

AXIS & ALLIES NAVAL

MINIATURES

Règles en français

DÉMARRAGE DU JEU

1. Construire une flotte.

Un joueur choisi le camp de l'Axe : Allemagne, Italie, Japon, Gouvernement de Vichy ou toutes autres nations de l'Axe; l'autre joueur choisi le camp Alliés : Etats-Unis, Royaume-Uni (incluant l'Australie, le Canada...), URSS, France libre ou toutes autres nations alliées.
Chacun crée sa flotte sur une base de 100 points (ou plus)

2. Sélectionnez une zone de combat.

Lancez un dé et assemblez la carte correspondant au résultat du dé (voir p.5 et 6) Installez les îles, brouillard et marqueurs d'objectif comme indiqué sur les schémas.

3. Choisissez qui joue en premier

Lancez 2 dés, celui qui obtient le score le plus faible commence.

4. Phase de déploiement du 1^{er} joueur.

Le 1^{er} joueur choisi un côté de la carte et y place sa flotte. Les navires doivent être déployés sur le bord de la carte, les sous-marins n'importe où sur votre moitié de carte (voir illustrations p.5 et 6)

Vous ne pouvez pas placer un navire ou un sous-marin sur un secteur contenant une île. Vous pouvez placer vos avions sur la même case qu'un porte-avions (si vous en possédez un et dans la limite de la capacité d'accueil de ce dernier) ou sur la base terrestre de votre coin de carte.

5. Phase de déploiement du 2^e joueur.

Le second joueur fait de même sur sa moitié de carte.

6. Le jeu commence ! (voir séquence de jeu plus bas)

Les ½ secteurs sur les bords de cartes sont infranchissables, sauf si l'assemblage de plusieurs cartes les transforment en secteurs complets. Vous ne pouvez pas sortir de la carte, il n'y a rien après !

Unités

Chaque figurine représente un navire, un sous-marin ou un escadron d'avions de la 2^e guerre mondiale. Un navire ou un sous-marin représente **un seul** bâtiment (à l'exception des PT Boat et des Motor Torpedo Boat qui représente plusieurs de ces petits bâtiments) Une figurine d'avion représente un escadron de plus de 25

avions. Ces règles se rapportent à toutes les figurines comme « unités » et chaque unité correspond à une carte de statistique.

Comment lire une carte de stats ?

Exemple de carte de stats

The image shows a game card for the USS Enterprise (CV 6). The card is blue and features a ship illustration. It includes a name, type, nationality, speed, attack table, armor, and special abilities. Labels point to specific elements on the card:

- Nom**: USS ENTERPRISE (CV 6)
- Type**: SHIP — CARRIER
- Nationalité**: 1941 (indicated by a star icon)
- Vitesse**: SPEED — 2
- Type d'attaque**: (indicated by a ship icon)
- Armure**: ARMOR — 4
- Capacités spéciales**: Expert Dogfighter, Expert Bomber 2, Survivor
- Coût**: 25
- Année de construction**: 1941
- Capacité d'accueil**: (indicated by a ship icon)
- Bonus de drapeau**: (indicated by a ship icon)
- Armure vitale**: VITAL ARMOR — 0
- Points de coque**: HULL POINTS — 4
- logo de l'extension**: (indicated by a star icon)
- N° de collection**: 25/64
- Symbole de rareté**: (indicated by a star icon)

ATTACKS	0	1	2	3
(Ship icon)	5	5	4	—
(Ship icon)	8	—	—	—

Nom : Le nom de l'unité

Nationalité : chaque unité appartient à une faction spécifique : Axe (rouge) et alliés (bleu). Le symbole de nationalité indique le pays d'où provient cette unité.

Type : Les trois types d'unité du jeu sont les navires, les sous-marins et les avions. Le type d'unité définit comment celle-ci résistera aux attaques ou aux interactions avec d'autres unités. Chaque unité possède également un sous-type qui donne plus d'information sur cette unité. Ces différents sous-types sont :

Navires : cuirassé (battleship), porte-avions (carrier), croiseur (cruiser), destroyer, torpilleur (torpedo boat) et auxiliaire (auxiliary).

Sous-marins : aucun sous-type

Avions : bombardier lourd (patrol bomber), bombardier en piqué (dive bomber), torpilleur (torpedo bomber), chasseur (fighter)

Bombardier lourd, bombardier en piqué et torpilleur sont des sous-types d'avions. Pour plus de facilité, quand une règle se réfère aux bombardiers, ce sera pour ces 3 sous-types d'avions.

Année : l'année où l'unité a été construite. Pour certains scénarios, vous ne pourrez utiliser que certaines unités disponibles seulement à partir d'une certaine année.

