


OPÉRATION HAWAÏ



SGS Operation Hawaii

The Invasion of Oahu 1941

INTRODUCTION

Tout le monde connaît l'histoire de l'attaque surprise des Japonais contre les bases navales, terrestres et aériennes américaines de Pearl Harbor et des environs, le matin du 7 décembre 1941. Cette date marque l'entrée des États-Unis dans la Seconde Guerre mondiale. Dans les heures qui ont suivi l'attaque initiale, on a craint et spéculé qu'elle serait suivie d'un débarquement amphibie ennemi et d'une invasion d'Oahu. L'éventualité d'un tel assaut avait en réalité été étudiée par la marine impériale japonaise et rejetée comme étant logistiquement irréalisable. Mais que se serait-il passé si les choix avaient été différents ?

Ce jeu étudie une possible invasion terrestre d'Oahu, par une force réduite mais bien entraînée de Marines et de troupes de l'armée japonaise, spécialement formés pour l'opération et transportés secrètement à destination avec la force d'attaque.

Les décisions clés concernant l'objectif de l'opération, l'endroit où les troupes débarqueraient et la durée de l'opération sont prises dans le cadre d'un plan ambitieux. La force d'attaque ne pouvant pas fournir ou soutenir l'effort longtemps, un maximum de 3 ou 4 jours, l'objectif était donc d'endommager et de détruire le plus possible les installations militaires, afin que les effets de la frappe aérienne soient amplifiés par la dévastation des structures terrestres américaines.

Pouvez-vous, en tant que commandant de la force terrestre japonaise, choisir le bon endroit pour envahir, puis conquérir et détruire autant que vous le pouvez dans le temps imparti ? Et, en tant que commandant américain de la défense d'Oahu, pouvez-vous bloquer l'envahisseur, sauver la base et éventuellement transformer un désastre en victoire ?

Le jeu offre aux deux camps un éventail d'options de départ différentes, chacune ayant un coût en points de victoire. L'autre camp ne sera pas au courant de votre choix, créant ainsi de nouvelles situations à chaque début de partie.

- En tant que Japonais, le choix crucial est celui du site de débarquement. Près de Pearl Harbor, mais sous le feu des batteries côtières. Ou au nord de l'île, à l'abri des dommages et de la défense mais éloigné. Ou encore sur la côte est, un bon compromis possible entre distance et difficulté. Allez-vous envoyer un petit groupe d'assaut à l'aube sur un des forts ? Ou emporter de l'artillerie ? Ou laisserez-vous la flotte s'approcher pour obtenir un soutien supplémentaire des cuirassés ?

- En tant qu'Américain, pouvez-vous simplement rester sur place, comme historiquement et voir ce qui se passe ? Ou allez-vous investir dans des défenses plus solides et des champs de mines, créer des groupements tactiques à réaction rapide pour repousser les envahisseurs ? Ou obtiendrez-vous du Ministère de la Guerre davantage de matériel, et en particulier une meilleure composante aérienne ? Tout cela sera-t-il suffisant ?

Toutes ces options et tous ces paris sont à découvrir. Les événements et les cartes du jeu permettent de rejouer pleinement grâce aux nombreuses situations variées qu'ils créent.

DURÉE

Durée : 4h+

Camp favorisé : aucun

Camp le plus difficile à jouer : Américains

Le scénario Opération Hawaï dure 16 tours, soit 4 jours du 7 décembre au 10 décembre, chaque tour représentant environ 6 heures. Il y a un Tour Zéro pour commencer le scénario (pour les options, voir règles spéciales infra).

Le **Japan** joue en premier, suivi des **USA**. Au TOUR 0 (Tour d'Option), les 2 camps ne peuvent que jouer des cartes, et rien d'autre.



FORCES

Les forces **US** incluent des unités de la **United States Army**, de l'**US Army Air force**, du **US Marines Corps** et de la **United States Navy**.

Les forces **Japonaises** incluent des unités de l'**Armée Japonaise** et de la **Marine Impériale Japonaise**.

PLATEAU DE JEU

La carte représente l'île d'Oahu, à Hawaï.

Les sites de débarquement (cercles au large, au sud, à l'est et au nord) représentent les endroits d'où peuvent attaquer les Japonais, selon le site qu'ils auront choisi via les options de départ.

Routes : le mouvement dans les régions avec route coûte 1 de moins que celui dans les régions de même terrain sans routes.

Les case hors-carte représente l'endroit où se trouvent les flottes respectives, et seules les unités aériennes peuvent y pénétrer.

