

MEMOIR '44

PACIFIC THEATER



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Bienvenue dans la quatrième extension de Mémoire 44 - La Guerre du Pacifique

Introduction

Marchez sur les traces des jeunes Marines se frayant un chemin à travers les marais et les rizières du Pacifique dans leur reconquête d'îles minuscules, plage après plage. Ou creusez un labyrinthe de galeries souterraines dans la roche volcanique et battez-vous jusqu'au dernier homme dans la pure tradition du Bushido pour défendre l'honneur de votre Empereur.

La Guerre du Pacifique est indépendante des extensions précédentes, même si elle reprend parfois certains concepts introduits auparavant, comme l'artillerie lourde ou les champs de mines. Elle est conçue pour être jouée avec le jeu de base de Mémoire 44.

Les scénarios de ce livret ont été conçus pour présenter progressivement les nouvelles règles de bataille et vous familiariser avec les nouvelles troupes, comme les Marines «Gung-ho» ou les Japonais chargeant baïonnette au canon en hurlant « Banzai ! ».

Depuis le débarquement initial sur l'île de Wake la veille de Noël 1941 jusqu'aux combats sauvages d'Okinawa en mai 1945, vous allez bientôt découvrir un tout nouveau théâtre d'opérations ainsi qu'un ensemble complet d'éléments de jeu.

En plus de 7 nouveaux scénarios, nous avons ajouté un 8ème scénario Overlord pour permettre à huit passionnés de Mémoire 44 de revivre le débarquement de Peleliu. Comme d'habitude, nous vous conseillons vivement de visiter le site Internet du jeu sur www.memoire44.com pour y trouver de nouveaux scénarios et participer à la communauté mondiale extrêmement active des joueurs de Mémoire 44.

Et par-dessus tout, amusez-vous bien !

Richard Borg
et l'équipe de Days of Wonder



PACIFIC THEATER

2

TABLE DES MATIÈRES

I. NOUVEAUX TERRAINS ET BÂTIMENTS 4

Aérodrome	4
Plages	4
Cavernes	4
Collines	4
Hôpital	5
Quartier général de campagne	5
Jungles	5
Camp de travail	5
Montagnes	5
Villages du Pacifique	5
Quai	6
Rizières et Trous d'eau	6
Embouchures et Confluents de rivière	6
Tranchées	6

II. NOUVELLES RÈGLES 7

Règles de commandement des Japonais	7
Concept de Yamato Damashi	7
Doctrine Seishin Kyoiku	7
Cri de guerre Banzai	7
Règles de commandement des US Marines	7

Gung Ho!	7
Règles d'attaque nocturne	8

III. NOUVELLES MÉDAILLES ET MARQUEURS 8

Médailles japonaises	8
Étoiles de bataille	8
Camouflage	8
Champs de mines	8

IV. NOUVEAUX OBSTACLES ET NAVIRES DE GUERRE 9

Casemate	9
Pont de corde	9
Destroyer	9
Porte-avions	10

V. NOUVEAUX BADGES ET UNITÉS 10

Chindits	10
Giretsu	10
Troupes britanniques, japonaises et américaines du génie	10
US Marines	10
Chars lance-flammes	11
Artillerie mobile	11

Artillerie lourde	11
-------------------------	----

VI. SCÉNARIOS 12

ILE DE WAKE	12
[GUADALCANAL] Rivière Matanikau ..	14
[GUADALCANAL] Pentes du Mont Austen	16
[GUAM] Débarquements	18
[GUAM] Contre-attaque japonaise ..	20
[PELELIU] Débarquements	22
[IWO JIMA] Le Hachoir à viande	24
[OKINAWA] Pain de sucre et demi-lune	26

NOUVELLES FIGURINES 28

Soldat japonais d'infanterie	28
Char léger Type 95 Ha-Go	28
Canon anti-aérien Type 88 75 mm ..	28

RÉFÉRENCIATION DES PAGES

Un numéro de page écrit ainsi : **M44** p. 7 indique la page 7 dans les règles du jeu **MEMOIRE 44** de base.

Un numéro de page écrit ainsi : p. 9 indique la page 9 de ce livret.



Cette icône indique l'introduction d'une nouvelle règle de **MEMOIRE 44**.



Terrain pack

Ce symbole indique que la règle a déjà été décrite dans une extension précédente de **MEMOIRE 44**.



Front Est

I. NOUVEAUX TERRAINS ET BÂTIMENTS

Aérodrome



Les effets sont identiques à ceux décrits dans le Terrain Pack (TP p. 9)

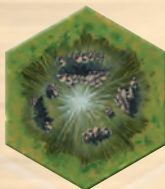


- ◆ **Déplacement** : aucune restriction de déplacement.
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat.
- ◆ **Ligne de mire** : Un aérodrome ne bloque pas la ligne de mire.



Plages

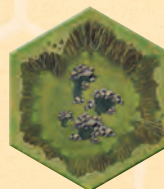
Effets identiques aux hexagones de Plage habituels (M44 p. 15)



Cavernes de montagnes

Cavernes de montagnes et de collines

- ◆ **Déplacement** : seuls les Japonais peuvent utiliser les Cavernes comme position défensive. Les Cavernes sont infranchissables pour les blindés et l'artillerie. Aucune restriction de déplacement pour l'infanterie.



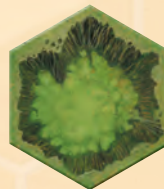
Cavernes de collines



Seule l'infanterie japonaise peut utiliser le réseau souterrain des Cavernes pour se déplacer depuis l'hexagone de Caverne qu'elle occupe jusqu'à une autre Caverne libre. Cela compte pour tout son déplacement lors de ce tour-ci. Elle peut cependant combattre dans le même tour.



Une infanterie alliée peut essayer de combler une Caverne en se déplaçant dessus. Tant qu'il n'y a aucun ennemi sur un hexagone adjacent, l'unité alliée peut lancer le nombre de dés correspondant à une attaque en combat rapproché au lieu de combattre. Si une étoile est jouée, la Caverne a été détruite avec succès : retournez alors l'hexagone pour faire apparaître le terrain sans la Caverne.



Collines

Mêmes effets que les Collines du jeu de base (M44 p. 14)



Hôpital, Quartier général de campagne

- ◆ **Déplacement** : aucune restriction de déplacement.
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat.
- ◆ **Ligne de mire** : l'Hôpital et le Quartier général bloquent la ligne de mire.



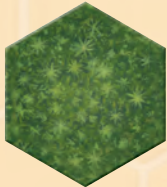
◆ Règle spéciale :

Hôpital : une unité d'infanterie activée située sur un Hôpital peut récupérer des figurines perdues tant qu'il n'y a aucune unité ennemie sur un hexagone adjacent, en appliquant exactement la même procédure que la carte « Médecins & Mécaniciens », à ceci près que 6 dés sont lancés au lieu de 4. De plus, l'unité soignée ne pourra ni se déplacer ni combattre pendant ce tour-ci.