Coût : le nombre de points que coûte cette unité. Une flotte standard coûte 100pts ou plus. Le coût d'une unité ennemie détruite s'ajoute au total des points de victoire pour savoir qui gagne la partie.

Vitesse : Le nombre de secteurs que l'unité peut parcourir en un tour. Les avions n'ont pas de vitesse (ils ont un « A » sur leur carte de stats), parce qu'ils peuvent se déplacer sur n'importe quel secteur durant le tour.

Bonus de drapeau : sur le drapeau, il y a un chiffre. Additionnez ce chiffre à votre jet d'initiative pour déterminer quel joueur est premier ou second.

Capacité d'accueil : sur un porte-avions, c'est le nombre d'avions que cette unité peut accueillir.

Armure : le nombre de succès au dés qu'un attaquant doit faire pour toucher (et endommager) cette unité (ou l'avorter si c'est un avion)

Armure vitale : le nombre de succès au dés qu'un attaquant doit faire pour détruire cette unité en une seule attaque.



Points de coque : le nombre de fois qu'un navire ou un sous-marin peut être endommagé avant d'être détruit. Par exemple, un navire avec 3 points de coque est détruit à son 3^e dommage.



Batterie : le nombre de dés d'attaque que vous devez lancer quand vous attaquez un navire.

Les valeurs sont pour : bout-portant, courte, moyenne et longue portée (0, 1, 2 ou 3 cases)

Tous les jets de dés à 4 ou 5 font une touche, chaque dé à 6 fait 2 touches.

Certains navires possèdent une batterie secondaire  ou tertiaire . Ce sont des batteries plus légères que ce navire peut utiliser. Les batteries secondaires et tertiaires fonctionnent comme une batterie principale. Certains avions ont une batterie principale, qui représente leur capacité à mitrailler un navire ennemi.



Batterie anti-aérienne : le nombre de dés d'attaque que vous devez lancer quand vous attaquez un avion. Elle a une portée à 0, c'est à dire qu'elle ne peut attaquer que les avions se trouvant dans la même case. Les chasseurs ont une bonne batterie anti-aérienne pour détruire d'autres avions.



Bombes : le nombre de dés d'attaque que vous devez lancer quand vous attaquez un navire.

Fonctionne comme une batterie.



ASW (charge de profondeur) : le nombre de dés d'attaque que vous devez lancer quand vous attaquez un sous-marin. Les ASW attaque à une portée de 0, c'est à dire qu'elle ne peut attaquer que les sous-marins se trouvant dans la même case.

La seule façon d'attaquer un sous-marin sont les ASW. Si une unité n'a pas d'ASW, elle ne peut pas attaquer un sous-marin, sauf si elle possède une capacité spéciale.



Torpilles : le nombre de dés d'attaque que vous devez lancer quand vous attaquez un navire.

Les valeurs sont pour : bout-portant, courte, moyenne et longue portée (0, 1, 2 ou 3 cases)


Les attaques de torpilles sont différentes des autres attaques parce qu'elles ignorent l'armure et l'armure vitale d'une unité. Chaque 6 sur un dé d'attaque touche et fait 2 points de dégâts de point de coques.

Capacités spéciales : certaines unités ont des capacités spéciales (voir plus bas)

SEQUENCE DE JEU

Le tour se décompose en 9 phases elles-mêmes séparées en étape (Joueur 1- Joueur 2)

A-INITIATIVE

Jetez 2 dès et faites l'addition en ajoutant au total votre meilleur *bonus de drapeau*  pour déterminer le joueur qui gagne l'initiative pour ce tour.

La phase d'initiative détermine quel joueur jouera en premier à chaque tour. Au début de chaque tour, chaque joueur fait un jet d'initiative en jetant 2 dès et en ajoutant son meilleur *bonus de drapeau*.

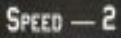
Le *bonus de drapeau* des navires *en perdition* ne compte pas. Si vous n'avez aucun bonus ou que tout vos navires avec bonus de drapeau sont détruits ou en perdition, ajoutez 0.

Le joueur qui obtient le plus haut score gagne l'initiative. Si vous et votre adversaire obtenez le même résultat, le joueur avec le meilleur *bonus de drapeau* gagne. Si vous avez le même résultat, c'est une égalité : relancez les dès jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Si vous gagnez l'initiative, vous êtes le 2^{ème} joueur pour ce tour et votre adversaire le 1^{er}. Jouer en 2^{ème} est plus avantageux parce que vous pouvez voir où votre adversaire déplace ses unités avant d'avoir à déplacer les vôtres.

