

# PELELIU



## INTRODUCTION

La bataille de Peleliu, nommée Operation Stalemate II est une bataille de la campagne du Pacifique de la Seconde Guerre mondiale, livrée sur l'île de Peleliu, dans les îles Palau, du 15 au 27 septembre août 1944. Les forces de la 1st US Marines division, puis des soldats du 321st RCT de la 81eme division d'infanterie ont combattu pour s'emparer de la piste d'atterrissage, dans le cadre de l'Opération Forager, une campagne plus large s'étendant de juin à novembre 1944

Aux Etats-Unis la bataille fut controversée parce que la valeur stratégique de l'île était négligeable, et le taux élevé de pertes y a dépassé tout ceux connus jusqu'alors. Le National Museum of the Marine Corps l'appelle d'ailleurs 'La bataille la plus dure des Marines'.

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 l'aérodrome et tous les 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 30 tours, du 15 au 30 septembre 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 (1<sup>st</sup> USMC Division)**, **United States Army (321<sup>st</sup> RCT / 81<sup>st</sup> Division)** 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 Peleliu, 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 la piste d'atterrissage et tous les objectifs de la "Last Redoubt" (Bloody Nose, Umurbogol, Kamiltiantuk).

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 son adversaire ne contrôle pas la totalité des régions de l'aérodrome avant la fin du tour 8.

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** : **Japon** +3 PV par unité, et **USA** -2PV chacune.

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

# RENFORTS

## AMERICAINS

[Tour 1] 15 Juillet 1944, Matin

1<sup>st</sup> Marine Division : 1<sup>st</sup>, 5<sup>th</sup>, 7<sup>th</sup> Regiments chacun avec 3 bataillons d'infanterie, plus le 11<sup>th</sup> Artillery Regiment avec 4 bataillons, et 3 compagnies de blindés des Marines.

[Tour 23] 16 septembre 1944 (sauf si annulé par jeu de carte, voir règles spéciales infra)

341<sup>st</sup> Regimental Combat Team avec 3 bataillons d'infanterie, plus le 321<sup>st</sup> Artillery Battalion.

## JAPONAIS

Secteur de Peleliu (Lt. Col. Kunio Nakagawa)

Forces initiales de la 14<sup>th</sup> Infantry Division, composée du 2<sup>nd</sup> Infantry Regiment, renforcé (2 bataillons), 3<sup>rd</sup> Btn. / 15<sup>th</sup> Infantry Regiment, 346<sup>th</sup> Btn. / 53<sup>rd</sup> Independent Mixed Brigade

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 aérien, ou plus de remplacements.
- 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 Peleliu sont formidables. De plus, le "Bloody Nose" et les régions sur les crêtes avoisinantes sont extrêmement bien fortifiées.

- Même si la campagne historique dure jusqu'en novembre, tout fut pratiquement terminé à la fin septembre, même s'il subsista un siège prolongé du «Bloody Nose» et des crêtes voisines. Le jeu se concentre sur cette première partie de la bataille, et les défenses japonaises sont extrêmement solides et difficile à détruire, même si cela n'est pas "impossible".

- 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.]*