Quartier général de campagne : si l'ennemi capture votre Quartier général de campagne, votre adversaire choisit au hasard l'une de vos cartes de commandement et la défause. Tant que vous n'avez pas reconquis votre Quartier général, vous jouerez avec une carte de commandement en moins. Dès que l'une de vos unités réoccupe le Quartier général, piochez une carte de commandement supplémentaire pour revenir à votre nombre de cartes d'origine.



Jungles



◆ **Déplacement** : une unité qui entre dans la Jungle doit s'arrêter. L'unité peut cependant effectuer une prise de terrain après une attaque réussie en combat rapproché.

◆ **Combat** : une unité d'infanterie ou de blindés qui se déplace sur une Jungle en partant d'un hexagone adjacent peut combattre. Les blindés peuvent effectuer une percée de blindés de façon normale.

◆ **Défense** : toute unité d'infanterie attaquant une Jungle enlève 1 dé à son attaque, et toute unité blindée 2 dés. L'artillerie attaque sans malus.

◆ **Ligne de mire** : la Jungle bloque la ligne de mire.



Camp de travail

Le Camp de travail a les mêmes effets que les Villes & Villages (M44 p. 14)



Montagnes

L'effet est identique aux Montagnes du Terrain Pack (TP p. 5)

◆ **Déplacement** : seule une unité d'infanterie peut monter ou descendre une Montagne, et cela à l'unique condition qu'elle passe par une Colline adjacente. L'infanterie peut aussi passer d'une Montagne à une autre si elles sont côte à côte.

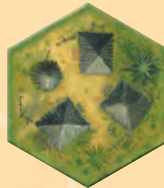
Les Montagnes sont infranchissables pour les unités de blindés et d'artillerie.

◆ **Combat** : une unité d'artillerie située sur une Montagne voit sa portée augmentée de 1 hexagone, et attaque donc à 3, 3, 2, 2, 1, 1, et 1.

◆ **Défense** : toute unité d'infanterie ou de blindés située en contrebas et attaquant une unité en hauteur sur une Montagne enlève 2 dés à son attaque. Par contre,

si l'unité attaquante se trouve elle aussi sur une Montagne de la même chaîne montagneuse, elle ne subit pas de malus d'attaque.

◆ **Ligne de mire** : les Montagnes bloquent la ligne de mire, sauf si les unités considérées sont toutes sur des Montagnes de la même chaîne montagneuse.



Villages du Pacifique

Les Villages du Pacifique ont les mêmes effets que les Villes & Villages (M44 p. 14)

Quai



- ◆ **Déplacement** : une unité ne peut se déplacer sur un Quai qu'à partir d'un hexagone de terre ferme ou de plage. Une unité ne peut donc pas venir sur un Quai à partir d'un hexagone de mer.
- ◆ **Combat** : aucune restriction de combat.
- ◆ **Ligne de mire** : un Quai ne bloque pas la ligne de mire.



Rizières

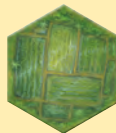
Les Rizières ont les mêmes effets que les Marais décrits dans le Terrain Pack (TP p. 4)



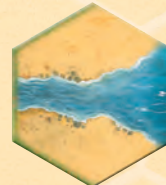
- ◆ **Déplacement** : une unité d'infanterie ou de blindés qui entre dans une Rizière doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci. Une unité qui sort d'une Rizière doit immédiatement s'arrêter sur un hexagone adjacent, dès sa sortie. Une unité d'artillerie ne peut pas pénétrer dans une Rizière.
- ◆ **Combat** : une unité d'infanterie située dans une Rizière n'a aucune restriction de combat. Une unité de blindés ne peut combattre pendant le tour où elle entre ou sort de la Rizière. Si une unité de blindés réussit une attaque en combat rapproché sur une unité située dans une Rizière, elle peut réaliser une prise de terrain mais pas une percée de blindés.
- ◆ **Ligne de mire** : les Rizières ne bloquent pas la ligne de mire.

Trous d'eau

- Les Trous d'eau utilisent les mêmes hexagones et ont les mêmes effets que les Rizières, sauf qu'aucune unité ne peut combattre pendant le tour où elle entre sur un Trou d'eau, pas même l'infanterie.
- La prise de terrain, les autres déplacements et le combat restent identiques aux Rizières.



Embouchures, Confluents et Ruisseaux



Les effets des Embouchures et des Confluents sont identiques aux Rivières (M44 p. 15)

Ruisseaux et Rivières franchissables

Les règles spéciales d'un scénario peuvent parfois indiquer qu'une Rivière est franchissable : Ruisseau, Rivière peu profonde, etc.

- **Déplacement** : une unité peut entrer dans un Ruisseau, mais elle doit s'arrêter. La prise de terrain reste autorisée.
- **Combat** : aucune restriction de combat.
- **Ligne de mire** : un Ruisseau ne bloque pas la ligne de mire.



Tranchées

Les effets sont identiques à ceux décrits dans le Front Est (EF p. 2)



- ◆ **Déplacement** : une unité d'infanterie ou de blindés entrant dans des Tranchées doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci. Les Tranchées sont infranchissables pour l'artillerie.
- ◆ **Combat** : une unité de blindés ne peut pas combattre dans les Tranchées.
- ◆ **Défense** : toute unité d'infanterie ou de blindés attaquant des Tranchées enlève 1 dé à son attaque. L'artillerie attaque sans malus. Une unité d'infanterie dans des Tranchées peut ignorer le premier drapeau joué contre elle dans un lancer de dés.
- ◆ **Ligne de mire** : les Tranchées ne bloquent pas la ligne de mire.



PACIFIC THEATER

6

II. NOUVELLES RÈGLES

Règles de commandement de l'Armée impériale japonaise



Inspirée par la tradition millénaire du Bushido (« la voie du guerrier »), l'Armée impériale japonaise fut rapidement réputée pour son fanatisme et sa férocité pendant la Deuxième Guerre mondiale. Les soldats devaient servir stoïquement et choisir la mort plutôt que le déshonneur pour servir l'Empereur.

Dans les scénarios de la Guerre du Pacifique de Mémoire 44, les unités d'infanterie japonaise bénéficient des capacités suivantes :

◆ Le concept de Yamato Damashi

Le puissant respect de « l'Âme de l'Ancien Japon » aida les soldats japonais à vivre suivant un code strict de conduite : ne jamais être capturé, ne jamais faillir et ne jamais se rendre.

Les unités d'infanterie japonaise doivent toujours ignorer le premier drapeau joué contre elles. Si elles occupent un terrain ou un obstacle qui leur permet d'ignorer le premier drapeau, alors elles doivent ignorer le deuxième drapeau joué contre elles. Enfin, elles doivent ignorer tous les drapeaux si elles sont en position dans une Caverne.

