PILOT TRAINING MANUAL

DEPARTMENT OF THE NAVY
OFFICIAL
FIGHTERS OF THE PACIFIC

FIGHTERS OF THE PACIFIC

En 1942 dans le Pacifique, deux immenses flottes de guerre se font face. Les japonais sont confiants suite à l'attaque surprise de Pearl Harbor. Pourtant rien n'est joué car les USA sont parvenus à sauver l'essentiel : leurs porte-avions.
Pour la première fois dans l'histoire, cette nouvelle arme va être massivement utilisée lors de combats aéronavals épiques, impliquant des centaines d'avions et de navires. Des aviateurs courageux se lanceront à l'attaque de ces géants des mers, dans un déluge de feu et d'acier. La plupart ne reviendront pas, abattus par la chasse ennemie, par les tirs de défense des navires ou forcés d'amerrir au milieu de l'océan, à court de carburant.
Fighters of the Pacific rend hommage à ces soldats courageux dans un devoir de mémoire, en reproduisant de façon ludique la fureur des combats aériens de cette époque.



MISE EN PLACE

SCÉNARIO :

Chaque scénario indique comment construire le plateau et comment placer les avions et navires. Le scénario peut prévoir des renforts et indique alors les unités supplémentaires, leur tour d'arrivée et dans quelle zone de la carte les placer. Les renforts sont toujours placés en fin de tour.
Nous vous conseillons de jouer les scénarios dans l'ordre, car ils introduisent progressivement les différentes règles de jeu.

AIDE DE JEU :
Manœuvres possibles et les règles de vol.



TABLEAUX DE VICTOIRE :
Placez les avions ennemis détruits, les torpilles, les bombes qui atteignent leur objectif, ou les marqueurs objectif dans la zone indiquée par le scénario. En fin de partie, faites la somme pour avoir vos points de victoires.



PIONS AVION : Ils représentent les avions, leur type et leur direction. Une face représente l'avion à haute altitude (fond nuage), l'autre l'avion à basse altitude (fond océan). Il suffit de retourner le pion pour indiquer un changement d'altitude de l'avion. Les pions sont posés sur les hexagones, face à une direction.



PIONS NAVIRE : Ils représentent un navire à la surface de l'océan. Ils couvrent deux hexagones (destroyers) ou trois hexagones (porte-avions).

AIDE DE JEU :
Caractéristiques des avions japonais ou américains ainsi que les phases du tour.

PLATEAU MODULABLE : Les 8 modules sont nommés sur leurs deux faces : A1/A2, B1/B2 etc … jusqu'à H1/H2. Les scénarios indiquent quelles faces constituent la zone de jeu. Certains hexagones représentent des nuages ou des îles. Construisez le plateau de jeu en assemblant les modules comme indiqué dans le scénario.



AIDE DE JEU :
Détermination de l'initiative



PION INITIATIVE :
Il a deux faces : USA et Japon. Il sert à indiquer quel joueur a l'initiative pour le tour.



AIDE DE JEU
pour le placement du tour en cours, du marqueur fin de partie et des tours d'arrivée des renforts, comme indiqué par les scénarios.



INVENTAIRE DES PIONS

TYPE	VISUEL	QTÉ	TYPE	VISUEL	QTÉ
INITIATIVE	RECTO / VERSO	1	RENFORTS	RECTO / VERSO	4
F4F WILDCAT		18	A6M ZERO		17
SBD DAUNTLESS		22	D3A VAL		18
TBD DEVASTATOR		10	B5N KATE		12
USS HORNET		1	KAGA		1
USS ENTERPRISE		1	AKAGI		1
DESTROYERS	RECTO VERSO	4	TORPILLES	RECTO VERSO	12
BOMBES	RECTO VERSO	12	DCA		6
DÉGÂTS		14	TIR DE BARRAGE		9
ACTIVATION	RECTO VERSO	30	OBJECTIF		6
TOUR		1	FIN DE PARTIE		1



PIONS TORPILLES ET BOMBES :
Ils sont placés sur les avions qui débutent le jeu avec, puis sur le plateau si nécessaire.



