

TARAWA



INTRODUCTION

La bataille de Tarawa a eu lieu du 20 au 23 novembre 1943 entre les Américains et les Japonais sur l'atoll de Tarawa dans les Gilberts, et faisait partie de l'Opération Galvanic, l'invasion des îles Gilberts.

Près de 6 400 Japonais, Coréens et Américains y ont trouvé la mort, essentiellement sur et aux environs de l'îlot de f Betio, à l'extrémité sud-ouest de l'atoll de Tarawa.

La bataille de Tarawa était la première offensive américaine dans la région critique du Pacifique Central. Pour la première fois au cours de la guerre du Pacifique, les Américains durent faire face à une opposition féroce des défenseurs japonais à l'issue d'un débarquement amphibie. En effet, auparavant, ceux-ci n'avaient montré que peu de résistance initiale, mais à Tarawa les 4 500 défenseurs japonais étaient bien ravitaillés et préparés, et ils se battirent pratiquement jusqu'au dernier homme, infligeant au United States Marine Corps des pertes sanglantes dont l'essentiel eu lieu au cours de 76 premières heures de combat.

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 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 Tarawa dure 21 tours, du 20 au 23 novembre 1943, chaque tour représentant 6 heures.

Les **Américains** jouent toujours en premier.



FORCES

Les **forces américaines** incluent des unités du **United States Marines Corps** (2nd 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 Tarawa, 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 toute la piste d'atterrissage, les structures et la "Last Redoubt" (Grid 1701 et Grid 1801)

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 9.

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

2nd Marine Division - Commandant : Maj. Gen. Julian C. Smith

[Tour 1] 20 novembre 1943, 0600n

2nd Marine Regiment avec 3 bataillons d'infanterie et 1 compagnie d'armes lourdes,
8th Marine Regiment avec 3 bataillons d'infanterie et 1 compagnie d'armes lourdes,
10th Artillery Regiment avec 3 bataillons,
2 compagnies de blindés.

[Tour 2] 20 novembre 1943, 1200

8th Marine Regiment avec 1 bataillon d'infanterie, QG de la 2nd Marines Division

[Au Tour 5 ou suivants]

6th Marine Regiment avec 3 bataillons d'infanterie et 1 compagnie d'armes lourdes,
10th Artillery Regiment avec 1 bataillon.

JAPONAIS

Force de Défense des Iles Gilbert, commandée par le Contre-Amiral Keiji Shibazaki

3rd Special Base Force (anciennement 6th Yokosuka SNLF) : 3 bataillons d'infanterie, 1 bataillon d'artillerie,
7th Sasebo SNLF : 3 bataillons d'infanterie, 1 bataillon d'artillerie,
111th Construction Unit, divers mitrailleuses, canons antichars ou anti-aériens.

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. NB: L'IA Japonaise reçoit 2 remplacements par tour à compter 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.

Les unités initiales sont automatiquement ravitaillées pendant 3 jours (12 tours), ensuite les règles normales de ravitaille s'appliquent.



PERCÉES

Aucune percée n'est autorisée dans ce scénario.



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, ou 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 OU FOSSES ANTICHARS

Plusieurs régions ne permettent pas l'accès aux blindés.

Ils sont représentés par un icône spécifique.



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 !]

- Les défenses de Tarawa étaient formidables. La "Dernière Redoute" dans l'est est également bien fortifiés.

- 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.]

- Compte tenu de la petite taille de l'île, l'artillerie de 105mm du USMC 10th Regiment peut en pratique atteindre n'importe quel point de l'île. En conséquence ces unités sont représentées comme les «cibles» des batteries positionnées près des plages. A ce titre elles ne contribuent pas à l'empilement.