◆ La doctrine de Seishin Kyoiku

Conçue par le théoricien militaire Sadao Araki comme une adaptation moderne du Code du Bushido, la doctrine de Seishin Kyoiku donnait aux fantassins impériaux la « spiritualité » nécessaire pour servir l'Empereur au combat.

Toute unité d'infanterie japonaise ayant toutes ses figurines combat avec un dé supplémentaire en combat rapproché. Ce bonus ne s'applique qu'en combat rapproché et tant que l'unité est intacte (normalement 4 figurines).

◆ Le cri de guerre « Banzai ! »

Une marque de respect pour l'Empereur, le cri de guerre préféré des soldats japonais pendant la Deuxième Guerre mondiale.

Une unité d'infanterie japonaise peut combattre lors d'un déplacement de deux hexagones à condition d'arriver au contact d'une unité ennemie pour engager un combat rapproché. Les restrictions de déplacement et de combat liées aux terrains continuent de s'appliquer. Une unité d'infanterie japonaise activée par la carte Assaut d'infanterie peut se déplacer de trois hexagones, mais elle ne pourra pas combattre, même si elle arrive au contact d'une unité ennemie.

Règles de commandement du Corps des US Marines



« Gung-Ho ! » - Une déclaration d'enthousiasme utilisée à l'origine par les Chinois communistes de l'Armée de la 8^e Route pendant la Deuxième Guerre mondiale. « Gung-Ho ! » fut introduit chez les Marines par le protégé de Franklin Delano Roosevelt, le major Evans F. Carlson, chef du célèbre 2^e Bataillon des Marine Raiders. L'expression se répandit bientôt et devint le cri de ralliement de tous les Marines pendant la Guerre du Pacifique.

Dans tous les scénarios de la Guerre du Pacifique, les US Marines sont « Gung-Ho ». Ils bénéficient donc des avantages suivants :

- Quand il joue une carte de Section, le joueur des US Marines peut activer une unité supplémentaire au nombre indiqué sur la carte. Si la carte montre plusieurs Sections, le joueur choisit alors dans quelle Section il active son unité supplémentaire.
- De plus, toutes les cartes Tactiques qui activent habituellement 4 unités en activent désormais 5.
- Les autres cartes Tactiques comme Attaque aérienne, Tir d'artillerie, Barrage, Combat rapproché, Assaut d'infanterie et Action héroïque restent inchangées.
- Quand les US Marines font une contre-attaque en contrant l'une de ces cartes modifiées, ils activent une unité supplémentaire. Par contre, quand les Japonais contre-attaquent, ils activent le nombre normal d'unités, comme indiqué sur la carte contrée.

Attaques nocturnes



Dans certains scénarios, le combat se déroule pendant la nuit dans des conditions de visibilité médiocres.

Posez la carte de Visibilité à côté du plateau. Placez une Étoile de bataille en tant que curseur sur la case de départ marquée 1. La visibilité sur le plateau est limitée à 1 hexagone. Pour l'instant, seuls les combats rapprochés entre unités adjacentes peuvent donc avoir lieu.

Au début de son tour, le joueur US lance 4 dés. À chaque fois qu'une étoile est obtenue, il monte le curseur d'une case. La visibilité et la portée de tir s'en trouvent donc augmentées et correspondent désormais au nombre indiqué par le curseur. Toutes les unités, y compris l'artillerie, subissent cette limitation de leur portée de tir.

Quand le curseur atteint le niveau de jour complet (la portée de tir est à 6), rangez la carte de Visibilité et l'Étoile de bataille. Les conditions de portée de tir et de combat deviennent normales.

Tant que le jour n'est pas complètement levé, les cartes d'Attaque aérienne et de Tir de barrage ne peuvent pas être jouées en tant que telles. Le joueur jouant l'une de ces cartes pourra activer une unité de son choix à la place.



III. NOUVELLES MÉDAILLES ET MARQUEURS

Médailles japonaises

Médaille japonaise : Ordre du Milan d'Or



PACIFIC THEATER

8

Créé par l'empereur Meiji en 1889, l'Ordre du Milan d'Or comprend sept classes. Seules 41 personnes reçurent la première classe et 201 la deuxième classe. L'Ordre du Milan d'Or fut aboli en 1947 par le gouvernement proaméricain du Japon occupé.

Étoiles de bataille



Les Étoiles de bataille sont des jetons génériques utilisés pour indiquer un effet spécial, un événement unique, des actions ou des possibilités associées à un terrain particulier ou à une unité spécifique pendant la durée du scénario.

Cependant, n'oubliez pas que les règles décrites ici ne sont pas des règles universelles et permanentes. Elles ne sont activées qu'au cas par cas, dans le paragraphe « Règles spéciales » de chaque scénario.

Camouflage



Quand indiqué dans le scénario, les Étoiles de bataille peuvent être utilisées pour désigner les Unités camouflées. Une Unité camouflée ne peut être attaquée que depuis un hexagone adjacent (combat rapproché). Une Unité camouflée perd son camouflage dès qu'elle se déplace ou qu'elle combat. Retirez alors l'Étoile de bataille.

Champs de mines



Le scénario indique quel camp pose les Champs de mines.

Les Champs de mines sont placés en même temps que les hexagones de terrains.



Commencez par mettre sur la table tous les jetons de Mines face cachée et mélangez-les. Placez ensuite un jeton au hasard sur chaque hexagone marqué d'une Mine dans le scénario, en prenant bien soin de garder cachée la face portant un chiffre. Remettez enfin dans la boîte tous les jetons non utilisés, en les gardant cachés de la vue des deux joueurs.

Quand une unité pénètre dans un Champ de mines, elle doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ce tour-ci.

S'il s'agit d'une unité ennemie, retournez le jeton pour révéler le chiffre. Si le Champ de mines est un leurre (chiffre « 0 »), rangez son jeton dans la boîte. Sinon, lancez le nombre de dés indiqué sur le jeton et comptez une perte par symbole correspondant à l'unité ou par grenade. Ignorez tous les autres symboles, y compris le drapeau. Après explosion, le Champ de mines reste actif et le jeton est laissé face visible pour le reste de la partie.

Si l'unité appartient au camp qui a posé le Champ de mines, elle doit s'arrêter mais ignorera complètement les autres effets du Champ de mines (pas de révélation ni d'explosion).

Note : conformément à la règle générale de retraite, le Champ de mines n'a pas d'effet sur une unité qui bat en retraite. C'est pourquoi une unité battant en retraite pourra traverser un Champ de mines sans s'arrêter ni subir de pertes.

IV. NOUVEAUX OBSTACLES ET NAVIRES DE GUERRE

Casemate



Les effets d'une Casemate sont identiques à ceux d'un Bunker (M44 p. 16).

De plus, chaque camp peut l'utiliser comme position défensive.

Pont de corde



Le Pont de corde a les mêmes effets qu'un pont normal (M44 p. 15).

