

IWO JIMA



INTRODUCTION

La bataille d'Iwo Jima (19 février – 26 mars 1945) est une des plus féroce menées par le United States Marine Corps et la marine américaine dans la guerre du Pacifique, et au cours de laquelle l'île volcanique d'Iwo Jima est conquise sur l'Armée Impériale japonaise. L'invasion américaine, désignée sous le code 'Operation Detachment', vise à s'emparer des 2 aérodromes (Sud et Centre) construits sur l'île par les japonais.

Cette bataille coûta la vie de la quasi totalité de la garnison japonaise, soit 20 703 tués et 1 152 disparus, pour le prix de 6 821 tués, 492 disparés et 19 189 blessés côté américain.

Un des joueurs représente les forces terrestres, navales et aériennes américaines, l'autre les forces terrestres japonaises. Les japonais ont construit un réseau très dense de fortifications, tunnels et autres positions défensives. Les Américains, que ce soit les Marines ou l'aéronavale, sont bien équipés et entraînés.

- Les **Américains** doivent avancer et conquérir le Mont Suribachi ainsi que les 3 aérodromes et ce qu'on appelle le «Northern Bastion» (voir infra).
- Les **Japonais** doivent tenir désespérément contre l'assaut ennemi, en espérant infliger tellement de pertes que l'adversaire sera contraint de suspendre ou cesser ses opérations.

Attention côté américain aux lignes de ravitaillement qui peuvent être coupées par des contre-attaques japonaises qui isoleraient les unités avancées de leurs têtes de pont sur les plages. Les Japonais sont toujours ravitaillés, ce qui reflète leur préparation initiale et leurs sources de ravitaillement disséminées sur l'île.

Les cartes et événements du jeu permettent une grande rejouabilité du fait des variations qu'elles créent dans l'environnement et les situations du jeu.

DURÉE

Durée:10h+

Camp favorisé : Américains

Camp le plus difficile à jouer : Japonais

La campagne d'Iwo Jima dure 36 tours, du 19 février au 26 mars, chaque tour représentant une journée.

Les **Américains** jouent toujours en premier.



FORCES

Les forces américaines incluent des unités du **United States Marines Corps** (3rd, 4th & 5th Divisions) et de la **United States Navy**.

Les forces japonaises incluent des troupes de l'**Armée Impériale** et de la **Marine Impériale japonaise**.

PLATEAU DE JEU

La carte représente la totalité de l'île d'Iwo Jima, ainsi que les "landing areas" (zones de débarquement) où arrivent les unités américaines.

Les unités aériennes de la marine et celles d'appui-feu sont placées dans deux cases «hors carte» représentant la flotte américaine (porte-avions, cuirassés) en soutien au large de l'île.

Il y a des objectifs disséminés sur l'île qui rapportent des points de victoire (voir infra).

EMPILEMENT AERIEN : dans ce scénario il est limité à 4 points d'empilement dans toutes les régions sauf la case «hors carte» où il est illimité. La plupart des unités aériennes valent 1 point d'empilement. Les unités d'appui-feu naval, bien que traitées comme des unités aériennes pour le mouvement, valent 0 en empilement.



VICTOIRE

VICTOIRE IMMEDIATE

Le **joueur américain** gagne s'il s'empare de tous les tunnels, toutes les pistes d'atterrissage et du «Northern Bastion» (zones défensives autour de la colline 362-B, 4 régions en tout).

Le **joueur japonais** l'emporte en atteignant un niveau de Points de Victoire (PV) fixé au début du scénario, ces points étant acquis essentiellement par l'élimination d'unités de US Marines au combat. Il l'emporte aussi si son adversaire ne contrôle pas la totalité des régions des aérodromes N°1 et N°3 avant la fin du tour 10.

Sinon, le joueur avec le plus grand total de Points de Victoire à la fin du jeu emporte la partie.

PV BONUS

Plusieurs régions et structures fournissent des PV quand capturées, ou en cause la perte si perdues.

Tous ces PV sont indiqués par des étoiles (Un clic droit sur une région amie permet d'observer le panneau "Régions" et le panneau "Structures" pour y voir facilement les endroits qui rapportent des PV.)