1^{er} et 2nd joueur : dans chaque phase, les actions sont considérées comme simultanées. Pour plus de simplicité, chaque phase a été subdivisée en étape pour identifier quand le 1^{er} et le 2nd joueur doivent agir.

B- MOUVEMENT

Vous pouvez déplacer vos navires et sous-marins d'un nombre de secteur égal à la valeur de *vitesse* de l'unité. 

La phase de mouvement consiste en 2 étapes : le mouvement du 1^{er} joueur puis le mouvement du 2nd joueur. Dans votre étape de mouvement, vous pouvez déplacer soit tous, soit quelques-uns soit aucun de vos *bâtiments*. Déplacez une seule de vos unités à la fois. Chaque unité peut se déplacer d'un nombre de secteur égal à sa vitesse (Cf. : Mouvement et position) Le 1^{er} joueur déplace ses unités puis le 2nd joueur fait de même.

C- MISSION AERIENNE

Vous pouvez placer vos unités sur n'importe quel secteur de la carte. Alternez le placement avec votre adversaire !

Dans cette phase, le 1^{er} et le 2nd joueur alternent le placement des avions dans les secteurs.

- le 1^{er} joueur place 1 avion
- le 2nd joueur place 1 avion
- continuez le placement alterné jusqu'à ce que chaque joueur ait déployé tous ses avions
- les avions peuvent être placés dans n'importe quel secteur
- les avions avec un marqueur REARMEMENT (Rearming) ne peuvent pas être placés. Ils ne seront disponibles que pour une mission aérienne au tour suivant

TRUC TACTIQUE: placez vos chasseurs (fighters) en dernier après avoir déployé vos autres avions. Vous verrez où les avions de votre adversaire iront avant d'assigner les missions à vos chasseurs.

D- DEFENSE AERIENNE

Utilisez vos batteries de canons anti-aériennes pour attaquer les avions qui occupent votre secteur !

La défense anti-aérienne consiste en 2 étapes: l'étape du 1^{er} joueur puis l'étape du 2nd joueur. Dans votre étape vous pouvez attaquer les unités aériennes de l'ennemi en utilisant vos batteries anti-aériennes (cf. « Attaque et défense ») La plupart des unités ont une portée de tir de 0 sur leur défense anti-aérienne ce qui veut dire que vous ne pouvez qu'attaquer des avions qui occupent le même secteur. Chaque unité ne peut attaquer qu'un avion ennemi.

TRUC TACTIQUE : la meilleure façon de battre une forte défense aérienne est de la submerger avec plus d'avions de combat que celle-ci ne peut en cibler. Essayez de concentrer vos attaques aériennes contre 1 ou 2 cibles par tour plutôt que de les disperser sur de multiples objectifs !

E- ATTAQUE AERIENNE

Attaquez les bâtiments ennemis avec vos avions en utilisant vos charges de profondeur (ASW), bombes, torpilles et mitrailleuses !

L'attaque aérienne consiste en 2 étapes: l'étape du 1^{er} joueur puis l'étape du 2nd joueur. Dans votre étape vous pouvez attaquer les navires et sous-marins ennemis avec vos avions (cf. « Attaque et défense ») La plupart des avions ont une portée de 0, ce qui veut dire que vous ne pouvez attaquer que des bâtiments se trouvant dans le même secteur.

Les avions « avorté » (Aborted) ne peuvent pas attaquer durant cette phase sauf s'ils ont une capacité spéciale leur permettant de le faire. Même si vos avions ont plusieurs types d'attaques disponibles, vous ne pouvez utiliser qu'une seule attaque par unité d'aviation.

F- ATTAQUE DE SURFACE

Attaquez les navires et sous-marins ennemis avec vos ASW et vos batteries de canons !

L'attaque de surface consiste en 2 étapes: l'étape du 1^{er} joueur puis l'étape du 2nd joueur. Dans votre étape, chacun de vos navires peut tirer sur un ennemi à portée en utilisant ses canons ou attaquer un sous-marin avec ses ASW. Même si votre navire possède à la fois des canons et des ASW, vous ne pouvez faire qu'un type d'attaque par tour. Toutefois un navire qui possède des canons secondaires et tertiaires peut attaquer avec chaque type de canons durant cette étape. Un navire comme le Yamato peut donc attaquer 3 fois en une seule phase d'attaque de surface. Aucun canon ne peut être utilisé plus d'une fois à moins qu'une capacité spéciale ne le permette.

G- ATTAQUE DE TORPILLES

Attaquez les bâtiments ennemis avec vos torpilles !