MARQUEURS DE DÉGÂT :
Ils sont placés sous un avion ou sur un segment de navire ou un hexagone terrestre pour indiquer qu'il a subi un dégât.



MARQUEURS DCA :
Ils représentent les emplacements des défenses anti-aériennes (DCA) sur une île.



MARQUEUR TOUR :
il indique le tour en cours.



MARQUEURS RENFORTS :
indiquent les tours d'arrivée des renforts en fonction du scénario. Rouge pour les japonais, bleu pour les américains.



MARQUEUR FIN DE PARTIE :
Indique le dernier tour de jeu en fonction du scénario.



MARQUEURS TIR DE BARRAGE :
Ils indiquent l'hexagone sur lequel une DCA effectue un tir de barrage.



MARQUEURS OBJECTIF :
Ils indiquent les hexagones à détruire sur une île.



MARQUEURS ACTIVATION :
Ils sont utilisés sur les avions ou groupe d'avions activés pendant le tour.



MARQUEUR ATTITUDE :
Pour le mode solo. Indique l'attitude générale du joueur BOT.



DÉROULEMENT DU TOUR

Une partie se compose d'un nombre de tours fixé par le scénario. Chaque tour est constitué de 3 phases successives.

1 - LA PHASE INITIATIVE

Les joueurs déterminent qui aura l'initiative pour ce tour.

2 – LA PHASE ACTIVATION

Les joueurs activent tous leurs avions et batteries anti-aérienne (DCA) y compris celles qui se trouvent sur les navires .

3 – LA PHASE FIN DE TOUR

Les mouvements obligatoires sont réalisés et les conditions de victoires vérifiées.

Les tours s'enchaînent jusqu'à ce qu'une condition de victoire soit réalisée par l'un des joueurs ou que le nombre de tours atteint la limite du scénario.



GROUPE D'AVIONS

La notion de groupe d'avion (GA) est très importante pour les phases 1 et 2. Un groupe d'avion (GA) est un ensemble d'avions qui respectent ces 4 conditions :

- Appartiennent au même joueur ;
- Sont adjacents, c'est à dire sur des hexagones qui se touchent au moins un à un pour former un ensemble continu ;
- Ont la même altitude ;
- Vont dans la même direction.



Un avion isolé forme un GA à lui seul.

PHASE 1 - INITIATIVE

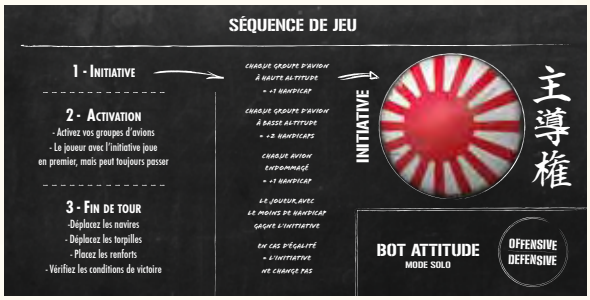
Pour le premier tour, le scénario indique quel joueur a l'initiative. Ensuite, elle est déterminée à chaque tour comme suit :

Chaque joueur compte pour tous ses avions en jeu :

- + 1 point de handicap pour un GA en haute altitude.
- + 2 points de handicap pour un GA en basse altitude.
- + 1 point de handicap par avion endommagé.

Le joueur avec le moins de points de handicap obtient l'initiative. Le pion Initiative est placé sur la face correspondante. En cas d'égalité, le joueur qui avait l'initiative la conserve.

Les DCA, les navires et les îles ne comptent pas dans ce calcul.



PHASE 2 – ACTIVATION

Lors de cette phase, les joueurs activent en alternance leurs GA et DCA.

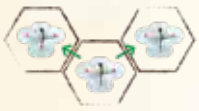
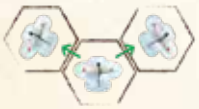
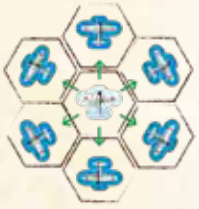
Quand un GA est activé, le joueur qui le contrôle déplace un avion et résout son tir, puis il déplace un deuxième avion et résout son tir, etc … jusqu'à ce que tous les avions du groupe soient activés. C'est alors à son adversaire d'activer un GA. Des marqueurs d'activation sont placés à côté des avions ou GA qui ont été activés pendant le tour. Les avions d'un GA ne sont pas obligés de terminer leur déplacement en étant groupés. Il formeront alors plusieurs GA au prochain tour.

