rayon de transport stratégique. Ce rayon part du Japon et a une distance en zone égale au niveau actuel de marine marchande. Il est valable pour les zones accessibles directement par mer qui sont amies et pas en pleine mer. Pour les unités en Asie, ce rayon de ravitaillement peut atteindre une base amie dans la LdC qui rejoint la zone à ravitailler en suivant uniquement des zones terrestres amies ou des liaisons inter-archipels amies. Donc il est possible de passer par la Corée pour atteindre directement l'Asie à partir du Japon.

16. Météo

La carte est divisée en trois zones météo.

Le sud-est asiatique avec la mousson en été et automne de chaque année.

Les zones concernées sont *l'Inde, le Bengale, la Birmanie, la Thaïlande, la Malaisie, les îles Andaman, l'Indochine, Sumatra, Bornéo et Java.*

Le grand Nord avec les tempêtes, brumes et grands froids en automne et hiver de chaque année. Les zones concernées sont *la Sibérie, le Kamtchatka, Sakhaline, les Kouriles, les Aléoutiennes, l'Alaska*

L'Asie continentale et la zone tropicale avec les typhons et tempêtes. Les zones concernées sont toutes celles qui ne font pas partie des deux groupes ci-dessus.

Durant la mousson du sud-est et les tempêtes, brumes et grands froids du grand Nord, tous les combats et déplacements à destination ou au départ de la zone sont interdits. Les reconstructions sont autorisées.

17. Spécificités nationales

Chine: Si la Birmanie n'est pas une zone amie, les unités chinoises ne peuvent pas attaquer, ni sortir de Chine et récupèrent automatiquement une armée détruite par tour, sinon deux armées sont reconstruites. La Chine est composée de quatre zones : *Chine du Nord, Chine du Sud, Chine centrale et Bassin du Tarim.*

Le Japon et la Chine : Durant toute la partie, le Japonais doit maintenir une garnison de deux armées par zone chinoise amie, sinon la zone devient contestée et une armée chinoise d'une zone adjacente y est immédiatement déplacée.

ANZAC : Si le Japonais débarque en Australie, les deux corps de milice australienne sont immédiatement placés en Nouvelle-Galles du Sud. Ces deux corps de milices reconstruisent automatiquement un pas par tour pour une des deux unités, mais ne peuvent pas quitter une des cinq zones de l'Australie. Les corps AUS et NZ sont considérés comme américains pour les actions du camp non-actif, mais peuvent être reconstruits avec des points de remplacements US ou UK.

Inde : L'Inde est composée des quatre zones du *Bengale, Inde, Pakistan et Ceylan.* Dès qu'une troupe japonaise pénètre dans une de ces zones, l'armée aérienne RAF FE et le XXXIII corps réduit sont immédiatement placés dans la zone *Inde*, au lieu d'arriver au tour 9. De plus tant qu'une troupe japonaise

occupe une des zones indiennes, l'Allié reçoit un point de remplacement terrestre UK en plus.

URSS et la Mandchourie : Durant toute la guerre, le Japon en Mandchourie et l'URSS ont conservé une bonne garnison pour éviter toute attaque surprise de l'ennemi. Pour simplifier la donne politique et stratégique, aucune des garnisons des deux camps n'est représentée et les zones sont inaccessibles aux deux camps pour toute la partie.

18. Parachutistes et détachements navals japonais

Au cours de la première phase de l'invasion, l'armée japonaise a utilisé des unités parachutistes et des détachements navals pour prendre possession de ressources naturelles et d'îles faiblement défendues. Ces actions ne coûtent pas de PL.

Détachements navals : Au premier tour de jeu uniquement, chaque détachement naval japonais SNLF peut occuper une zone adjacente ennemie qui contient seulement un marqueur de contrôle. Ce mouvement n'utilise pas de flotte, ne déclenche pas de réaction, mais compte comme l'action du détachement naval. Ces mouvements amphibies sont effectués au début de la phase d'opérations combinées.

Parachutistes : Une fois par tour au cours des deux premiers tours du jeu, le Japonais peut prendre le contrôle d'une zone occupée seulement par un marqueur de contrôle ennemi et qui est dans une zone adjacente à une zone amie. Cette opération aéroportée a lieu durant la phase d'offensive aérienne de la phase d'opération.

19. Conditions de victoire, capitulation et bascule

Le joueur commence avec le camp japonais et va chercher à remplir les conditions de victoire sélectionnées volontairement ou aléatoirement au début du jeu.

Dé	Objectifs japonais	Conditions de victoire	Points de victoire
1	Australie pour tous	S'emparer de la totalité de l'Australie et maintenir dans chacune des cinq zones une armée dans la LdC.	2 PV par zone contrôlée en Australie.
2-4	Chine pour l'Armée Couper la ligne de communication USA-Australie pour la Marine	Contrôler sans conteste trois des quatre zones chinoises et une des zones suivantes : <i>La Nouvelle-Calédonie, Fidji, les Nouvelles Hébrides</i> ou <i>Samoa</i> en maintenant une LdC valide.	3 PV pour la capture de chaque zone de la route maritime ou de la Chine.
5-6	Inde pour l'Armée Micronésie et Pearl Harbor pour la Marine	Contrôler sans conteste les quatre zones indiennes et <i>Pearl Harbor, Gilbert, Marshall, Nauru, Carolines, Midway</i> et <i>Wake</i> en maintenant une LdC valide.	4 PV pour Pearl Harbor, 2 PV pour la capture de chacune des 4 zones indiennes.