Elimination de Blindés ou Infanterie **US** par l'ennemi : **USA -2PV** chacune.

Elimination de Blindés ou Infanterie mobile **Japonaise** : **USA +1PV** chacune.

RENFORTS

AMERICAINS

[Tours 1-3] 19-21 février 1945

4th Marine Division : Tank Battalion, 23rd, 24th, 25th Regiments chacun avec 9 compagnies d'infanterie, 14th Artillery Regiment (4 Battalions).

5th Marine Division : 26th, 27th, 28th Regiments chacun avec 9 compagnies d'infanterie, 13th Artillery Regiment (4 Battalions).

[Tour 6 ou plus tard] 24-25 février 1945

Au tour qui suit la capture complète de l'Aérodrome N°1, la 3rd Marine Division débarquera sur un intervalle de 2 tours. Il sera possible de choisir entre un débarquement sur la côte Est ou sur la côte Ouest.

3rd Marine Division : 3rd, 9th, 21st Regiments chacun avec 9 compagnies d'infanterie, 13th Artillery Regiment (4 Battalions).

JAPONAIS

Lieut. General Tadamichi Kuribayashi, commandant les forces japonaises suivantes :

Armée Impériale : éléments de la 109th Division, 145th Infantry Regiment, 17th Mixed Infantry Regiment, 26th Tank Regiment, 2nd Mixed Brigade

Marine Impériale : 125th Anti-Aircraft Defense Unit, 132nd Anti-Aircraft Defense Unit, 141st Anti-Aircraft Defense Unit, 149th Anti-Aircraft Defense Unit

Pas de renforts dans ce scénario mais des cartes permettent de reconstruire certaines unités préalablement détruites.

Les attaques de Kamikaze japonais sur la flotte américaine sont traitées par le jeu de cartes.

RÈGLES SPÉCIALES

MÉTEO

A l'époque de ce scénario, il y a de fréquentes tempêtes dans cette partie de l'Océan Pacifique. Ce phénomène est traité par des événements ou des cartes. Le mauvais temps peut clouer « au sol » les unités aériennes et limiter sévèrement le déplacement des unités terrestres.

REMPACEMENTS

USA : gain de 1 remplacement chaque tour, à partir du Tour 2.

Japon : gain de 1 remplacement chaque tour, à partir du Tour 2.

Des remplacements et constructions supplémentaires pour les deux camps sont gérés par les cartes.

CARTES

Une carte est tirée à chaque tour du jeu, et les joueurs peuvent en conserver jusqu'à 7 en main.

RÈGLES SPÉCIALES

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

Le ravitaillement ne concerne que les unités **américaines**.
Leurs sources de ravitaillement (les zones de débarquement près des plages) sont identifiées par l'icône ravitaillement



PERCÉES

Les percées et les poursuites sont autorisées dans ce scénario (nécessite la présence de blindés).

TUNNELS

Dans ce scénario, le joueur **japonais** dispose de Tunnels qui fonctionnent comme des forteresses.

OPTIONS DE DÉPART

Le jeu propose aux deux camps de choisir parmi une gamme d'options de départ, chacun coûtant des points de victoire.



Le camp opposé ne sera pas informé de vos choix, ce qui permet de renouveler et varier les situations de départ de chaque partie.

- Les **Américains** peuvent conserver le placement historique initial, ou demander plus de soutien aérien, ou encore obtenir plus de remplacements.
- Les **Japonais** peuvent également conserver le placement historique, ou encore d'obtenir plus de remplacements.

Toutes ses options et les paris qu'ils impliquent sont à découvrir et viendront augmenter la diversité des situations créées par les cartes et les événements déjà en jeu.

BROUILLARD DE GUERRE

Les deux camps bénéficient d'un brouillard de guerre partiel, i.e. les joueurs ne voient pas le contenu des piles ennemies avant d'être engagé en combat avec celles-ci (seul un emblème est visible sur celles voisines des unités du joueur).

NOTES DE CONCEPTION

Ce jeu est dédié à tous les United States Marines d'hier, d'aujourd'hui ou de demain. Merci pour votre service.