EFFET DE L'INITIATIVE

Le joueur qui a l'initiative commence les activations, mais il peut laisser son adversaire jouer en premier. De façon général, le joueur qui a l'initiative peut toujours passer son tour. Ainsi il peut faire jouer tous les GA de son adversaire puis activer tous les siens. En revanche il ne peut activer qu'un seul GA à la fois et doit laisser jouer son adversaire entre deux de ses activations.

MOUVEMENT

Chaque avion a une valeur de vitesse qui correspond au nombre de points de mouvement (PM) qu'il doit obligatoirement dépenser, sauf en cas d'esquive (voir plus bas). Voici les manœuvres possibles d'un avion avec leur coût en PM :

	**AVANCER – 1 PM** : l'avion avance d'un hexagone, droit devant et ne change ni de direction ni d'altitude.
	**GLISSER – 1 PM** : l'avion avance d'un hexagone à droite ou à gauche et ne change ni de direction ni d'altitude.
	**VIRER – 1 PM** : l'avion change de direction d'un cran (60°) vers la droite ou la gauche puis avance d'un hexagone sans changer d'altitude.
	**PIQUER – 0 PM** : l'avion avance d'un hexagone, droit devant et passe de haute à basse altitude. Cette manœuvre peut être réalisée n'importe quand pendant le mouvement, y compris en cas d'esquive.
	**MONTER – 2 PM** : l'avion avance d'un hexagone et passe de basse à haute altitude.
	**DÉCROCHER – TOUS LES PM** : cette manœuvre est réservée aux avions avec le trait Chasseur. Elle coute tout le mouvement de l'avion. Elle peut être réalisé pour faire une esquive. Pour Décrocher, l'avion doit être à haute altitude. Il termine la manœuvre à basse altitude, sur n'importe quel hexagone adjacent à son point de départ, l'arrière de son avion pointant vers son point de départ.

Le mouvement d'un avion doit respecter ces 4 règles :

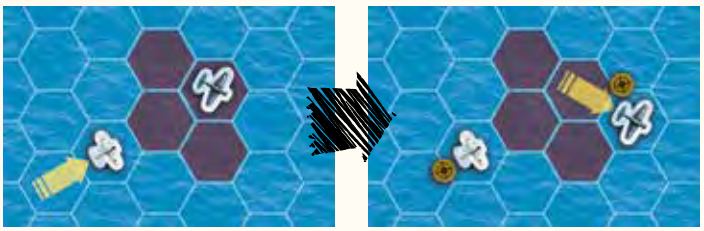
1. Utiliser tous ses PM.
2. Ne jamais faire une manœuvre à droite (Glisser ou Virer) après une manœuvre à gauche (Glisser ou Virer) et inversement.
3. Ne jamais faire un Monter et un Piquer dans le même mouvement.
4. Ne jamais terminer son mouvement sur un autre avion à la même altitude.

TIR

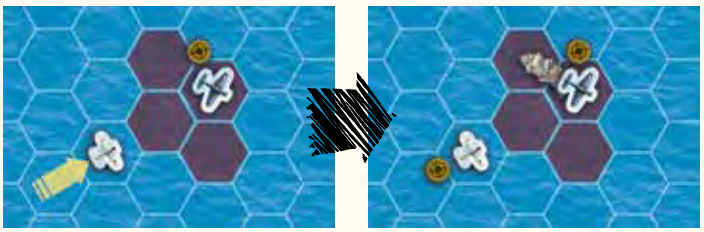


Chaque avion possède une Zone de Tir, un ensemble d'hexagones dans lesquels il peut tirer à la fin de son mouvement. La zone de tir d'un avion est indiquée sur sa fiche par des hexagones rouges (voir page 8).
Elle n'est valable qu'à l'altitude de l'avion. Il est impossible de tirer sur un avion à une altitude différente.
À la fin de son mouvement un avion peut tirer sur une seule cible présente dans sa Zone de Tir.