Navires de guerre - Destroyer



Des flottilles entières de navires de guerre sillonnaient le Pacifique, offrant un appui d'artillerie aux convois de forces de débarquements amphibies.

Un Destroyer peut se déplacer de 1 ou 2 hexagones sur l'océan, mais il ne peut jamais se déplacer sur un hexagone de mer adjacent à une Plage.



Un Destroyer se comporte comme une Artillerie lourde (TP p. 13).



Son artillerie est constituée de batteries de canons à longue portée, qui peuvent avoir un effet dévastateur sur de très grandes distances une fois réglés sur leur cible.

Quand un scénario indique un Destroyer, placez-le sur le plateau de jeu et posez trois jetons « cible » à côté.

Le Destroyer a une portée de huit hexagones. Il tire à 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.

Quand le Destroyer porte un coup au but, placez un jeton « cible » sur l'unité atteinte si elle n'a pas été éliminée ou forcée de battre en retraite. Cette unité est désormais repérée. Toute nouvelle attaque du Destroyer aura droit à un dé supplémentaire. Notez qu'on ne cumule pas les jetons « cible ».

Le jeton « cible » reste sur l'unité repérée tant que celle-ci ne s'est pas déplacée ou n'a pas été éliminée. Si l'unité se déplace, volontairement ou non, le jeton de cible est retiré et posé à côté du Destroyer.

Un Destroyer peut être l'objet d'une attaque pendant la bataille. Une grenade porte un coup au but. Placez alors une Étoile de bataille sur le Destroyer. Au troisième coup, le Destroyer est détruit et compte comme une médaille de Victoire.

Un Destroyer peut ignorer le premier drapeau joué contre lui. S'il doit battre en retraite, il se déplace de 1 hexagone par drapeau. S'il ne peut effectuer de retraite, il subit des dégâts supplémentaires, comptabilisés à l'aide des étoiles de bataille.

Navires de guerre - Porte-avions



Les Porte-avions étaient les pièces maîtresses du jeu d'échecs géant que constituait l'Océan Pacifique. Ils permettaient de projeter les frappes aériennes sur de vastes distances et de fournir de l'appui aérien depuis la mer.



Le Porte-avions se déplace de la même façon que le Destroyer, c'est-à-dire de 1 ou 2 hexagones sur l'océan, sans pouvoir être adjacent à un hexagone de plage.

Le Porte-avions peut être attaqué pendant la bataille de la même façon qu'un Destroyer.

Si vous possédez l'Air Pack, vous pouvez utiliser le Porte-avions pour lancer des attaques aériennes en y faisant décoller et atterrir vos avions, si les règles du scénario le permettent.

V. NOUVEAUX BADGES ET UNITÉS

Les Chindits



Imaginé par le général A. Wavell et le major général Ord Wingate, les Chindits étaient un mélange de Britanniques, de Gurkhas indiens, de fusiliers birmans, de volontaires hongkongais et d'hommes d'Afrique occidentale rassemblés pour combattre loin derrière les lignes ennemies. Connus tantôt sous le nom de 77^e Brigade d'infanterie ou de 3^e Division indienne d'infanterie, les Chindits firent leur première expédition dans les jungles birmanes occupées par les Japonais pendant l'opération Longcloth en février 1943.

Leur nom vient d'une déformation du « Chintse » birman, une créature mythique mi-lion mi-dragon dont les statues gardent l'entrée des pagodes de Birmanie.



Élite japonaise (Giretsu)

Groupe d'élite constitué de parachutistes de la marine et de l'armée de terre japonaise, les forces spéciales « Giretsu »

furent la solution de dernier recours face aux raids aériens de bombardiers B-29 effectués sur les îles japonaises.

Entraînés pour des voyages sans retour vers les bases US de Guam, Saipan et des îles Ryukyu, les commandos Giretsu se forgèrent un nom en faisant des parachutages désespérés sur Okinawa, où ils prirent temporairement le contrôle des aérodromes de Yontan et de Kadena, ainsi qu'à l'occasion d'opérations similaires à Iwo Jima, Guam et Saipan.

Troupes du génie japonais, britannique et américain



Les Troupes du génie ont été utilisées pendant la Deuxième Guerre mondiale pour améliorer l'efficacité au combat des armées. Elles apportaient du support pour la mobilité, la mise en défense, l'assistance, la topographie, la construction ou la destruction, etc.



Une Unité du génie se déplace comme une unité d'infanterie standard. Cependant : En combat rapproché, une Unité du génie ne tient pas compte des protections apportées par le terrain à l'unité qu'elle attaque. Autrement dit, l'ennemi n'est pas protégé par le terrain.



Une Unité du génie prise dans des barbelés réduira son attaque de 1 dé, mais elle pourra ensuite enlever les barbelés dans le même tour de jeu. L'unité doit pouvoir combattre pour retirer les barbelés. Ainsi, elle ne pourra pas faire un déplacement de deux hexagones et enlever les barbelés dans le même tour.

Une Unité du génie se trouvant sur un champ de mines et qui peut combattre devra consacrer son tour à déminer l'hexagone au lieu de combattre. Si l'unité ne peut pas déminer (car elle ne peut combattre ce tour-ci), le Champ de mines explose de façon normale. Ainsi, l'unité ne pourra pas déminer si elle fait un déplacement de deux hexagones ; elle devra attendre le tour suivant.

La carte Assaut d'infanterie permet à une Unité du génie de se déplacer de deux hexagones, puis de combattre et enfin d'enlever un barbelé ou de déminer dans le même tour. Mais elle ne peut le faire si elle s'est déplacée de trois hexagones.



PACIFIC THEATER

10



US Marines

Force d'assaut amphibie de premier ordre, le corps des United States Marines grandit de deux brigades à six divisions et cinq escadrilles au cours de la Deuxième Guerre mondiale. L'une des principales forces de la Guerre du Pacifique, les Marines participèrent à la plupart des combats les plus féroces contre l'armée impériale japonaise, associant à jamais « Le Corps » aux champs de bataille de Guadalcanal, Iwo Jima et Okinawa.



Artillerie mobile

Quand un scénario l'indique dans le briefing, placez un badge d'Artillerie mobile sur l'hexagone de l'unité d'artillerie concernée.



L'Artillerie mobile comporte deux figurines de canons et combat de la même façon qu'une unité d'artillerie normale.

Cependant, l'Artillerie mobile peut se déplacer d'un hexagone et combattre dans le même tour, ou de deux hexagones sans combattre.



Blindés lance-flammes

Les Blindés équipés de lance-flammes se déplacent et combattent comme les unités blindées normales.



Cependant, en cas de combat rapproché, le malus imposé par le terrain attaqué est limité à 1 dé. Ainsi, un Char lance-flammes combat avec deux dés contre une forêt en combat rapproché.



Artillerie lourde

L'Artillerie lourde est constituée de batteries de canons à longue portée, qui peuvent avoir un effet dévastateur sur de très grandes distances une fois qu'ils sont réglés sur leur cible.