L'attaque de torpilles consiste en 2 étapes: l'étape du 1^{er} joueur puis l'étape du 2nd joueur. Dans votre étape, chacun de vos sous-marins peut attaquer un bâtiment ennemi à portée. Certains sous-marins peuvent aussi attaquer d'autres sous-marins s'ils ont la capacité spéciale leur permettant.

H- RETOUR A LA BASE

Faites rentrer vos avions sur une base terrestre ou sur un porte-avions. Placer/enlever les marqueurs « Réarmement » pour les avions sur une base. Retirer les marqueurs « Aborted » !

Le retour à la base consiste en 2 étapes: l'étape du 1^{er} joueur puis l'étape du 2nd joueur. Dans votre étape, vous devez faire rentrer toutes vos unités aériennes des secteurs où vous les avez placés vers un porte-avions ou une base (terrestre) Si une unité a déjà un marqueur « réarmement », principalement parce qu'il s'est réarmé durant ce tour à la place de faire une mission, vous pouvez retirer ce marqueur. L'avion est maintenant réarmé et disponible pour une mission au tour suivant. Certains avions ne peuvent pas atterrir sur un porte-avions (Cf. « porte-avions ») A la fin de votre phase de retour à la base, retirez tous les marqueurs « Aborted » de vos unités aériennes.

I-FIN DE TOUR

Réclamez un marqueur objectif si vous avez un bateau dans ce secteur et aucun bateau ennemi dans ou adjacent à ce secteur. Totalisez vos points.

Si vous avez un bateau dans un secteur objectif et aucun ennemi dans ce secteur ou adjacent à ce secteur, vous pouvez réclamer le marqueur Objectif. Contrôlez pour être sûr que vous avez bien pris en compte tous vos points de victoire pour la destruction des unités ennemis et prenez vos marqueurs « Objectif » pour ce tour.

Vous gagnez si vous égalez ou dépassez un total de 150 points (et cela, à la fin de n'importe quel tour) Dans certains cas, il est possible d'arriver à une égalité (par ex. : si un joueur n'a plus que des sous-marins tandis que l'autre n'a plus que des chasseurs) Dans ce cas, le joueur avec le plus de point en unités survivantes est le gagnant.

MOUVEMENT ET POSITION

Les secteurs sur la carte désignent la position et régule les mouvements des bâtiments. Trouver la bonne portée pour engager l'ennemi est une clé de la victoire dans les batailles navales

VITESSE ET MOUVEMENT

A chaque tour, chaque bateau et sous-marin peut bouger d'un nombre de secteur égal à sa vitesse (SPEED sur la stat card) Par exemple un croiseur avec une vitesse de 2 peut se déplacer de 2 secteurs durant sa phase de mouvement. Vous n'êtes pas obligé de bouger une unité si vous n'en avez pas envie. Les navires et sous-marins peuvent se déplacer librement dans la limite de leur vitesse. Le tour représente environ 10mn de temps réel et durant ce temps même les plus gros bâtiments peuvent exécuter d'importantes manœuvres. Le positionnement n'a aucune importance, c'est-à-dire qu'un bateau en fin de sa course peut manœuvrer pour mettre ses batteries en ordre de tir. Tout ce qui compte c'est le nombre de secteurs séparant la cible de l'attaquant.

Avions et mouvement : les unités aériennes ne se déplacent pas de la même façon que les autres unités (durant la phase de mouvement) A la place de les déplacer vous les assignez à des secteurs durant la phase de « mission aérienne »

Secteur occupé par l'ennemi : vous pouvez déplacer ou traverser un secteur occupé par un ennemi. Les unités n'ont pas de tirs d'opportunité ou de tirs défensifs. Aucune unité ne peut attaquer ou être attaqué dans la phase de « mouvement de surface » ou la phase de « mission aérienne »

EMPILEMENT

Une unité ne peut entrer dans un secteur que s'il y a de la place ! Dans un secteur, chaque joueur peut avoir :

- au maximum 2 bateaux,
- 1 sous-marin
- Jusqu'à 4 avions

Les navires et les sous-marins ennemis ne comptent pas dans votre limite pour un secteur.

Un navire ou un sous-marin ne peut pas entrer dans un secteur si cela perturbe les limites d'empilement. Si vous voulez déplacer un navire dans un secteur contenant déjà 2 navires alliés, vous devez d'abord déplacer un de vos navires pour faire de la place dans ce secteur.

Ex : un secteur peut contenir 4 navires (2 Allies + 2 Axis), 2 sous-marins (1 Axis et 1 Allies) et 8 avions (4Axis et 4 Allies)

Certaines figurines sont trop grandes pour être entièrement contenue par le secteur. Toutefois on considère que la figurine n'occupe que le secteur où elle a fini sa phase de mouvement.