EMPILEMENT AERIEN : dans ce scénario, il est de 6 points dans toutes les régions, sauf les cases hors carte où il est illimité. Les unités aériennes valent en général 1 point d'empilement.





VICTOIRE

VICTOIRE IMMEDIATE

Le **joueur US** gagne immédiatement SI il détruit toutes les unités terrestres japonaises.

Le **joueur Japonais** gagne immédiatement SI il capture toutes les structures de la carte ou élimine toutes les unités terrestres ennemies sur celle-ci.

Sinon le joueur qui a 50+ PV gagne à la fin du tour où il les obtient. A défaut, le camp avec le plus de Points de Victoire à la fin du scénario remporte la partie.

COUTS DES OPTIONS ET PV DE DEPART

Les deux camps démarre avec un capital de 20 PV. Ils doivent ensuite sélectionner une option de placement initial (de 0 à -10 PV) et ensuite peuvent (mais ne sont pas obligés) sélectionner de 1 à 3 autres options, chacune d'un coût variable qui sera déduit du capital restant.

Une dernière option, qui annule les 3 précédentes, permet quant à elle un gain de + 3 PV.

PV BONUS OU PENALITES

Le **joueur Japonais** reçoit des PV au cours de la partie en jouant des cartes qu'il peut activer en s'emparant de structures du type indiqué sur les dites cartes (fort, aérodrome, bâtiment spécifique) et en jouant la carte s'y rapportant.

Le **joueur US** gagne 3 PV à la fin de chaque jour (soit tous les 4 tours).

Il gagne également 1 PV par unité militaire ennemie éliminée, ainsi que pour chaque bâtiment militaire intact (le japonais les détruit quand il les occupe) encore en sa possession.

Enfin, et non des moindres, chaque porte-avion (CV) ou cuirassé (BB) rapporte 5 PV à celui qui le détruit et en coûte -5 PV à son propriétaire (*soit basiquement 10 points de différentiel !*).

RENFORTS

ETATS-UNIS

Pas de renforts dans le scénario, hors quelques rares cartes et les options initiales, lesquelles donnent une meilleure défense, au prix de Points de Victoire, à savoir :

- Tanks (-3 PV) : la carte rajoute 2 compagnies de Tanks légers M3 Stuart aux forces américaines .
- Champs de Mines (-5 PV): un champ de mine sur chaque plage en face d'un site de débarquement.
- Défense Aérienne Renforcée (-8 PV): rajoute 2 escadrilles de chasseurs P40.
- Camions (-3 PV) : rajoute une unité de camion, qui lorsqu'elle est avec des unités terrestre leur donne un bonus de moral et de combat de +1 (chacun).

JAPON

Pas de renforts dans le scénario, hors quelques cartes d'options initiales, à savoir :

- Assaut Surprise de Fort (-4 PV): Fort Ruger est pris par surprise par un groupe d'assaut élite des SNLF.
- Plus de Cuirassés (-8 PV): cette option rajoute les cuirassés Haruna et Kongo à la flotte japonaise, et permet de tirer plus de cartes d'appui-feu naval (voir règles spéciales infra).
- Artillerie (-6 PV): rajoute 2 batteries d'artillerie aux forces d'attaque japonaises initiales.

RÈGLES SPÉCIALES

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

Le ravitaillement n'affecte aucun des 2 camps dans ce scénario, du fait de sa très courte durée (4 jours), les unités ayant de quoi se battre pour le temps imparti.



NB: les sources de ravitaillement sur le plateau sont là pour des raisons cosmétiques (et un future usage).

PERCEES - BLINDES

Dans ce scénario, seuls les Marines SNLF **Japonais** et les Tanks **US** peuvent percer, et d'1 région seulement.

OPTIONS DE DEPART - LE TOUR 0

Au tour 0, les 2 camps doivent choisir successivement 1 placement initial (parmi 3), puis ensuite entre 1 et 3 autres options.

Toutes ces options ont un coût en PV, qui est déduit du capital initial de 20 PV de chacun.

Il est obligatoire de sélectionner d'abord le site de placement initial (coût de 0 à -12 PV). Chaque placement est exclusif des autres, une fois l'un choisi, les autres sont indisponibles.

Puis les joueurs peuvent (mais ne sont pas obligés) sélectionner entre 1 et 3 autres options qui procurent certains avantages, ou bien une option qui donne +3 PV mais annule les trois précédentes. Chacune de ces options à un bénéfice et un coût variable (entre -4 et -10 PV)

Dans tous les cas il est interdit de dépenser plus que les 20 PV du capital de départ, donc il est possible que certaines combinaisons soient infaisables. car elles entraîneraient un dépassement.