Dès que les conditions de victoire japonaises sont atteintes à la fin d'un tour, le jeu s'arrête et le Japon a gagné. Le joueur peut changer de camp au début de n'importe quel tour, dès qu'une contre-attaque US a eu lieu. On calcule immédiatement les points de victoire gagnés : un pour chaque zone japonaise amie au moment de la bascule, plus le nombre de points de victoire donnés pour les objectifs tenus. Durant la phase d'action stratégique alliée du tour suivant la bascule, l'Allié tire au hasard ou choisit ses conditions de victoire.

Dé	Résultat des Conférences inter-alliées	Zones servant de bonus pour la victoire
1	Churchill impose ses vues : « <i>il faut reconquérir par les armes, les possessions en Extrême Orient</i> ».	Birmanie, Malaisie, Indochine, Sumatra, Java, Bornéo, Célèbes.
2-4	Mac Arthur l'emporte : « <i>Je reviendrais aux Philippines...</i> »	Salomons, Archipel Bismarck, Nouvelle-Guinée, Morotai, Philippines Sud, Philippines Nord.
5-6	Nimitz décide : « <i>Il faut percer les défenses japonaises par le Pacifique central</i> ».	Nauru, Gilbert, Marshall, Carolines, Palau, Mariannes, Formose.

Le joueur continue avec le camp US jusqu'à la fin des 15 tours ou la capitulation du Japon. A partir du moment où le plan SHO est déclaré, chaque fin de tour, le joueur jette un dé pour savoir si le Japon capitule. Sur un 6 au dé, la capitulation a lieu et on procède au calcul de la victoire. Le dé est modifié par :

- +1 par zone capturée adjacente au Japon.
- +2 par zone japonaise capturée.
- +1 plan TEN en action.
- +1 au tour 15, représentant le lancement de la Bombe Atomique.

Dès que le jeu s'arrête, l'Allié calcule le niveau de victoire. D'abord, il déduit des points de victoire japonais du tour de bascule, un point par zone japonaise toujours amie. Ensuite, il calcule les points alliés en multipliant le nombre de zones amies servant de bonus pour la victoire (suivant le résultat des conférences inter-alliées) par le multiplicateur de capitulation. Ce modificateur est calculé en soustrayant 16 au tour de capitulation si elle a eu lieu, 0 donc si la capitulation n'a pas eu lieu. Par exemple 16 moins 13 égal 3, si la capitulation a lieu au tour 13. Enfin, il additionne les points de victoire japonais et alliés pour déterminer le niveau de victoire.

Si le niveau est inférieur à 25 (défaite) : Vous avez probablement fait n'importe quoi, la victoire a dû être une incroyable boucherie alimentée par le largage de nombreuses bombes A. C'est très mauvais pour votre carrière...

Niveau entre 25 et 30 (petite victoire) : La victoire a été dure à obtenir et a entraîné la perte de nombreux soldats alliés. Malgré le prestige de la victoire, vous risquez de ne pas être un héros populaire, on va vous surnommer « le Boucher du Pacifique »...

Niveau supérieur à 30 (grande victoire) : La victoire n'a certainement pas été facile mais comme vous êtes un grand stratège, l'ennemi a finalement été vaincu. Vous allez devenir un héros national, peut être même le futur président : *Congratulations!*

Note : Il est possible pour le joueur de garder le camp japonais toute la partie en espérant gagner, mais si à la fin des 15 tours, la victoire n'est pas atteinte, c'est une défaite majeure, vous n'avez plus qu'à vous faire Hara-kiri!

20. Le jeu de campagne

Japon

Production initiale : 3, situés dans *Mandchourie – 10, Chine du Nord – 9, Chine du Sud – 20* (zone contestée)

Stock de PL accumulés : 6

Niveau de marine marchande : 6

Zones contrôlées initialement : 15 (*Mandchourie, Chine du Nord, Corée, Formose, Indochine, Thaïlande (Siam), Okinawa, Kyushu, Honshu, Hokkaido, Iles Bonin, Palau, Mariannes, Carolines et Marshall*).

Points de remplacements naval (PN) : 1

Alliés

Points de remplacements naval (PN) : 1.

Zones contrôlées initialement : tout ce qui n'est pas japonais.

Notes

Les zones de placement sont indiquées sur la carte et sur les pions. Les pions avec seulement un chiffre arrivent en renfort au tour indiqué.

Le jeu dure jusqu'à 15 tours mais peut être raccourci par une victoire japonaise ou sa capitulation.

- Le Siam – 22 est considéré comme japonais et peut être utilisé comme une zone amie.