1. Si la cible n'a pas encore été activée, alors elle doit faire une esquive.



2. Si la cible a déjà été activée, ou qu'elle est toujours dans la Zone de Tir après son esquive, elle est alors touchée et subit un dégât.



S'il a le choix, un avion doit tirer sur la cible la plus proche.
Il est impossible de tirer vers, à travers ou depuis un nuage.
Les nuages sont toujours considérés à haute altitude.

ESQUIVE

Quand un avion non activé est pris pour cible, il doit faire une Esquive pour tenter de sortir de la Zone de Tir de l'avion qui lui tire dessus.

Une esquive est un mouvement obligatoire d'un Point de Mouvement pour Avancer, Glisser ou Virer, éventuellement précédé ou suivi d'un Piqué. Un avion avec le trait « Chasseur » en haute altitude peut « Décrocher » pour faire son esquive. Il est interdit de Monter pour esquiver. Après une Esquive, l'avion pris pour cible est considéré comme Activé. Il ne peut plus être activé pendant ce tour.

DÉGÂTS

Chaque avion possède une valeur de Blindage, en général 1 ou 2 qui indique les dégâts qu'il doit subir pour être mis hors combat. Un avion avec une valeur de blindage de 1 est détruit dès le premier dégât. Il faut toucher 2 fois un avion avec un blindage de 2 pour le mettre hors combat.

Pour indiquer qu'un avion avec un blindage de 2 est endommagé, placez un marqueur de dégât sous l'avion. Si cet avion doit de nouveau subir un dégât il est mis hors combat et retiré du jeu.

RIPOSTE



Si un avion se fait tirer dessus et survit aux dégâts, il peut riposter sur l'avion qui vient de lui tirer dessus si celui-ci se trouve dans sa Zone de Tir. Le premier tireur subit alors des dégâts et peut être détruit, ce qui n'annule pas son tir initial.

RÉACTION EN CHAÎNE

Il est possible qu'un avion qui esquive place lui-même un avion ennemi dans sa Zone de Tir, qui peut lui-même esquiver et viser un avion etc. Dans ce cas résolvez d'abord toutes les esquives, puis tous les dégâts en remontant la chaîne.

BATTERIES ANTI-AÉRIENNE (DCA)

Tous les segments d'un navire de guerre sont équipés de batteries anti-aériennes (DCA) et en fonction du scénario, des marqueurs sont placés sur certains hexagones d'îles.



Les DCA sont considérées à basse altitude et ne peuvent pas se déplacer (elles suivent toutefois le navire où elles se trouvent). Elles ont une Zone de Tir sur les 6 hexagones adjacents ainsi que leur propre hexagone. Les DCA ne sont jamais groupées pour l'activation, même si elles sont adjacentes.

Les DCA sont activées comme des GA et peuvent alors prendre pour cible un avion qui se trouve dans leur Zone de Tir. Le tir est résolu comme pour un avion.

Une DCA n'est activée qu'une seule fois par tour. Placez un marqueur activation dessus quand elle a été activée.

Une DCA sur la terre ferme peut-être détruite par une bombe. Celle d'un navire est mise hors de combat si le segment du navire où elle se trouve est touchée par une bombe ou une torpille.

TIR DE BARRAGE



Certaines DCA possèdent une option de tir de barrage à haute altitude qui se fait à la place du tir normal à basse altitude.

Pour les Américains, chaque segment d'un navire et chaque DCA terrestre possèdent cette option.

Pour les Japonais, seul un segment par navire (au choix à chaque tour) et les DCA terrestre peuvent faire un tir de barrage.

Après le calcul d'initiative et avant la toute première activation, le joueur qui a des options de tir de barrage peut placer un marqueur tir de barrage pour chacune de ses DCA concernée jusqu'à 2 hexagones de celle-ci. Ces DCA sont considérées comme activées et ne pourront pas faire de tir à basse altitude pendant le tour.

Dès qu'un avion, ennemi ou ami, passe à haute altitude à travers l'hexagone ainsi marqué, il subit automatiquement un dégât. Le marqueur est laissé à sa place. Un marqueur posé directement sur un avion lui inflige des dégâts sans qu'il puisse réagir.