Quand un scénario indique une Artillerie lourde, placez le badge correspondant sur l'hexagone de l'unité, ainsi que trois jetons « cible ».

L'Artillerie lourde a une portée de huit hexagones.

Elle tire à 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.



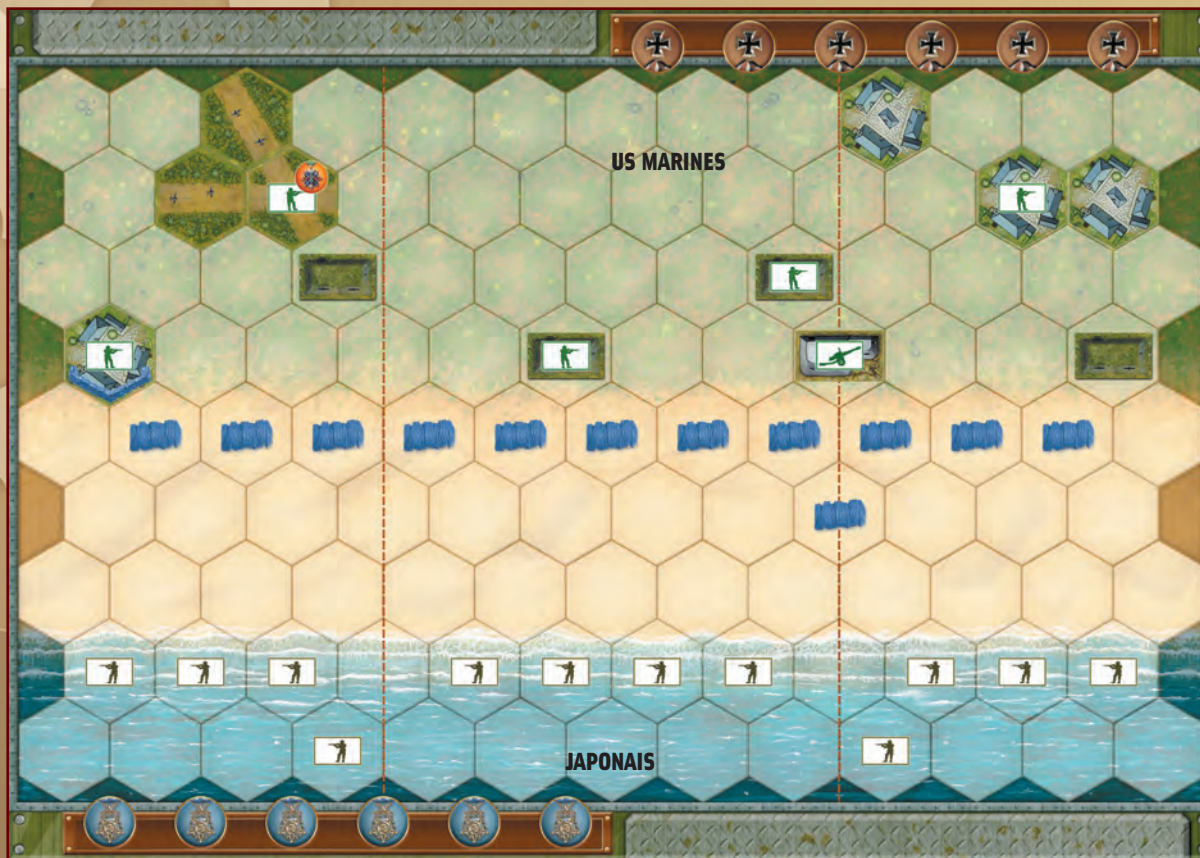
Quand une Artillerie lourde porte un coup au but, placez un jeton « cible » sur l'unité atteinte si elle n'a pas été éliminée ou forcée de battre en retraite. Cette unité est désormais repérée. Toute nouvelle attaque de l'Artillerie lourde aura droit à un dé supplémentaire. Notez qu'on ne cumule pas les jetons « cible ».

Le jeton « cible » reste sur l'unité repérée tant que celle-ci ne s'est pas déplacée ou n'a pas été éliminée. Si l'unité se déplace, volontairement ou non, le jeton de cible est retiré et posé à côté de l'Artillerie lourde.

49 - ILE DE WAKE - 23 DÉCEMBRE 1941

Ordre de pose

- 1  x4
- 2  x1
- 3  x2
- 4  x1
- 5  x4
- 6  x1
- 7  x12
- 8  x1



Contexte historique

Petit atoll corallien perdu dans l'immensité du Pacifique nord, dans les années 30, l'île de Wake abritait uniquement un petit village nommé « PAAville » qui servait d'escale à la Pan American Airways sur la route joignant les Etats-Unis à la Chine. Dans les mois qui précédèrent la guerre, la marine américaine (US Navy) y construisit une base aéronavale. En août 1941, elle était occupée par une petite garnison, composée d'éléments du 1^{er} Bataillon Marine de défense, fort mal équipée avec ses vieux canons de 127mm et ses canons AA de 76,2mm.

Le 8 décembre 1941, lendemain de l'attaque sur Pearl Harbor, une escadrille de bombardiers moyens japonais décolla des îles Marshall et, surprenant les défenseurs, détruisit au sol la majorité des appareils de l'escadrille de chasse VMF-211, du Corps des Marines, basée sur Wake. Trois jours plus tard, la garnison repoussait une première tentative de débarquement japonais faite par la Force des Mers du Sud. Le 23 décembre, une seconde vague d'attaque, renforcée de 1500 soldats impériaux japonais de la Force Navale Spéciale de débarquement, prenait pied sur l'île dans l'obscurité précédant l'aube. A l'issue d'une fin de nuit et d'une matinée de furieux combats, la garnison fut forcée à la reddition.

De par leur action défensive héroïque, les hommes qui défendirent l'île de Wake durant ces deux semaines fatidiques méritèrent amplement la « Wake Island Device », décoration du Corps des Marines et des Forces Expéditionnaires de la Marine, créée spécialement pour l'occasion.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur japonais

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur US Marine

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles.

Placez une médaille japonaise sur l'hexagone d'aérodrome comme indiqué. Une unité japonaise qui capture n'importe quel hexagone contenant une casemate, un bunker, un village ou celui d'aérodrome

indiqué sur le plateau, remporte une médaille de Victoire. Aussi longtemps que l'unité japonaise occupe un tel hexagone, la médaille reste acquise au joueur japonais.

Règles spéciales

Les règles de commandement de l'Armée impériale japonaise s'appliquent (voyez p. 7).

Les règles de commandement du Corps des US Marines s'appliquent (voyez p. 7).

Le joueur allié contrôle le bunker et peut seul l'occuper comme moyen de défense.