ELEMENTS DE LA CARTE :

Si la plupart des batailles navales ont lieu sur de larges surfaces avec une excellente visibilité, certaines cartes proposées (page 6/5) font intervenir des « terrains » comme les îles, les hauts-fonds ou encore des éléments météo comme les grains qui peuvent interférer avec la ligne de vue (cf. « ligne de vue ») et gêner les mouvements.

ILES : vous ne pouvez pas déplacer vos bâtiments dans un secteur contenant une île à moins qu'une capacité spéciale ne vous y autorise (même si une île ne remplit pas entièrement (visuellement) le secteur, elle est entourée par des hauts-fonds et des récifs. Les îles interfèrent avec les lignes de vue.

BANC DE SABLE : ils interdisent les mouvements comme les îles mais ne gênent pas les lignes de vue.

BROUILLARD, GRAIN ET ECRAN DE FUMEE : ils n'ont aucun effet sur les mouvements mais bloquent les lignes de vue. On considère qu'ils remplissent entièrement le secteur qu'ils occupent.

Une ligne de vue est bloquée si elle passe à travers n'importe quelle partie d'un secteur contenant un de ces éléments.

ATTAQUE ET DEFENSE

Les attaques sont divisées en 4 phases distinctes : Défense aérienne, attaque aérienne, attaque de surface et attaque de torpilles. Chacune de ces phases est divisée en 2 étapes. Selon la phase, vos unités peuvent attaquer des unités aériennes, des bateaux ou des sous-marins en utilisant des bombes, des torpilles, des

canons et mitrailleuses ou des grenades sous-marines. Les attaques d'une même phase sont considérées comme simultanées. Le 2nd joueur a un léger avantage parce qu'il peut choisir où placer ses attaques après que le 1^{er} joueur ait alloué les siennes.

Voici une rapide explication des bases des attaques et des défenses :

PORTEE ET DÉS D'ATTAQUE : Comptez le nombre de secteurs séparant l'attaquant de sa cible. Vérifiez sur votre stat card le nombre de dés d'attaque que vous devez lancer pour ce type d'attaque à cette portée.

JET D'ATTAQUE : lancez vos dés d'attaque ! Dans la plupart des attaques, chaque dé qui obtient 4 ou 5 compte comme 1 réussite. Chaque dé qui obtient 6 compte comme 2 réussites. Comparez le nombre de réussite avec l'armure et l'armure vitale de la cible :

- si vous égalisez ou dépassez l'armure vous touchez et infligez 1 point de dommage de coque
- si vous égalisez ou dépassez l'armure vitale, vous touchez et détruisez la cible !

Certaines capacités comme « escorte de chasseurs » donne une pénalité à chaque dé d'attaque. Dans ce cas vous n'obtiendrez une réussite que sur 5 ou 6 (NB : un 6 naturel comptera toujours comme 2 réussites)

UNE ATTAQUE PAR PHASE : la plupart des unités ne peuvent faire qu'une attaque par phase (les navires avec des batteries secondaires et tertiaires peuvent attaquer avec toutes leurs pièces durant la phase d'attaque de surface)

ATTAQUE DE TORPILLES : lancez vos dés d'attaque. Ces attaques ignorent l'armure et l'armure vitale de la cible : chaque attaque qui obtient un 6 est une réussite et chaque réussite inflige 2 points de dommage de coque.

LIGNE DE VUE : l'attaquant doit avoir une ligne de vue ininterrompue sur sa cible. Si la ligne de vue qui va du centre du secteur de l'attaquant au centre du secteur de la cible traverse un terrain bloquant, l'attaquant ne peut pas tirer sur cette unité. Normalement cela ne concerne que les attaques de canons et de torpilles, la plupart des autres attaques ont une portée de 0, ce qui veut dire que vous devez vous trouver dans le même secteur que la cible pour l'attaquer.

SOUS-MARINS : seules les unités ayant des grenades sous-marines peuvent attaquer les sous-marins, à moins qu'une capacité spéciale ne l'autorise.

AVIONS : seules les unités ayant une valeur d'attaque anti-aérienne peuvent attaquer durant la phase de défense aérienne à moins qu'une capacité spéciale ne l'autorise.

Vous pouvez attaquer n'importe quel ennemi à portée si vous avez une ligne de vue et une valeur d'attaque contre ce type d'unité. Si une unité a un tiret (-) sur sa stat card à la place d'une valeur numérique pour une portée particulière alors cette unité ne peut pas faire ce type d'attaque à cette portée. Si de multiples ennemis sont à portée, vous pouvez choisir quelle cible vous voulez attaquer. Vous pouvez tirer au travers de secteur contenant des unités alliées ou ennemies sans pénalité. Si le secteur sur lequel vous tirez contient au moins 2 unités ennemies, vous pouvez choisir laquelle vous ciblez.