Tous les marqueurs Tir de Barrage sont retirés pendant la phase 3 – Fin de tour.

PHASE 3 - FIN DE TOUR

Une fois toutes les unités activées, les joueurs passent à la phase 3 - Fin de tour et font les actions suivantes dans cet ordre :

1. Les navires sont déplacés.
2. Les torpilles sont déplacées.
3. Les marqueurs activations sont retirés.
4. Les marqueurs de tir de barrage sont retirés.
5. Les renforts sont placés comme indiqué par le scénario.
6. Les conditions de victoire sont vérifiées.

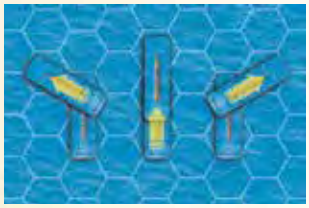
Si aucun joueur ne gagne la partie, avancez le marqueur tour d'une case et commencez un nouveau tour en déterminant l'initiative.

NAVIRES, ÎLES ET ATTAQUES AU SOL

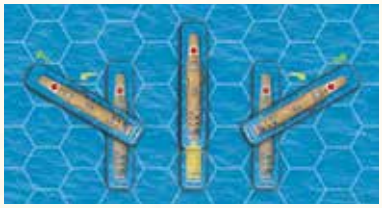
NAVIRES



Dans certains scénarios des navires sont présents et sont des objectifs à détruire. Tous les navires de guerres sont équipés d'une DCA sur chacun de leurs segments.
Les navires doivent se déplacer pendant la phase 3 – Fin de tour. Un navire ne peut pas superposer un autre navire, mais son mouvement est obligatoire si une option est possible. Si aucune option n'est possible, alors il reste sur place. Les avions, même à basse altitude, peuvent survoler un navire.
Les navires de deux segments (destroyers) avancent d'un hexagone soit droit devant, soit vers la gauche, soit vers la droite. L'arrière vient prendre la place qu'occupait leur avant.
Les navires de trois segments (porte-avions) soit avancent d'un hexagone droit devant, soit pivotent d'un cran vers la droite ou vers la gauche et avancent d'un hexagone.

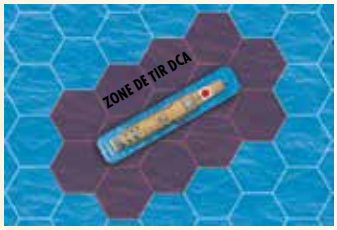


DÉPLACEMENT D'UN DESTROYER



DÉPLACEMENT D'UN PORTE-AVION

Les dégâts aux navires ne sont possibles qu'avec des bombes ou des torpilles. Quand un segment d'un navire est touchée, placez un marqueur dégât sur ce segment. La DCA qui s'y trouve est mise hors de combat. S'il s'agit du segment arrière du navire, il devient immobile pour le reste de la partie. Si c'est un segment central ou avant d'un porte-avions qui est touché, alors il ne pourra plus faire décoller de renfort.





Quand un segment est touché une fois il est détruit et ne peut plus être touché de nouveau. Les points de victoire ne comptent qu'une seule fois par segment de cible.

ÎLES

En fonction des scénarios, les îles peuvent contenir des objectifs et des DCA . Une île ne se déplace pas. Elle ne gêne pas les mouvements des avions, mais empêche ceux des navires.
Les dégâts aux îles ne sont possibles qu'avec des bombes. Quand un hexagone d'une île est touché, placez un marqueur dégât sur cet hexagone. La DCA qui s'y trouve est mise hors de combat. Quand un hexagone est touché une fois il est détruit et ne peut plus être touchée de nouveau.

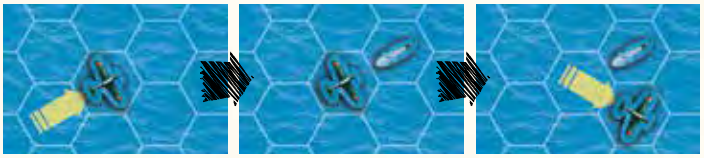
TORPILLES





Les avions avec le trait « Torpilleurs » peuvent être équipés d'une torpille par avion en début de partie. Pour larguer une torpille, l'avion doit effectuer n'importe quand pendant son mouvement une manœuvre « Avancer » à basse altitude, puis il place un pion torpille sur l'hexagone devant lui et peut terminer son mouvement comme il veut s'il lui reste des PM.
Une torpille ne peut pas être placée de cette façon directement sur un navire. Elle doit d'abord être placée sur un hexagone d'eau.