- La Mandchourie ou Mandchoukouo – 10 est une zone interdite pour tout le jeu, elle est contrôlée et rapporte toujours un point de ressource au Japonais.
- L'URSS et la Mongolie (*Sibérie – 1, Mongolie – 2, Sakhaline – 3, Kamtchatka – 4*) sont des zones interdites. Il est impossible pour les deux camps de s'y rendre ou de les traverser.
- Deux points de marine marchande sont à capturer pour le Japonais, un en Malaisie et un autre à Java.
- Au premier tour de jeu, l'Allié ne tire pas les effets de la guerre stratégique et le Japonais bénéficie des règles de surprise.
- Les armées japonaises Honshu, Hokkaido et Kyushu apparaissent dans les zones portant leur nom au moment de la bascule.

21. Le jeu à deux joueurs

Bien que Typhon sur le Pacifique soit prévu pour être joué en solitaire, il est possible à pratiquer entre deux adversaires humains. La simulation ne nécessite que très peu d'adaptations et garde, tout au long de la partie, un niveau de challenge intéressant pour les deux camps. Sommairement, il n'y aura plus de bascule avec changement de camp et les plans japonais, bien que toujours utilisés, n'auront plus le même contenu. Par contre, la séquence de jeu s'applique normalement, le Japonais étant toujours le camp actif et l'Allié le camp inactif ; les deux joueurs lançant leurs opérations au cours de leur phase. Les règles de combat suivent le schéma normal sauf que le défenseur choisit l'unité qu'il contre-attaque. Les mécanismes de réaction sont similaires avec les mêmes modificateurs et le tirage de dé, les seules différences étant que le joueur choisit, après réussite du dé, si vraiment il veut déclencher la réaction ou s'abstenir et qu'en cas de réaction, il choisit ses flottes d'intervention.

Le camp japonais.

Un des deux joueurs va prendre la direction des opérations japonaises.

Comme dans le jeu en solitaire, il va tirer ou choisir un set de conditions de victoire qu'il devra remplir pour gagner immédiatement la partie. S'il ne parvient à assurer la victoire, il peut à tout moment, décider d'arrêter l'offensive en déclenchant le plan Z. Ce plan lui permet de transformer ses détachements en forteresses et d'installer les trois armées du Japon (*Hokkaido, Honshu et Kyushu*) ; le malus de -2 en réaction s'applique normalement. Le calcul des points de victoire japonais donné par les objectifs tenus (mais pas l'ensemble des zones amies), tel que décrit dans les règles est fait à ce moment. Il permet également à l'Américain de tirer ou choisir ses conditions de victoire. Les autres plans sont déclenchés en fonction de la distance de la zone alliée la plus proche du Japon (hors Chine) comme indiqué dans les règles. L'application de chaque plan ne provoque aucun déplacement forcé ou contrainte de placement et les points d'action ne sont pas utilisés. Ils servent pour déclencher le test de capitulation et l'utilisation des Kamikazes. Le Japonais garde les mécanismes d'acquisition et de dépense des points logistique pour l'ensemble de la partie, ainsi que les règles de déplacement stratégique. De plus, il peut construire des forteresses dans toute zone amie d'atoll ou contenant une base (non contestée) en payant 1 PL.

Le camp américain.

Le deuxième joueur va prendre en main la destinée du camp allié dès le début de la partie. Au premier tour de jeu, il n'y a pas de mouvement stratégique, ni de phase d'action. A partir du tour deux, la phase de redéploiement stratégique a lieu sans aucune contrainte. Par contre, durant la phase d'opération, seules les offensives aériennes et terrestres peuvent être lancées sans réserve. Pour effectuer une offensive navale ou aéronavale, il faut, pour chaque tour, réussir un jet de contre-attaque comme indiqué dans les règles. Tant que le Japonais n'a pas déclenché le plan Z, l'Américain ne connaît pas ses conditions de victoire. Les contraintes chinoises s'appliquent normalement avec la coupure de la route birmane et la possibilité, au choix du joueur, d'envoyer deux armées chinoises en Birmanie dès qu'une armée japonaise y pénètre. A l'exception du premier tour, l'Américain commence chaque tour en tirant sur la table de guerre stratégique avec en plus les modificateurs suivants : -1 pour le plan SHO, -2 pour le plan TEN. Si le Japonais refuse de déclencher le plan Z, les trois autres plans entrent automatiquement en usage en fonction de la distance comme indiqué dans les règles. Le Japonais bénéficiera alors des avantages donnés par le plan Z (garnison du Japon et fortification des détachements), calculera ses points de victoire et l'Américain tirera ses conditions de victoire. Le jeu s'arrête avec la capitulation du Japon ou à la fin du 15^{ème} tour. Les deux camps calculent alors leurs points de victoire : pour le Japon, les objectifs tenus au déclenchement du plan Z ou A, plus un point par zone toujours amie à la fin du jeu, pour l'Américain, le nombre d'objectifs tenus, suivant le plan retenu, multiplié par le bonus de tour de capitulation. Le plus fort des deux totaux l'emporte. Une victoire automatique japonaise est toujours possible comme indiqué dans les règles.

Enfin, Si le Japon capitule avant le début du tour 14 : Victoire automatique Américaine. Si le Japon n'a pas capitulé à la fin du tour 15 : Victoire automatique Japonaise. Sinon : calcul des points de victoire.

