

TINIAN



INTRODUCTION

La bataille de Tinian est une bataille de la campagne du Pacifique de la Seconde Guerre mondiale, livrée sur l'île de Tinian, dans les îles Mariannes, du 24 juillet au 1er août 1944. La garnison japonaise, forte de 8 000 hommes, fut éliminée, et l'île rejoignit Saipan et Guam comme base de la Vingtième Force aérienne.

La 4ème Division des Marines débarque le 24 juillet 1944, soutenue par des bombardements navals et des tirs d'artillerie de marine à travers le détroit de Saipan. Avec l'aide du génie des Seabees, les Marines débarquent le long de la côte nord-ouest, du fait de la présence de deux petites plages et un faible récif corallien affleurant. Sur le reste de l'île, les falaises de corail atteignant 15 pieds (4,6 m) de haut en bord de mer, empêchant tout assaut.

Une feinte réussie sur la bourgade principale, Tinian Town, détourne l'attention des défenseurs du site de débarquement réel au nord de l'île. La feinte résista à une série de contre-attaques nocturnes soutenues par des chars, et la 2e division de Marines pu débarquer le lendemain dans le nord.

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 les 3 aérodromes et tous les autres objectifs.
- 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.

DURÉE

Durée : 18h+

Camp Favorisé : Américains

Camp le plus difficile à jouer : Japonais

La campagne Tinian dure 19 tours, du 24 juillet au 1er août 1944, chaque tour représentant une demi-journée.

Les **Américains** jouent toujours en premier.



FORCES

Les **forces américaines** incluent des unités du **United States Marines Corps** (2nd et 4th USMC 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 de Tinian, 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 conquiert les 3 pistes d'atterrissage, Tinian City et la "Last Redoubt" au sud-ouest, soit les 3 régions de la Hill 580 et 1 région de la Hill 500.

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

[Tour 1] 24 Juillet 1944, Matin

4th Marine Division : 23rd, 24th, 25th Regiments chacun avec 3 bataillons d'infanterie, plus le 14th Artillery Regiment avec 4 bataillons, et 3 compagnies de blindés des Marines.

[Tour 3] 25 juillet 1944 (sauf si annulé par option, voir règles spéciales infra)

2nd Marine Division : 2nd, 6th, 8th Regiments chacun avec 3 bataillons d'infanterie, plus le 10th Artillery Regiment with 4 battalions.

En option (par Carte) : 3 compagnies de blindés des Marines (uniquement avec la 2nd Division).

JAPONAIS

Forces initiales de la 29th Infantry Division, éléments du 50th Inf. Regiment et unités de soutien diverses.

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

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.

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).

SPECIAL RULES

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

Aucune percée n'est autorisée dans ce scénario, sauf si des blindés sont présents.

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 aéronaval, plus de remplacements, plus de tanks, ou décider de se passer de la 2nd Marines Division.
- Les **Japonais** peuvent également conserver le placement historique, ou bien construire des bunkers supplémentaires, recevoir quelques petites unités d'aviation, 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.

TERRAIN INTERDIT AUX BLINDES

Plusieurs régions ne permettent pas l'accès aux blindés.
Ils sont représentés par un icône spécifique.



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 !]

- Les défenses de Tinian n'étaient pas aussi élaborées que celles de Saipan. La "Dernière Redoute" dans le sud-est est bien moins formidable que celles qui peuvent être rencontrées à Iwo Jima ou Saipan.

- 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.]