

# SAIPAN



## INTRODUCTION

La bataille de Saipan a eu lieu lors de la guerre du Pacifique, sur l'île de Saipan dans l'archipel des Mariannes, du 15 juin au 9 juillet 1944, sous le nom de 'Operation Forager'. On l'a souvent nommée le «*D-Day du Pacifique*» du fait que la flotte d'invasion soit partie de Pearl Harbor le 5 juin 1944, un jour avant le début de l'Opération Overlord en Europe, même si celle du Pacifique ne débute que 9 jours plus tard, à cause de la traversée. Les U.S. 2<sup>nd</sup> Marine Division, 4th Marine Division et la 27<sup>th</sup> Infantry Division de l'Armée US, le tout commandé par le Lieutenant-Général Holland Smith, vont y défaire la 43<sup>ème</sup> Division d'Infanterie de l'Armée Impériale Japonaise, commandée par le Lieutenant-Général Yoshitsugu Saito. La perte de Saipan, qui coûte la vie à 29 000 hommes et de nombreux civils a précipité la démission du Premier Ministre japonais, Hideki Tōjō et à mis l'archipel du Japon a porté des bombardiers lourds B-29 de la United States Army Air Force.

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 Saipan dure 25 tours, du 15 juin au 9 juillet 1944, chaque tour représentant une journée.

Les **Américains** jouent toujours en premier.



# FORCES

Les **forces américaines** incluent des unités du **United States Marines Corps** (2<sup>nd</sup> & 4<sup>th</sup> Divisions), **United States Army** ( 27<sup>th</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 Saipan, 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 toutes les pistes d'atterrissages ainsi que tous les autres objectifs (villages, tunnels et les 4 régions de la "Central Redoubt" près du Mt. Tapochau).

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] 15 Juin 1944

4<sup>th</sup> Marine Division : 23<sup>rd</sup>, 24<sup>th</sup>, 25<sup>th</sup> Regiments chacun avec 3 bataillons d'infanterie, plus le 14<sup>th</sup> Artillery Regiment avec 4 bataillons, et le 708<sup>th</sup> Amphibian Tank Battalion (Army)

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

### [Tour 2] 16 juin 1944

27<sup>th</sup> US Army Infantry Division : 105<sup>th</sup>, 106<sup>th</sup>, 165<sup>th</sup> Infantry Regiments chacun avec 3 bataillons d'infanterie, plus les bataillons 104<sup>th</sup>, 105<sup>th</sup>, 106<sup>th</sup> et 249<sup>th</sup> Field Artillery, ainsi que les 762<sup>nd</sup> et 766<sup>th</sup> Tank Battalions

### [Tour 3] 17 juin 1944

Option de carte : 3 compagnies de blindés des Marines.

## JAPONAIS

Au début : Trente-Troisième Armée, Défenses de Saipan (Lt. Gen. Yoshitsugu Saitō) composées essentiellement de la 43<sup>rd</sup> Division et de la 47<sup>th</sup> Independent Mixed Brigade, plus 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.

# 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 unités de blindés sont présentes.

## 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, obtenir des blindés supplémentaires, demander plus de soutien aéronaval, ou encore choisir pour la 27<sup>th</sup> Division un site de débarquement alternatif.
- Les **Japonais** peuvent également conserver le placement historique, obtenir quelques petites unités aériennes en sus, choisir de redéployer des forces plus près des sites de débarquements du sud de l'île, 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).

## TERRAIN INTERDIT AUX BLINDÉS

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 !]*

- 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.]*

- La "Redoute Centrale" autour du Mt. Tapochau inclue des Tunnels et des Bunkers similaires à ceux du Mt. Suribachi dans le scénario IwoJima. L'empilement y est limité à 3 unités et 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 Tapochau, qui donne un déplacement gratuit entre régions de cette zone qui sont contrôlées par le Japon.