PORTÉE DES DIFFÉRENTES ATTAQUE ET DES D'ATTAQUE

Les unités ont des valeurs d'attaque qui sont efficaces contre différentes cibles.

Défense anti-aérienne →→→→→→→→→→	Unités aériennes
Charge de profondeur (ASW) →→→→→→→→→	Sous-marins
Bombes →→→→→→→→→→→→→→→→	Navires de surface
Canons →→→→→→→→→→→→→→→→	Navires de surface
Torpilles →→→→→→→→→→→→→→→→	Navires de surface

Les valeurs d'attaques varient souvent avec la portée. En général, les canons et les torpilles sont plus efficaces à courte portée, donc le nombre de dés d'attaque est supérieur. Quand vous comptez le nombre de secteurs vous séparant de votre ennemi, comptez le secteur où est votre cible mais ne

comptez pas le secteur où se trouve votre unité (donc un attaquant et une cible dans le même secteur sont à portée 0)

La plupart des défenses anti-aérienne, ASW et bombes ont une portée de 0 seulement. Vous devez être dans le même secteur que la cible pour pouvoir attaquer.

Les canons et les torpilles ont une portée plus longue et vous permettent d'attaquer des cibles éloignées de 2 ou 3 secteurs (voire plus dans le cas de navires ayant la capacité spéciale « Portée étendue » (extended range))

RESOUDRE LES ATTAQUES

Les attaques de chaque phase sont simultanées. Le 1^{er} joueur résout toutes ses attaques en premier puis le 2nd joueur fait de même. Les effets (comme les dommages et les destructions) sont appliqués à la fin de la phase, après que chaque joueur ait agit.

RÉSOUTRE LES ATTAQUES ASW, BOMBES ET CANONS

Pour résoudre une attaque de ASW, de bombes ou de canons, lancez un nombre de dés égal à la valeur d'attaque pour ce type d'attaque contre la cible. Les valeurs des canons varient, donc vérifiez bien que vous utilisez la bonne valeur pour cette portée. Chaque dé obtenant 4 ou 5 est 1 réussite. Chaque dé obtenant 6 est égal à 2 réussites.

- Si vous obtenez moins de réussite que la valeur de l'armure de la cible, vous ratez.
- Si vous obtenez autant ou plus de réussites que la valeur d'armure de la cible, vous touchez et infligez 1 point de dommage de coque à la cible ; placez un marqueur de dommage retourné à côté du navire ou du sous-marin
- Si vous obtenez autant ou plus de réussites que l'armure de la cible, vous la détruisez ! Placez un marqueur « Détruit » face visible à côté du navire ou du sous-marin.

A la fin de la phase (attaque aérienne ou attaque de surface) retournez les marqueurs de dommage face visibles et appliquez les effets. Retirez les unités avec un marqueur détruit de la surface de jeu.

RÉSOUTRE LES ATTAQUES ANTI-AÉRIENNES

Pour résoudre une attaque anti-aérienne, lancez un nombre de dés égal à la valeur anti-aérienne de l'unité. Chaque dé obtenant 4 ou 5 est 1 réussite. Chaque dé obtenant 6 est égal à 2 réussites.

- Si vous obtenez moins de réussite que la valeur d'armure de la cible, vous ratez
- Si vous obtenez autant ou plus de réussites que la valeur d'armure de la cible, vous touchez ; placez un marqueur « Avorté » (aborted) face visible à côté de l'avion.
- Si vous obtenez autant ou plus de réussites que l'armure de la cible, vous la détruisez ! Placez un marqueur « Détruit » face visible à côté de l'avion.

Une fois que la mission d'un avion est en avortée à cause d'une attaque anti-aérienne, les autres attaques n'ont plus d'effet sur lui. Un avion avorté ne peut attaquer dans la phase d'attaque aérienne.

A la fin de la phase de défense aérienne, retirez du jeu les unités avec un marqueur détruit. Les avions avortés ne souffrent d'aucun dommage permanent, mais ne peuvent rien faire ce tour à moins qu'une capacité spéciale ne leur permette. Les marqueurs « Aborted » sont retirés durant la phase de retour à la base.

RÉSOUTRE LES ATTAQUES DE TORPILLES

Pour résoudre une attaque de torpilles, lancez un nombre de dé égal à la valeur de torpille à cette portée. Chaque résultat de 6 est une réussite.