Les torpilles sont déplacées droit devant pendant la phase 3, de deux hexagones pour les torpilles japonaises et d'un seul hexagone pour les torpilles US.





BOMBES

Les avions avec le trait « bombardier » peuvent être équipés d'une bombe par avion en début de partie. Pour larguer une bombe, l'avion doit obligatoirement effectuer deux manœuvres Avancer à basse altitude, puis il place un marqueur dégât sur un des hexagones dans lequel il est entré. Cet hexagone est détruit automatiquement.



BOMBES EN PIQUÉ

Les avions avec le trait « bombardier en piqué » peuvent être équipés d'une bombe par avion en début de partie. Utilisez le marqueur Bombe, soit pour indiquer les avions ayant encore leur bombe, soit pour indiquer les avions qui n'ont plus de bombes. Pour larguer sa bombe, l'avion doit effectuer n'importe quand pendant son mouvement la manœuvre Piqué, puis il place un marqueur dégât sur l'hexagone où il se trouve pour marquer l'endroit où est tombée la bombe. Il peut terminer son mouvement comme il veut s'il lui reste des PM.



LES AVIONS



Les avions possèdent en plus de leur vitesse, de leur blindage et de leur zone de tir, un ou plusieurs Traits qui leur donnent une capacité.

CHASSEUR : peut effectuer la manœuvre Décrocher.

BOMBARDIER : peut larguer une bombe.

BOMBARDIER EN PIQUÉ : peut larguer une bombe en piqué.

TORPILLEUR : peut larguer une torpille.

AGILE : peut effectuer un pivot gratuit d'un cran à gauche ou à droite en fin de mouvement en respectant les règles de mouvement.

CANON DE 20 MM : double les dégâts sur une cible située sur l'hexagone juste devant lui.

INFLAMMABLE : subit double dégâts quand il se trouve dans l'hexagone juste devant le tireur et quand celui-ci est un avion avec le trait Chasseur.

UTILISATION DES MARQUEURS ACTIVATION

Placez un marqueur pour chaque avion activé ou un seul marqueur pour tout un groupe afin de diminuer le nombre de marqueur.

Utilisez des marqueurs d'activation de couleurs différentes si vous avez plusieurs avions ou DCA sur le même hexagone.

Utilisez les marqueurs d'activation numérotés dans le cas de réactions en chaîne.

CARACTÉRISTIQUES DES AVIONS AMÉRICAINS

F4F WILDCAT	SBD DAUNTLESS	TBD DEVASTATOR
ZONE DE TIR	ZONE DE TIR	ZONE DE TIR
		
VITESSE :	VITESSE :	VITESSE :
BLINDAGE :	BLINDAGE :	BLINDAGE :
CARACTÉRISTIQUES : Chasseur	CARACTÉRISTIQUES : Bombardier Bombardier en piqué	CARACTÉRISTIQUES : Bombardier Torpilleur

CARACTÉRISTIQUES DES AVIONS JAPONAIS

A6M ZERO	D3A VAL	B5N KATE
ZONE DE TIR	ZONE DE TIR	ZONE DE TIR
		
VITESSE :	VITESSE :	VITESSE :
BLINDAGE :	BLINDAGE :	BLINDAGE :
CARACTÉRISTIQUES : Chasseur Agile Canon 20 mm	CARACTÉRISTIQUES : Bombardier Bombardier en piqué Inflammable Agile	CARACTÉRISTIQUES : Bombardier Torpilleur Inflammable

CRÉDITS

Auteur : Frank Garibaldi

Développement : Didier Dincher

Illustration de la couverture : Alexandre Bonvalot

Illustration des pions : Antoine Schindler

DON'T PANIC GAMES ©2021

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Traduction Anglaise : Nicolas Lion

Mise en page : Vincent Diez et Clémence Gouyon

Production : Nicolas Aubry