Une fois les options sélectionnées, toutes les cartes d'options sont retirées du jeu et la partie peut commencer.



RAID AERIEN INITIAL

Comme la plupart des appareils japonais sont engagés dans les attaques initiales contre les navires et les bases aériennes, le joueur **Japonais** ne peut bouger aucune unité aérienne au Tour 1. De même, à cause de la surprise initiale, les avions **US** survivants ne peuvent pas voler au Tour 1.

METEO

Le temps est généralement beau, mais une ou plusieurs cartes de mauvais temps peuvent être tirées, et leur effet sera de réduire les potentiels de mouvement, voire de combat. Dans le cas d'une tempête, il se peut que les unités aériennes ne puissent pas voler.

REMPACEMENTS

USA : 1 remplacement la première nuit (tour 3), 2 la seconde (tour 7) et 3 la troisième (tour 11), plus quelques uns par les cartes.

Japon : 1 remplacement par nuit (tours 3, 7 et 11), plus 1 pour les avions seulement (la nuit aussi, ateliers des porte-avions), plus quelques rares cartes (e.g. carte *Repos* ou *Trainards*).

BROUILLARD DE LA GUERRE

Le joueur **US** est sous brouillard de guerre complet: il ne voit qu'un emblème indistinct sur les piles adverses, dont il ne découvre le contenu qu'en bataille ou en jouant une carte. Le joueur **Japonais** bénéficie d'un brouillard de guerre partiel, i.e. il voit une image d'une des unités contenue dans la pile ennemie, mais ne peut l'examiner (sauf via jeu de certaines cartes) jusqu'à l'entrée en bataille avec elles.

RÈGLES SPÉCIALES

PENALITES NOCTURNES

La nuits (tours 3-4, 7-8 et 11-12), les unités **US** perdent -1 ou -2 PM et subissent une pénalité de combat de -1. Au début de la nuit les avions **Japonais** doivent regagner leur porte-avions et y restent bloqués 1 tour.

BATAILLES NAVALES

Il n'y a pas de bataille navales de surface dans ce scénario, car les flottes adverses sont supposées être trop loin les unes de autres pour qu'une rencontre ne soit possible (ou, pour les américains parce que leurs navires ne sont pas prêts ou trop endommagés).

Néanmoins, des attaques aéronavales sont possibles si la flotte adverse est découverte, ce qui peut arriver (par carte ou événement uniquement). Dans ce cas, seuls des avions peuvent être envoyés vers la case hors-carte contenant la flotte ennemie pour l'attaquer.

APPUI-FEU NAVAL

Ce sont des unités qui apparaissent via le jeu de certaines cartes, illustrant le tir des canons lourds des cuirassés ou des forts côtiers.

En termes de jeu, les cartes permettent au bénéficiaire de placer une unité d'appui-feu navale dans une région de la zone cible (côte ou voisinage de Pearl Harbor).



Ces unités vont frapper pendant la phase d'artillerie avec un potentiel assez fort, puis s'autodétruisent à l'issue de ce tir. Elles peuvent revenir en jeu si la carte correspondante est à nouveau tirée (cela représente le faible nombre d'obus explosifs contre terre disponibles sur les cuirassés ou dans les forts). A utiliser donc au mieux!

JUNGLES ET MONTAGNES

Les régions de jungle et de montagne sont impénétrables pour les unités motorisées américaines (tanks, camions, artillerie), même si elles disposent de points de mouvements suffisants, car ce sont des terrains très accidentés et non défrichés. Exception: s'il y a une route, la région peut être entrée par les unités motorisées.

CARTES

Chacun tire 4 cartes par tour, à compter du tour 1 (rien au tour 0 sauf les options), et le joueur **Japonais** peut en conserver jusqu'à 10 en main, alors que son adversaire **US** n'en conserve qu'un maximum de 7.

NOTES DE CONCEPTION & CREDIT

LE THÈME DE CE JEU A ÉTÉ INSPIRÉ PAR LA LECTURE D'UN ARTICLE ET DU «INVASION PEARL HARBOR» PUBLIÉ EN OCTOBRE 2010 DANS LE NUMÉRO 14 DU MAGAZINE «WORLD AT WAR MAGAZINE», article co-écrit par Adrian McGrath & Ty Bomba.