Chaque torpille provoque 2 points de dommage de coque en ignorant la valeur d'armure. Placez un marqueur « 2 damages » face cachée à côté du navire (ou sous-marin)

Quand les dommages d'un navire égalisent ou dépassent ses points de coque, vous le détruisez ! Placez un marqueur « Détruit » face visible à côté de ce navire.

A la fin de la phase d'attaque de torpilles, retournez les marqueurs de dommage face visible et appliquez leur effet. Retirez les unités avec un marqueur « Détruit » de la surface de jeu.

LIGNE DE VUE

Une unité ne peut faire d'attaque contre un ennemi que si elle voit cet ennemi ! Les unités qui peuvent se voir ont une « ligne de vue » entre elles. Les îles, écrans de fumée ou les brouillards et les grains peuvent gêner la ligne de vue.

Pour déterminer si 2 unités ont une ligne de vue entre elles, tracez une ligne imaginaire allant du centre du secteur de la cible au centre du secteur de l'attaquant ; si cette ligne ne passe ni par la représentation graphique ni par un secteur contenant un écran de fumée, un brouillard ou un grain, l'unité peut alors voir la cible et l'attaquer. Si cette ligne passe exactement le long d'un secteur obstrué ou exactement le long de la représentation graphique d'une île sans la toucher alors la ligne de vue n'est pas bloquée.

Les îles ne remplissent pas les secteurs : seule la partie de la carte qui n'est pas de l'eau bloque la ligne de vue. Vous pouvez tracer une ligne de vue d'un secteur d'île tant que cette ligne ne passe pas la représentation visuelle de l'île (i.e : le dessin) Les secteurs d'îles qui représentent des petits îlots bloquent plus facilement les lignes de vue que ceux représentant de larges îles.

Ecran de fumée, brouillard et grain : Vous pouvez tracer une ligne de vue à l'intérieur ou vers l'extérieur d'un secteur contenant un de ces éléments mais vous ne pouvez pas passer au travers. Ces éléments sont considérés comme remplissant entièrement le secteur qu'ils occupent. Une ligne de vue est bloquée si elle passe au travers de n'importe quelle partie d'un secteur contenant un de ces éléments. Les unités dans un secteur rempli par ces éléments peuvent tirer à l'intérieur de ce secteur sans pénalité. Les unités tirant dans un secteur contenant un de ces éléments peuvent attaquer sans pénalité mais la cible a le droit à un jet de couvert. Pour faire un jet de couvert : lancez un dé. Sur un résultat de 5 ou 6 l'attaque rate quel que soit le nombre de réussites de l'attaquant. Si l'attaquant et la cible sont dans le même secteur, le jet de couvert réussit seulement sur un 6.

Unités dans un secteur d'île : certaines unités peuvent entrer dans un secteur contenant une île. Une unité dans un secteur d'île a sa ligne de vue bloquée vers l'extérieur et l'intérieur de ce secteur et ne peut donc ni attaquer ni être attaqué.

EFFETS DES DOMMAGES

Dommages (damage): Les navires et les sous-marins sont détruits quand les dommages de coques sont égaux ou supérieurs à leur points de coques, ou quand une seule attaque égalise ou excède leur point d'armure vitale.

Avorté (aborted) : les avions ne sont jamais endommagés ; en fait, leur mission est avortée quand une attaque anti-aérienne est une réussite. Un avion avorté annule sa mission et ne peut plus rien faire pour ce tour. Un avion ne peut être avorté 2 fois dans le même tour (il est « immunisé » contre d'autres attaques) Il est possible que 2 avions qui se combattent pendant la phase de défense anti-aérienne s'avortent l'un l'autre.

Paralysé (crippled) : un navire ou un sous-marin endommagé auquel il ne reste qu'un point de coque est paralysé.

Un navire ou un sous-marin paralysé a un malus de -1 à son armure, son armure vitale et sa vitesse (avec un minimum de 1). Cette unité lance un dé de moins sur ses attaques de torpilles.

Un navire ou un sous-marin paralysé ont un malus de -1 à chaque dés d'attaque (un 6 naturel compte toujours comme 2 réussites) pendant leur phase d'attaque de surface, anti-aérienne ou attaque ASW.

Après que les dommages ont été appliqués en fin de phase, placez un marqueur « crippled » sur chaque unité paralysée à la fin de cette phase pour vous souvenir des pénalités.

Détruit : un navire ou un sous-marin qui a accumulé un nombre de dégât égal ou supérieur à ses points de coque est détruit.

Si une attaque aérienne contre un avion donne un résultat supérieur ou égal à son armure vitale, celui-ci est détruit, indépendamment des points de coque qui lui reste.

Retirer l'unité détruite du jeu à la fin de la phase en cours, et ajouter à votre score les points de l'unité que vous venez de détruire.