- L'issue du jeu est inévitable : les USA vont finir par nettoyer l'île des forces japonaises. Pour rendre celui-ci intéressant sans perdre de vue l'histoire, une série «d'étapes» sont fixées, et si elles ne sont pas atteintes, le Japonais reçoit des points de victoire.

[Conseil : chaque unité de Marine éliminée au combat procure 3 PV au japonais. Soyez prudents !]

NOTES DE CONCEPTION

- Les “vagues” d’assaut de 4^{ème} et 5^{ème} Marines ont en réalité eu lieu le même jour. Pour éviter la saturation du jeu et aider à la jouabilité, elles sont étalées sur trois tours [3 jours]. De même, quand le 3^{ème} Marines entre en jeu, on procède de la même façon.

[Remarque : les pertes opérationnelles sont récurrentes dans la guerre amphibie. Pannes d’équipement, naufrage des péniches, pertes de matériel par dessus bord, noyades..... chaque unité qui débarque est donc sujette à une perte infligée - ou non - au hasard dans les régions de «Debarquement» indiquées par les cercles sur la carte.]

- Pour représenter le soutien naval des cuirassés et croiseurs, il a fallu passer par des concepts un peu originaux. Le moteur SGS est pour le moment à une échelle où l’ensemble des tirs d’artillerie est traité au niveau de la région elle-même. Cela ne permet pas de représenter le tir des gros canons de marine qui sont habituellement utilisés en soutien des débarquements, qui ont des portées couvrant pratiquement toute la carte. On a donc opté pour choisir de faire de l’appui-feu naval des unités «pseudo-aériennes» qui apparaissent tous les tours dans la case des cuirassés. Elles ont une portée infinie, comme les avions, et ne peuvent être interceptées.

[Remarque Historique : les Kamikaze furent peu utilisés à Jima. Ils sont inclus pour l’équilibre de la partie, sous forme de cartes qui peuvent éliminer de façon permanente certains avions ou unité d’appui feu naval (representant le navire porteur coulé ainsi). Les cartes américaines sont à jeu obligatoire et réduisent la disponibilité des avions et appui-feu pour 1 tour (immobilisés). Les cartes japonaises, elles, éliminent directement certaines de ces unités.]

- Une carte historique de situation du 15 octobre 1944 a été utilisée comme base de référence pour «nommer» les régions du jeu, d’où l’utilisation fréquente du terme ‘Grid’ (carré au sens cartographique). La carte présente également les nombreux bunkers et positions sur l’île. Ce jeu présente ainsi probablement un effet de densité et de saturation pas vu dans les autres titres SGS à ce jour, mais cela représente assez bien le ressenti des Marines lors de cette campagne.

- Les premières moutures des structures et tunnels étaient basées sur le concept de Forteresse de SGS. Mais cela laissait une possibilité peu réaliste de les «assiéger» plutôt que d’en faire l’assaut ce qui, à l’exclusion des tunnels du Mont Suribachi ne semblait pas réaliste. On a opté pour une approche différente où ce sont de simples structures non fortifiées mais contenant des unités défensives très fortes, et très largement retranchées, ce qui en rend le comportement défensif en bataille très réaliste et entraîne de lourdes pertes pour l’assaillant.

Pour les tunnels du Mt. Suribachi, ce sont des forteresses contenant des unités défensives de garnison ‘Tunnels’ qui procurent un malus au siège adverse. Leurs assauts sont difficiles et les sièges ont une chance de réussite très faible, voire même négative (donc échec du siège automatique). De plus les blindés ne peuvent entrer dans les régions montagneuses, ce qui fait de l’opération un bain de sang potentiel.

[Astuce : les Tunnels et les grandes Forteresses sont difficiles à détruire. Utilisez des troupes fraîches avec peu ou pas de pertes, plus 3 ou 4 Appui-Feu naval et autant d’avions que possible. Il est probable qu’il faille 2 ou 3 assauts pour réduire des telles défenses.]

- Les Japonais peuvent utiliser un mouvement par “Tunnel” entre toutes les régions du Suribachi, qui donne un déplacement à coût très faible entre régions de cette zone qui sont contrôlées par le Japon. Le “Bastion Nord” situé autour de la Colline H 362-B permet aussi le mouvement “Tunnel” pour les Japonais.