	KAMI -6 -5	-4 -3	-2 -1	0	+1 +2	+3 +4	+5 +6
0	0	0	0	0	0	D	D
1	0	0	0	D	D	D	1
2	0	0	D	D	D	1	1
3	0	0	D	D	1	1	2
4	0	D	D	1	1	1	2
5	D	D	1	1	1	2	3
6	D	1	1	1	2	2	3
7	1	1	1	1	2	3	4

Résultats

D = Désorganisé pour Flottes, 1 pour les autres.

1 = 1 perte (retourné ou détruit)

2 = 2 pertes

3 = 3 pertes

4 = 4 pertes

Modificateurs pour l'attaquant

Décalages de colonnes

- Japonais aux tours 1 et 2 : +2 (41, début 42)
- Japonais aux tours 3 à 5 : +1 (42, début 43)
- Japonais aux tours 6 à 9 : 0 (43, début 44)
- Japonais aux tours 10 à 13 : -1 (44, début 45)
- Japonais aux tours 14 et 15 : -2 (45)

- Alliés au tour 1 : -1 (41)
- Alliés aux tours 2 à 5 : 0 (42, début 43)
- Alliés aux tours 6 à 9 : +1 (43, début 44)
- Alliés aux tours 10 à 13 : +2 (44, début 45)
- Alliés aux tours 14 et 15 : +3 (45)

- Surprise : pertes du défenseur doublées (0 devient D, D devient 1, 1 devient 2, 2 devient 4) et subis avant contre-attaque.

Modificateurs au dé

Combats terrestres

- Terrain difficile : première perte du défenseur ignorée (1 devient 0, 2 devient 1, 4 devient 3)
- Soutien aérien: Bonus de bombardement des armées aériennes ou flottes aéronavales, maximum +2. Les avions ennemis à portée s'annulent.
- Soutien naval: Bonus de la flotte. Maximum une flotte non désorganisée par zone.
- Débarquement amphibie: -2 en attaque et +2 en contre-attaque.
- Différentiel d'efficacité : +/- différence du meilleur de chaque camp.

Combats contre unités navales

- Combat dans une zone d'archipel : +1
- Attaques aériennes contre navires au port : -2

Combats contre unités aériennes

- La valeur de défense aérienne du défenseur est soustraite de la valeur d'attaque.
- Toutes les unités aériennes de la zone sont soustraites de la valeur d'attaque.

Exemple d'opération combinée avec réaction ennemie.

Deuxième tour de jeu, phase d'opération Japonaise. Le Japonais, qui est le camp actif, active la 4^{ème} Flotte aéronavale à Truk (Iles Carolines) pour un PL (Point Logistique) et la 3^{ème} Flotte en Indochine pour un autre PL. La 3^{ème} Flotte passe à Honshu et embarque la 17^{ème} Armée, créé en début de tour pour le coût de un PL. L'objectif est de débarquer à Port Moresby (Queensland) en passant par l'Archipel Bismarck capturé au tour précédent. La défense alliée est constituée du 1^{er} corps australien (IAUS), renforcé au début du tour et donc à plein effectif, basé dans la zone Queensland. la 5^{ème} USAF à demi-puissance est également basée au Queensland. La flotte alliée est à l'ancrage à Nouméa (Nouvelle Calédonie), elle est composée de la TF64 navale et TF16 aéronavale.

Le Japonais déplace ses deux flottes à Rabaul (Archipel Bismarck), il y laisse la flotte aéronavale et avance la 3^{ème} Flotte dans la zone du Queensland. Ses mouvements pour cette opération sont finis, cela déclenche une réaction aérienne de la 5^{ème} USAF et le tirage d'un dé pour la réaction alliée.

Réaction aérienne : Avec sa valeur d'Attaque de 3, la 5^{ème} USAF à demi-puissance donnera un bonus de +1 au combats navals dans la zone. Si elle avait eu sa valeur entière, elle aurait pu soutenir les batailles navales dans les zones adjacentes.

Réaction navale : Le tirage de dé pour la réaction bénéficie d'un modificateur de +1 sur la table de réaction car la zone attaquée est en Australie. Le dé donne 4 avec +1 soit 5, ce qui entraîne une *réaction immédiate*. Comme le Japonais agit avec deux flottes dont une CV, l'allié va réagir avec deux flottes dont une CV si possible, et situées dans une base amie dans un rayon de deux zones. Il active donc à Nouméa (Nouvelle Calédonie) la TF16 et la TF64. En cas de *réaction surprise*, le joueur aurait sélectionné les deux TF aéronavales présente sur la carte. Les deux flottes sont placées dans la zone envahie par l'ennemi : le Queensland. Comme les deux camps disposent d'une flotte aéronavale, la bataille commence par un combat aéronaval, simultané car il n'y a pas de surprise. L'Américain attaque avec la TF16, soit 4 de valeur d'attaque contre 6 de défense aérienne, colonne -2 avec un +1 au dé pour l'armée aérienne : il tire un 3 +1 = 4. La 4^{ème} flotte aéronavale sera désorganisée après le combat. Pour le Japonais, la flotte vaut 4 d'attaque contre 6 de défense soit la colonne -2 également, mais plus deux colonnes de décalage pour le tour deux. Le Japonais tire un 4 qui inflige une perte, la TF16 est retournée. Le Japonais étant le camp actif, il aurait pu choisir de frapper la TF64 ennemie, mais a préféré les porte-avions. Le combat aéronaval est alors terminé avec une perte US pour ½ perte japonaises dû au désorganisé.