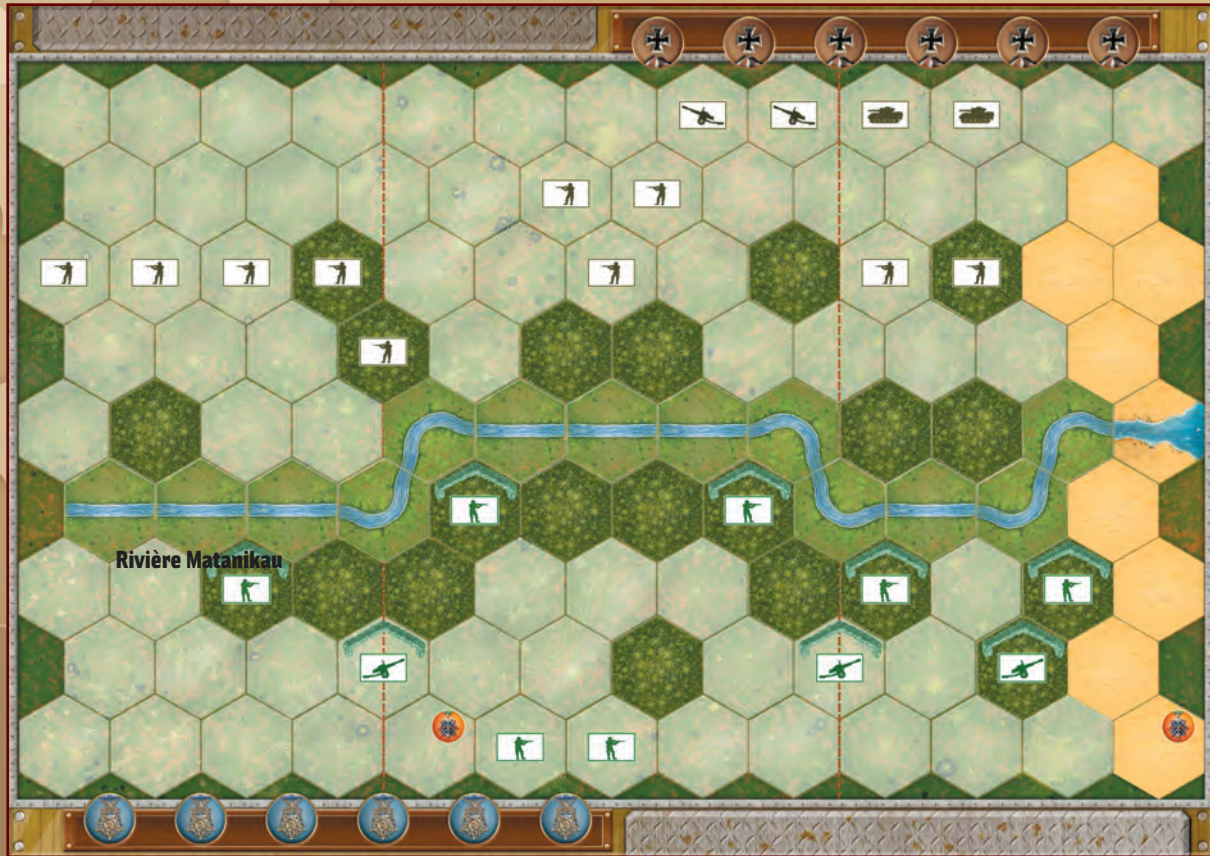
Les aérodromes sont expliqués à la p. 4.

Les casemates sont expliquées à la p. 9.

50 - [GUADALCANAL] RIVIÈRE MATANIKAU - 23 OCTOBRE 1942

Ordre de pose

- 1  x8
- 2  x1
- 3  x21
- 4  x6
- 5  x7
- 6  x8
- 7  x2



Contexte historique

Un plan d'attaque japonais sur quatre fronts, pour reprendre l'aérodrome de Henderson sur Guadalcanal, avait été dressé pour le 22 octobre 1942.

La force principale, 7000 hommes sous le commandement du Général Maruyama, devait approcher l'aérodrome par le sud, mais se retrouva très vite empêtrée dans une jungle inextricable, ce qui lui imposa deux jours de délais avant l'attaque.

Ignorant ce retard, les chars et l'infanterie du Général-major Sumiyoshi, à l'embouchure de la rivière Matanikau, et les forces du Colonel Oka positionnées en amont, traversèrent la rivière selon l'horaire prévu et se retrouvèrent coincés dans son lit, sous un déluge de tirs croisés d'artillerie et d'antichars américains qui leur prélevèrent un lourd tribut.

Sur le flanc ouest, le Lieutenant-général « Chesty » Puller et son 1^e Bataillon, 7^e Marines, avec le 2^e Bataillon, 7^e d'Infanterie en appui, tinrent leurs positions une fois encore. A la fin de la bataille, plus de 1000 Japonais gisaient morts.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur japonais

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Joueur US Marine

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles.

Placez une médaille japonaise sur chacun des deux hexagones du bord de plateau des Marines comme indiqué. Chaque unité

japonaise qui quitte le champ de bataille par le bord des Marines, entre les deux médailles, rapporte une médaille de Victoire. L'unité japonaise est retirée du jeu. Placez l'une de ses figurines sur le tableau des médailles japonaises.

Règles spéciales

Les règles de commandement de l'Armée impériale japonaise s'appliquent (voyez p. 7).

Les règles de commandement du Corps des US Marines s'appliquent (voyez p. 7).

La rivière Matanikau est franchissable. Les rivières franchissables sont expliquées à la p. 6.

Les jungles sont expliquées à la p. 5.

Les embouchures sont expliquées à la p. 6.

51 - [GUADALCANAL] PENTES DU MONT AUSTEN - 10-22 JANVIER 1943

Ordre de pose

- 1  x21
- 2  x13
- 3  x2
- 4  x6



Contexte historique

À la fin de l'année, le Général-major Millard Harmon, commandant les forces armées US du Pacifique sud, arriva à la conclusion que le mont Austen, point culminant dominant les positions américaines autour de l'aérodrome de Henderson, devait être pris dans le but de sécuriser l'aérodrome.

Le terrain était très difficile et les Japonais s'étaient déployés en un système de points d'appui et de casemates, reliés entre eux, possédant des champs de tirs préparés. En une série d'attaques sur les collines dégagées de « Galloping Horse », les « WolfHounds » du 27^e d'Infanterie firent une spectaculaire progression vers leurs objectifs.

Briefing

Joueur japonais

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur US Marine

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 5 médailles.

Règles spéciales

Les règles de commandement de l'Armée impériale japonaise s'appliquent (voyez p. 7).

Les unités spéciales d'infanterie de l'US Army sont des unités du génie. Placez un badge du génie sur chacune, afin de les distinguer des autres unités. Voyez p. 10 pour en savoir plus sur le génie.

Les jungles sont expliquées à la p. 5.

Les casemates sont expliquées à la p. 9.