Synchronisation des dommages

Les dommages subit pendant la même phase d'un tour sont considérés comme simultanés et leurs effets ne s'appliquent qu'à la fin de cette phase. En d'autres termes, peu importe que vous soyez le 1^{er} ou le 2^e joueur, le navire que le 1^{er} joueur aura détruit pendant sa phase d'attaque de surface, par exemple, tirera également pendant la phase d'attaque de surface du 2^e joueur. Le navire détruit ne sera retiré du jeu qu'à la fin de la phase.

Avions et bases aériennes

Les bombardiers en piqué et les torpilleurs sont aussi mortels pour les navires et les sous-marins que d'autres navires et sous-marins ennemis. Une flotte bien équilibrée inclut des bombardiers pour attaquer les ennemis n'importe où sur la carte et des chasseurs pour protéger ses propres navires contre une attaque aérienne. Tout les avions commencent le jeu sur une base aérienne : soit sur un porte-avions, soit sur la base terrestre au coin de la carte.

Porte-avions

Les porte-avions ne peuvent transporter que des chasseurs, des bombardiers torpilleurs ou des bombardier ASW. Un porte-avions peut accueillir autant d'unités aériennes que ça capacité d'accueil le lui permet. Les bombardiers lourds ne peuvent pas atterrir sur un porte-avions !

Porte-avions détruit : si votre porte-avions est détruit, vous perdez également des avions. Choisissez un nombre de chasseur, de bombardier torpilleur ou des bombardier ASW égal à la capacité d'accueil du porte-avions détruit. Vous ne pouvez pas choisir une unité d'avion plus d'une fois. Lancez un dé pour chaque unité choisie. Sur un 1, cette unité est détruite en même temps que le port-avions et retirée du jeu à la fin de la phase (les points de cette unité compte pour le score final)

Autrement, l'avion est remis en jeu et retourne sur sa base terrestre. Il devra être réarmé pendant le tour suivant et pourra repartir le tour d'après.

La base terrestre

Votre base terrestre peut accueillir tout les types d'avions ; toutefois, elle est moins pratique qu'un porte-avions car vos avions doivent y rester pendant un tour pour réarmer (les unités sur un porte-avions peuvent être jouées à chaque tour)

Une base terrestre peut accueillir jusqu'à 5 avions. Si vous êtes forcé de dépasser la capacité d'accueil de votre base terrestre (parce que votre porte-avions est détruit, par exemple), vous devez éliminer des unités jusqu'à obtenir un total maxi de 5 avions ou moins. Vous pouvez choisir les unités à éliminer.

Note du créateur : dans un scénario standard, nous considérons que chaque base terrestre est très éloignée de la zone de combat et qu'un avion mettra un temps considérable pour aller et revenir de cette base.

Un porte-avions, lui, n'est qu'à quelques km de la zone de combat, c'est pourquoi un avion basé sur celui-ci peut repartir à chaque tour, alors qu'un avions basé à terre doit attendre un tour entre chaque mission.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Certaines unités possèdent des capacités spéciales. Celles-ci sont inscrites sur la carte de stats de l'unité.

Extra Attack Dice (dé d'attaque supplémentaire): cette capacité donne droit à un nombre de dé d'attaque supplémentaire indiqué sur la carte de stats. Par exemple, le *Shokaku* donne un dé d'attaque supplémentaire à un bombardier torpilleur. Si cette capacité est appliquée au *Kate*, sa valeur d'attaque passe de 3 dés à 4 dés

Pénalité d'attaque: lorsqu'une capacité spéciale donne une pénalité d'attaque, vous devez soustraire 1 point à **chaque dé** d'attaque. Cela veut dire que seul un 5 ou un 6 au dé comptent.

Par exemple, la capacité d'escorte d'un chasseur donne -1 aux unités ennemies qui voudrait attaqué un bombardier escorté par ce même chasseur. Dans ce cas précis, les unités ennemis touche sur un 5 ou un 6 seulement.

Note : un 6 au dé compte toujours pour 2 touches.

Capacités spéciales négatives : certaines capacités spéciales sont des inconvénients plutôt que des avantages. Vous devez toujours prendre en compte une capacité spéciale négative ; vous ne pouvez pas choisir de ne pas l'utiliser.

Règles d'atout de capacités : quand une capacité spéciale et la règle se contredisent ; quand cela se produit, la capacité spéciale prévaut toujours.

« On ne peut pas » gagne sur « on peut » : parfois, une capacité spéciale indique qu'une unité peut faire une action tandis que la capacité spéciale d'une autre unité l'interdit. Quand cela se produit, la capacité qui interdit l'action prévaut toujours.