Il reste le combat des deux flottes de surface. Les deux flottes frappent simultanément : la 3^{ème} flotte vaut 5 et la TF64 vaut 6. Soit la colonne -1 plus deux au tour deux pour le Japonais et la colonne 0 pour l'Américain. Le Japonais tire 2 et l'Américain 2 +1 pour la 5^{ème} USAF, les deux désorganisent l'ennemi. La 3^{ème} flotte, déjà désorganisée ne subit rien de rien de plus. En tout, les deux camps ont subit ½ perte. En ajoutant les pertes du combat aéronaval, les pertes

US : 1,5 sont supérieures aux japonaises : 1, la mission peut donc continuer. Si les pertes avaient été équivalentes ou supérieures pour le Japonais, la mission aurait été annulée et les flottes seraient allées se désactiver à Rabaul. Les deux flottes US sont désorganisées et sont donc placées sur le tableau de compte-tour au tour 4 en gardant leur marqueur désorganisé, car elles pourront éventuellement être réorganisées plus tôt.

Débarquement : La 17^{ème} Armée vaut 3 points d'attaque contre 3 pour le IAUS, soit colonne 0, +2 pour le deuxième tour, avec comme modificateurs au dé -1 d'efficacité (3 pour le Japonais contre 4 pour l'australien), -1 de support aérien ennemi (5^{ème} USAF), + 0 pour les avions de la 4^{ème} Flotte Aéronavale car elle est désorganisée, +0 de soutien naval de la 3^{ème} Flotte également désorganisée et -2 de débarquement, soit en tout -4. Le Japonais tire un 5 qui devient 1 et occasionne une désorganisation, soit une perte pour les combats terrestres, le IAUS est retourné. Le corps australien contre-attaque sur la colonne 0 avec 0 de support aérien global, +1 d'efficacité et +2 du débarquement ennemi, soit +3 global. Il tire 3 au dé, soit 4 qui donne 1 perte. La 17^{ème} Armée est retournée. Comme chaque camp a subit une perte, il n'y a pas de retraite et comme le Japonais n'a pas entièrement détruit l'ennemi, il n'y a pas de percée. Si la zone avait été constituée de terrain difficile, la première et seule perte australienne aurait été ignorée et le débarquement aurait échoué, la 3^{ème} Flotte serait retournée à Rabaul avec la 17^{ème} Armée à moitié détruite et l'ensemble se serait désactivé dans la base. A la fin du débarquement, comme les deux flottes sont désorganisées, elles sont placées sur le tableau de compte-tours pour le tour 4 en gardant leur marqueur de désorganisation.

Notes de conception

1 – l'idée du jeu et échelle

La guerre du Pacifique est certainement un des conflits les plus variés et les plus passionnants de toutes les guerres de l'humanité. C'est une guerre remplie de palpitantes batailles navales et aéronavales, d'innombrables débarquements dans des atolls ou des archipels perdus dans l'océan et de combats fanatiques dans les jungles inextricables de l'Asie et du Pacifique. Les combats ont vibré au rythme du fanatisme du bushido japonais contre la volonté farouche du *Marines* américain, pour finir avec l'apothéose des deux champignons atomiques.

De nombreuses simulations historiques se sont attachées à reproduire cet immense conflit de façon stratégique, opérationnelle ou tactique. Certains avec plus de bonheur que d'autres, mais quasiment tous avec le même défaut, principalement dû au conflit lui-même, d'avoir seul un camp actif à la fois. Au début, l'Allié regarde le Japonais jouer et balayer ses faibles forces, puis la balance s'inverse et le Japonais est réduit à assister à l'effondrement de son empire, partant en lambeau suite aux assauts US. J'ai donc voulu, d'après une idée trouvée dans *Peloponnesian War* de Victory games, pouvoir à travers un jeu en solitaire inverser le camp joué suivant l'initiative. Ainsi dans **Typhon sur le Pacifique**, le joueur débute comme Japonais et doit remplir un ensemble de conditions de victoire. S'il y parvient, il gagne directement, mais si au bout de quelques tours, il sent la mission impossible, c'est à lui de percevoir le bon moment, suivant les points de victoire accumulés, pour basculer dans le camp Allié et remplir de nouvelles conditions de victoire. Le jeu est naturellement jouable à deux joueurs mais il perd de son aspect casse-tête ou il faut optimiser la victoire.