52 - [GUAM] DÉBARQUEMENTS - 21 JUILLET 1944

Ordre de pose

- 1  x9
- 2  x10
- 3  x11
- 4  x14
- 5  x2
- 6  x1
- 7  x2
- 8  x1
- 9  x11



Contexte historique

Le 21 juillet, la première vague qui toucha terre, dans la partie nord des plages de débarquement sur l'île de Guam, se composait d'unités de chars amphibies. La plupart de l'infanterie japonaise avait quitté ses positions de défense durant le puissant bombardement naval qui précéda l'attaque.

Mais, le terrain difficile et les larges rizières ralentirent l'avance des chars. Le 21^e Marines nettoya le village d'Asan et progressa quelque peu dans les collines et la jungle, infestées de japonais, qui surplombaient les champs de riz. Des difficultés à amener leur artillerie à terre et un appui blindé limité placèrent carrément le fardeau d'établir la tête de pont sur les épaules des hommes de la 3^e Division de Marines.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur japonais

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur US Marine

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles.

La colline marquée par une médaille alliée rapporte une médaille de Victoire aux Marines. Placez une médaille sur cet hexagone. Aussi longtemps qu'une unité des Marines occupe cet hexagone, la médaille reste acquise au joueur allié. Si l'unité quitte l'hexagone ou est éliminée, la médaille est remise en jeu.

Règles spéciales

Les règles de commandement de l'Armée impériale japonaise s'appliquent (voyez p. 7).

Les règles de commandement du Corps des US Marines s'appliquent (voyez p. 7).

Les unités spéciales d'infanterie des Marines sont des unités du génie. Placez un badge du génie sur chacune, afin de les distinguer des autres unités. Voyez p. 10 pour en savoir plus sur le génie.

Les jungles sont expliquées à la p. 5.

Les rizières sont expliquées à la p. 6.

La rivière Asan est franchissable. Les rivières franchissables sont expliquées à la p. 6.

Ordre de pose

- 1  x9
- 2  x2
- 3  x1
- 4  x12
- 5  x13
- 6  x14
- 7  x4
- 8  x2
- 9  x1
- 10  x1
- 11  x1
- 12  x3
- 13  x3

53 - [GUAM] CONTRE-ATTAQUE JAPONAISE - 25 JUILLET 1944



Contexte historique

Le plan de contre-attaque du Lieutenant-général Takeshi prévoyait une attaque nocturne dans la nuit du 25 au 26 juillet. L'objectif était de couper la 3^e Division de Marines en deux et d'atteindre les dépôts de ravitaillement et de munitions. La ligne de front de la 3^e Marines était très étirée et bien fine dans ce secteur et les réserves limitées à quelques unités du génie et de chars.

Les combats se déroulèrent durant toute la nuit et les Japonais avancèrent presque jusqu'à la plage, détruisant avec succès le ravitaillement et l'équipement. A l'aube, les chars alliés et l'artillerie purent enfin voir leurs ennemis et repoussèrent les Japonais. Tôt le 26 juillet, le Général Obata fut contraint de rapporter l'échec de son attaque au Quartier Général à Tokio.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur japonais

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur US Marine

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles.

Une unité japonaise qui capture un QG de campagne ou l'hôpital remporte une médaille de Victoire. Placez une médaille japonaise sur chacun de ces hexagones. La médaille, une fois remportée, continue à compter dans les médailles de Victoire du joueur japonais, même si l'unité quitte l'hexagone ou est éliminée.

Une unité alliée qui capture le camp de travail remporte une médaille de Victoire. Placez une médaille alliée sur cet hexagone. La médaille, une fois remportée, continue à compter dans les médailles de Victoire du joueur allié, même si l'unité quitte l'hexagone ou est éliminée.

Règles spéciales

Les règles d'attaques nocturnes s'appliquent (voyez p. 8).

Les règles de commandement de l'Armée impériale japonaise s'appliquent (voyez p. 7).

Les règles de commandement du Corps des US Marines s'appliquent (voir p. 7).

Les unités spéciales d'infanterie des Marines sont des unités du génie. Placez un badge du génie sur chacune, afin de les distinguer des autres unités. Voyez p. 10 pour en savoir plus sur le génie.

Les QG de campagne et les hôpitaux sont expliqués à la p. 5.

Les règles spéciales des QG de campagne et des hôpitaux s'appliquent.

Les jungles sont expliquées à la p. 5.

Les rizières sont expliquées à la p. 6.

La rivière Asan est franchissable. Les rivières franchissables sont expliquées à la p. 6.

54 - [PELELIU] DÉBARQUEMENTS - 15 SEPTEMBRE 1944



Ordre de pose

Note : ce scénario Overlord requiert deux jeux de base, deux extensions Guerre du Pacifique et une extension Terrain Pack.

1		x30	4		x4	7		x5	10		x1	13		x6
2		x4	5		x7	8		x1	11		x2	14		x10
3		x11	6		x2	9		x3	12		x7			

Contexte historique

A 05.30, le matin du 15 septembre 1944, les navires d'appui entamèrent un bombardement massif préparatoire au débarquement de Peleliu, dans les îles Palau. Des blindés amphibies précédèrent, sur terre, les vagues d'infanterie des 1^{er}, 5^e et 7^e Marines. Mais le bombardement avait échoué à détruire les soldats et l'artillerie du Colonel Kunio Nakagawa qui devait organiser la résistance sur l'île. Rapidement, les tirs en enfilade et les tirs anti-bateaux de l'artillerie infligèrent de fortes pertes aux LVT. Sur le flanc gauche, le 1^e Marines, conduit par le Capitaine George P. Hunt, vétéran de Guadalcanal, força les troupes japonaises à sortir de leurs cachettes dans les cavernes du « Point ». Au centre, le 5^e Marines rencontra une résistance dispersée et fit mouvement à l'intérieur de l'île, vers l'aérodrome. Leur avance fut toutefois bientôt arrêtée suite au manque de progression sur leur gauche. Sur le flanc droit, le 7^e Marines subit des tirs puissants d'îlots proches, avant de pivoter sur sa gauche en causant la confusion sur la plage centrale du débarquement. Vers 16.30, une contre-attaque japonaise avec chars et infanterie lancée sur l'aérodrome fut repoussée, tout comme le fut une seconde attaque plus tard dans la journée.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur japonais

- ◆ Prenez 8 cartes de Commandement.

Joueur US Marine

- ◆ Prenez 11 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 13 médailles.

Placez une médaille alliée sur chacun des deux hexagones du bord de plateau des Japonais comme indiqué. Chaque unité de Marines qui quitte le champ de bataille par l'un des deux hexagones indiqués rapporte une médaille de Victoire. L'unité de Marines est retirée du jeu. Placez l'une de ses figurines sur le tableau des médailles alliées.

Si le joueur Marine capture et tient trois des quatre hexagones de bâtiments autour de l'aérodrome, cela lui rapporte une seule médaille de Victoire. Cette médaille, une fois remportée, continue à compter dans les médailles de Victoire alliées, même si les unités quittent ces hexagones ou sont éliminées.