La contrainte principale étant le format *Vae Victis*, il fallait un jeu assez court avec des règles simples, peu de pions et une petite carte. Les échelles retenues reflètent ces contraintes mais qui, au final, sont plutôt un atout pour un jeu en solitaire. Au début la carte devait couvrir l'ensemble du Pacifique entre l'Asie et l'Amérique, il a donc fallu couper, mais cette coupure est assez réaliste car, à moins de faire de l'histoire fiction, l'invasion de la Californie est plutôt utopique. Le tour de trois mois est également un choix logique car en analysant de très près une chronologie de la guerre, on s'aperçoit rapidement que le rythme des opérations se décline logiquement en trimestre : l'assaut initial japonais dure deux trimestres, Guadalcanal dure également deux trimestres et les débarquements dans le Pacifique central s'échelonnent tous les trois mois. L'échelle des unités militaires est plus critique car il aurait été commode parfois de descendre à la division pour les unités terrestres ou de représenter les avions des porte-avions. Le jeu y perd un

peu de sa finesse mais y gagne en rapidité : le compromis est assez satisfaisant.

Enfin parmi les sources d'inspirations principales, il faut citer *War In The Pacific* de SPI qui est trop gros pour être réellement jouable mais présente un nombre impressionnant d'informations directement modélisées sous forme de jeu. *Pacific War* de Victory games qui reste pour moi, le jeu modèle sur le conflit, bien que long et envahissant. *Pearl Harbor* de GDW, *Rising Sun* de AH et *Divine Wind* de SimCan furent également de bonnes sources d'inspiration.

2 – Les principes généraux

Le principe d'un jeu de simulation est de reproduire les événements ayant eu lieu ou mieux, de recréer les mécanismes qui ont entraîné ces événements. Il faut donc, à travers une étude sérieuse de l'histoire, comprendre quels ont été les événements majeurs et leur déroulement pour espérer parvenir à une simulation crédible. Une analyse de la guerre du Pacifique met en avant le côté déterministe de la victoire en fonction des puissances relatives et absolues des deux économies belligérantes, le rôle de la géographie dans l'élaboration d'une stratégie et l'interaction des trois armées : terre, air et mer dans l'obtention d'une tactique gagnante pour mettre en œuvre les choix stratégiques.

L'économie de guerre : en observant des statistiques de production de matériel de guerre des deux camps, on comprend immédiatement le principal atout américain. Dans tous les domaines et de manière écrasante, l'industrie américaine, a produit du matériel militaire suffisant pour remplacer tout ce que pouvait détruire le Japon et équiper l'immense armée de la victoire. De plus cette supériorité matérielle et humaine, lui a permis de gérer au mieux ses réserves et ses offensives. Inversement le Japon disposait d'une économie dépendante des importations lointaines de matières premières, donc peu susceptible de croître exponentiellement. De plus les faibles ressources matérielles et humaines du Japon pouvaient lui permettre un conflit court mais obérait fortement une gestion à long terme de la stratégie. Cette faiblesse japonaise permit aux Alliés de mettre en œuvre un étranglement des ressources japonaises à travers une guerre stratégique impitoyable. Ce premier facteur permet à lui seul de comprendre que le Japon ne pouvait pas gagner militairement une guerre longue.

Dans le jeu, cela est retransmis par le mécanisme de point de ressources-points de logistique qui empêchent le Japonais d'agir à sa guise et le force à faire des choix critiques. De plus, avec la mise en place d'une interception stratégique sous-marine et de bombardements stratégiques plus sévères, retransmis dans l'augmentation des modificateurs sur la table stratégique, le Japon va avoir de moins en moins de possibilité d'action ou de réaction au cours de la guerre. Heureusement, quand que le Japon n'a plus d'intérêt en terme de jeu, le système s'en occupe.

La géostratégie du théâtre d'opération : La zone d'opération couvre le tiers du globe et se compose majoritairement d'un vaste espace maritime et

de terrains inaccessibles aux fantassins par voie terrestre. Pour élaborer une stratégie gagnante, il faut donc analyser et comprendre l'organisation géographique du terrain, la différence entre un atoll, un archipel, une grande île et le continent asiatique. De plus il faut comprendre que les mouvements et contrôles de zones sont lents à cause de la logistique et de l'ampleur des combats. Dans le Pacifique, il n'y avait pas de percées rapides face à un ennemi retranché dans la jungle ou dans de multiples îles. Il était impossible d'engager de vastes effectifs pour capturer une île perdue au milieu du Pacifique située à des milliers de kilomètres de la base logistique la plus proche.

Dans le jeu, cette diversité de terrain a entraîné un découpage en zones de types assez caricaturaux mais reproduisant clairement les possibilités de chaque type de terrain. Ainsi l'empilement ne suit pas le nombre d'hommes qu'on pourrait empiler par kilomètre carré mais plutôt le nombre de soldats qu'on peut raisonnablement y transporter et qu'on pourra y ravitailler. De même, le bonus pour les combats navals dans les archipels prend en compte les nombreux détroits séparant les îles et les risques liés aux hauts fonds. Encore une fois pour l'échelle espace-temps retenu, le compromis a été nécessaire.

Cette division du terrain explique aussi, dans le jeu, d'un côté le mouvement illimité en zones amies et l'impossibilité de pénétrer le territoire ennemi en profondeur et les zones de pleine mer. Avec des tours de jeu durant un trimestre, potentiellement une unité navale peut faire le tour du monde, à condition de disposer de ravitaillement régulier et d'être libre de ses mouvements.

L'interaction des trois armes : Ce conflit a vraiment nécessité l'interaction et la coopération des fantassins, des avions et des navires. Les fantassins sont indispensables pour occuper physiquement le terrain et en chasser l'ennemi. Les avions sont nécessaires pour établir une supériorité aérienne qui permettra de dominer le champ de bataille, de bombarder les installations ennemies, ainsi que d'interdire les mers en aidant à la destruction des flottes ennemies. L'aviation basée à terre, pourra s'imposer à long terme pour dominer une zone. L'aviation embarquée servira ponctuellement avec plus de poids et dans des zones non amies. Enfin, les navires servent à transporter les fantassins lorsque la mer est le terrain principal et, grâce aux porte-avions servent de bases aériennes mobiles. Le sous-marin, type particulier de navire simulé intrinsèquement, est fondamental pour les reconnaissances et interceptions lointaines. Le porte-avions est apparu comme le grand vainqueur du conflit et a supplanté sans conteste le cuirassé, ce qui est retransmis dans la séparation entre flottes navales et aéronavales.

Dans le jeu, le rôle de chaque armée est grossi de manière caractéristique : les unités terrestres sont nécessaires pour contrôler les zones, les armées aériennes protègent leurs zones et peuvent menacer les zones voisines, et les unités navales surveillent et interdisent les voies maritimes et transportent les armées terrestres. Les rôles sont, à la limite, caricaturaux, mais pour un jeu à cette échelle, c'est assez fatal.

Enfin, les batailles navales peuvent sembler trop létales en terme de pas de pertes de flottes, mais il faut comprendre que les navires retirés du jeu simulent une attrition plus large que simplement les navires coulés au canon ou à la torpille. D'abord, un combat dans le jeu simule plutôt trois mois de batailles pour un navire qu'un seul engagement, ensuite que les différents aléas comme des avaries ou les sous-marins errants sont pris en compte globalement, et enfin que les navires même simplement endommagés ne sont plus fonctionnels et peuvent passer de longs mois en réparations à des milliers de kilomètres du champ de bataille. La désorganisation rend compte de ce phénomène sous forme de neutralisation temporaire que le camp peut refuser s'il dispose des ressources nécessaires et les utilise. Comme par exemple la réparation accélérée du *Yorktown* à Pearl Harbor entre la Mer de Corail et Midway.

3 – Quelques conseils pour chaque camp

Le Japonais

Historiquement, le camp japonais n'a aucune chance de gagner une guerre totale face aux Alliés. Certes, il peut jouer la carte de la lassitude ou de l'épuisement de l'ennemi comme le feront les guérillas révolutionnaires d'après 1945, mais face à un adversaire résolu et réclamant une capitulation sans condition, la défaite est assurée. Cela étant dit, dans le cadre d'un jeu d'histoire, il est toujours possible de faire de la fiction face à une éventuelle dérive historique. On peut supposer, par exemple, une offensive japonaise plus vigoureuse conduisant à l'occupation de territoires indiens ou australiens, susceptible d'affoler les gouvernements alliés et d'entraîner une paix de compromis. Voire encore, une trêve avec les USA, consécutive à une destruction de la flotte aéronavale US à Midway, suivie d'une occupation de Pearl Harbor et d'un harcèlement des côtes californiennes. Cela est simulé dans les conditions de victoire du Japonais qui choisit un plan et tente de le mener à bien. Les trois plans proposés sont durs à réaliser, l'occupation de l'Australie étant, peut être, le plus réalisable. Pour les trois plans, l'ouverture japonaise des deux premiers tours est assez standard et correspond à celle historique. Il faut s'emparer rapidement des ressources économiques, des bases faiblement défendues et couper la route chinoise. En six mois, les 8 zones de ressources doivent être capturées avec en bonus les deux points de marine marchande. Singapour, Manille et Rabaul sont les trois bases à occuper et la Birmanie doit être au moins contestée. La suite dépend du plan choisi et de la chance mais ce sera très dur dans tous les cas. La seule stratégie, vue le nombre très restreint de points Logistiques est de focaliser toutes les ressources sur la capture des objectifs de victoire.

L'Allié

Les débuts sont certes difficiles, surtout les deux premiers tours, mais le système les prend en compte. Rapidement l'Allié va devenir très puissant, et si le Japonais ne gagne pas vite, la bascule est inévitable. Même lorsque le

système joue l'Allié, les contre-attaques peuvent être redoutables même si elles sont quelques fois aléatoires. Une fois la bascule effectuée, la conduite des affaires devient plus simple. Suivant l'option retenue par les conférences inter-alliées, les choix stratégiques seront clairs pour déterminer les zones à envahir pour accumuler les points de victoire, mais la capitulation du Japon reste la priorité principale. Si le Japon tombe avant la fin du jeu, la victoire est certaine. Il faut donc mener deux offensives de front, ce qui est permis par les moyens à disposition. Une offensive se focalisera sur la capitulation du Japon en capturant les zones nécessaires pour déclencher les plans successifs japonais, sans doute en traversant le Pacifique Central et en contournant les noyaux durs ennemis. La deuxième offensive, dépendant des conditions de victoire déterminées à la bascule, a pour but de capturer des zones qui rapportent des points de victoire et de réduire de façon générale le périmètre japonais. Les détails sont laissés à l'appréciation du joueur.