Règles spéciales

Les règles de commandement de l'Armée impériale japonaise s'appliquent (voir p. 7).

Les règles de commandement du Corps des US Marines s'appliquent (voir p. 7).

Les unités spéciales d'infanterie de l'US Army sont des unités du génie. Placez un badge du génie sur chacune, afin de les distinguer des autres unités. Voyez p. 10 pour en savoir plus sur le génie.

Le joueur japonais contrôle le bunker sur la droite japonaise et peut seul l'occuper comme moyen de défense. Les autres bunkers sont des casemates et sont expliquées à la p. 9.

Les aérodromes sont expliqués à la p. 4.

Les jungles sont expliquées à la p. 5.

Les champs de mines sont expliqués à la p. 8. Le joueur japonais place les champs de mines.

Les marais sont expliqués dans le Terrain Pack à la p. 4.

Les montagnes sont expliquées à la p. 5.

Les navires de guerre sont expliqués à la p. 9.

55 - [IWO JIMA] LE HACHOIR À VIANDE - 26 FÉVRIER - 6 MARS 1945

Ordre de pose

- 1  x10
- 2  x11
- 3  x9
- 4  x3
- 5  x3
- 6  x3
- 7  x5



Contexte historique

Le 26 février 1945, les Marines de la 4^e Division se trouvèrent face à un formidable complexe de positions défensives sur Iwo Jima. La cote 382, l'Amphithéâtre, la Crête du Dindon et le village de Minami allaient devenir célèbre sous le nom de « Hachoir à viande ». Un plan de défense bien pensé, une remarquable combinaison d'armes, de champs de mines, de cavernes et de bunkers, le tout conçu par le Général Kuribayashi, allaient permettre aux Japonais de résister à des attaques répétées.

À plusieurs reprises, l'avance des Marines sembla prometteuse, pour s'embourber peu après et enfin être reconduite sur ses bases de départ sous un feu d'enfer. Les forces japonaises utilisèrent aussi des tactiques d'infiltration et firent même une contre-attaque avec un nombre limité de chars pour encore ralentir les Marines.

Des unités de la 3^e Division furent aussi jetées contre la position alors que les pertes massives garantissaient déjà au « Hachoir à viande » le nom qu'il allait acquérir en une petite semaine de combats.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur japonais

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.

Joueur US Marine

- ◆ Prenez 5 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 7 médailles.

Règles spéciales

Les règles de commandement de l'Armée impériale japonaise s'appliquent (voir p. 7).

Les règles de commandement du Corps des US Marines s'appliquent (voir p. 7).

Les unités spéciales d'infanterie des Marines sont des unités du génie. Placez un badge du génie sur chacune, afin de les distinguer des autres unités. Voyez p. 10 pour en savoir plus sur le génie.

Les unités spéciales blindées des Marines sont des chars lance-flammes. Placez un badge lance-flammes sur chacune, afin de les distinguer des autres. Voyez p. 11 pour en savoir plus à propos des chars lance-flammes.

Les cavernes sont expliquées à la p. 4.




Le joueur japonais contrôle les bunkers et peut seul les occuper comme moyen de défense.

Les jungles sont expliquées à la p. 5.

Les champs de mines sont expliqués à la p. 8. Le joueur japonais place les champs de mines.

56 - [OKINAWA] PAIN DE SUCRE ET DEMI-LUNE - 13-19 MAI 1945

Ordre de pose

-  x10
-  x4
-  x2



Contexte historique

Les unités japonaises défendant le flanc ouest de la ligne Shuri occupaient une position défensive puissante. Retranchés dans des tunnels possédant des champs de tirs se couvrant mutuellement entre le « Pain de sucre », « Demi-lune » et les collines environnantes, ils purent tenir face aux attaques de la 6^e Division des Marines.

Par moment, les Marines parvenaient à sécuriser une position au sommet d'une colline pour en être chassés peu après par des forces japonaises attaquant depuis d'autres cavernes et un labyrinthe de tunnels.

Le 19 mai, après sept jours de combats, la zone fut enfin sécurisée.

Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

Briefing

Joueur japonais

- ◆ Prenez 4 cartes de Commandement.

Joueur US Marine

- ◆ Prenez 6 cartes de Commandement.
- ◆ Vous jouez en premier.

Conditions de victoire

- ◆ 6 médailles.

Lorsque toutes les unités japonaises d'une section du champ de bataille (droite, centre, gauche) sont éliminées, les Marines remportent une médaille de Victoire. Aussi longtemps qu'aucune unité japonaise ne retourne dans cette section, la médaille reste acquise aux Marines.

Règles spéciales

Les règles de commandement de l'Armée impériale japonaise s'appliquent (voir p. 7).

Les règles de commandement du Corps des US Marines s'appliquent (voyez p. 7).

Les unités spéciales d'infanterie des Marines sont des unités du génie. Placez un badge du génie sur chacune, afin de les distinguer des autres unités. Voyez p. 10 pour en savoir plus sur le génie.

L'unité spéciale d'artillerie des Marines est une unité d'artillerie mobile. Placez un badge d'artillerie mobile sur l'unité, afin de la distinguer des autres unités. Voyez p. 11 pour en savoir plus sur l'artillerie mobile.

Les cavernes sont expliquées à la p. 4.

- NOUVELLES FIGURINES -

L'extension de la Guerre du Pacifique contient une armée complète de nouvelles figurines.



SOLDAT DE L'ARMÉE IMPÉRIALE JAPONAISE

Connu pour sa férocité et son fanatisme, le soldat japonais s'inspirait fortement du Code du Bushido et du modèle ancestral du Samourai. L'honneur importait par-dessus tout. La mort avant le déshonneur était la règle de conduite du fantassin japonais régulier. À ce profond respect pour la tradition était combinée une adoration sans faille pour l'Empereur, dont la voix n'avait jamais été entendue par quiconque mais dont les mots et l'existence étaient considérés de nature divine.



CHAR LÉGER DE TYPE 95 HA-GO

Le Type 95 fut développé comme une amélioration du Type 89, qui n'arrivait pas à suivre les mouvements des unités d'infanterie mécanisée qu'il était supposé assister. Pour cette raison, le Type 95 reçut le nom de code « Ha-Go », qui signifie « deuxième véhicule ». Similaire au char britannique Cruiser, son blindage très léger était généralement considéré comme inapproprié pour effectuer de l'appui d'infanterie. Ses qualités de vitesse et d'armement en firent tout de même le char le plus produit de l'armée japonaise.



CANON ANTI-AÉRIEN TYPE 88 75 MM

Ce canon anti-aérien fut introduit pour la première fois en 1927. Il était basé sur une conception Vickers et était largement supérieur à la fois en précision et en portée au premier canon anti-aérien japonais, le Type 11. Cependant, il fut bientôt surclassé par les progrès rapides des forces aériennes américaines.