4 – Orientation bibliographique

La plupart des ouvrages publiés sur la Guerre du Pacifique sont des livres écrits en anglais, heureusement il en existe quand même quelques-uns, tout à fait valables, en français. Le plus intéressant est un petit livret malheureusement assez ancien mais disponible en bibliothèque : **Contre-amiral R de Belot**, *La guerre aéronavale du Pacifique 1941-1945* (Payot, Paris 1957 204p avec 28 croquis). Très agréable à lire, ce petit livre est parfait pour comprendre de façon synthétique les stratégies et tactiques mises en œuvre par les deux camps, sans sombrer dans le pathétique. Pour une histoire de la guerre plus journalistique, **Costell, John**, *La guerre du Pacifique* (Pygmalion, 1982, Paris) en deux tomes est parfaite. Le récit est palpitant et rendu encore plus crédible par l'ouverture, à l'époque où il fut écrit, des archives sur le service de renseignement américain. Enfin, deux petits ouvrages : **Patrick Souty**, *La Guerre du Pacifique 1937-1945* (PUL, Lyon 1995, 183p) et **François Garçon**, *La Guerre du Pacifique* (Casterman GIUNTI, Florence 1997, 127p) donnent une vue plus politico-économique du conflit. Ils sont rapides à lire et celui de François Garçon dispose d'une iconographie intéressante. Enfin, pour l'amateur de cartes et de données chiffrées, **H. P. Willmott**, *Atlas des Guerres : La Guerre du Pacifique 1941-1945* (Autrement 2001, Paris - 224 pp) est une superbe ressource, proposant des commentaires historiques originaux car provenant d'un auteur anglo-saxon et non américain.

5 – Glossaire

Zones: Une zone est une case de la carte qui facilite le placement des unités, permet le déplacement et les réactions. Il existe cinq types de zone, détaillées ci-après, et chaque zone peut contenir différents symboles pour marquer le terrain, les ressources naturelles, la présence d'une base navale et un passage entre îles du même archipel ou archipels voisins.

Zones de pleine mer: Les zones de pleine mer ne comprennent aucune terre et représentent l'océan profond. Ces zones ne sont pas soumises aux réactions

aériennes et navales défensives. De plus elles ne sont et ne peuvent être contrôlées par aucun joueur et sont donc toujours ennemies, non contestées. Elles ne peuvent pas servir de passage aux flottes en opération. En un mot, elles sont inaccessibles.

Zones d'îles isolées ou d'atolls: Les atolls sont de petites îles en forme d'anneau et sans relief. Il est possible d'y baser une flotte entière d'unités navales, si une base navale est présente et une armée aérienne maximum. Côté unités terrestres, le Japonais ne peut pas y placer d'armées, seulement des détachements de la marine (SNLF); l'Américain peut y baser ou faire débarquer un corps d'armée.

Zones d'île (s) d'archipel: Les zones d'archipel comprennent un ensemble d'îles proches. La jungle y est souvent omniprésente, et les étroits passages entre les îles, terribles pour les navires. Le Japonais ne peut placer qu'une armée terrestre et qu'une armée aérienne par zone. L'Américain peut y placer ou faire débarquer deux corps d'armée terrestre et une armée aérienne. Les pertes navales lors des combats et interception sous-marine sont plus importantes à cause des détroits. Il peut exister des passages permettant le déplacement d'unités terrestres entre deux zones du même archipel ou d'archipels voisins sans le recours aux navires.

Zones côtières ou de grandes îles : Les zones côtières représentent soit des portions de très grandes îles ou des grandes îles entières, soit la côte asiatique en dehors de la Chine. Le terrain est souvent assez difficile. Le placement d'unités est de deux armées terrestres et une armée aérienne pour le japonais, et trois corps d'armées terrestres et deux armées aériennes pour l'Américain. Certaines zones peuvent comprendre à la fois une île et la côte, comme Formose ou Port Moresby par exemple. Dans ce cas, l'île est accessible depuis la terre ferme, même si la zone est contestée.

Zones continentales ou de côte chinoise: Ce sont des zones sans liaison avec la mer ou juste une liaison côtière. La présence d'unités navales y est interdite en dehors de la zone de la Chine du Sud qui contient une base. Le Japonais peut y placer trois armées terrestres et deux armées aériennes. L'Américain peut y placer cinq armées terrestres et deux armées aériennes.

Zones amies: une zone est dite amie pour un camp, quand seules des unités de ce camp sont présentes, ou qu'il n'y a aucune unité, mais un marqueur de contrôle du pays concerné.

Zones contestées: Une zone est contestée lorsqu'il y a des unités terrestres des deux camps présents dans la zone. Une unité aérienne ou navale peut être présente mais devra évacuer la zone s'il n'y a plus d'unités terrestres amies.