

# **CARRIER BATTLES**

## RESUME DES REGLES

Ceci est une courte synthèse des règles du jeu **Carrier Battles**. Les règles plus poussées sont directement accessibles ingame par le menu Règles.



### UN SCENARIO

- se déroule sur 3 jours,
- divisés en tours de 1h20 (7 tours de nuits, 11 tours de jour).
- Chaque tour est décomposé en 4 phases de 20 minutes.



## DETECTION

- Toute l'essence de la guerre aéronavale repose sur la recherche de la flotte ennemie. Trouver et frapper en premier les porte-avions adverses est un énorme avantage car ces derniers seront moins en état de riposter. Dans la pratique, les deux camps arrivent à se localiser et à effectuer des frappes simultanées.
- La recherche se fait à partir des porte-avions et aérodromes contrôlés par le joueur. Il s'agit d'envoyer une ou plusieurs unités quadriller un secteur défini par un rayon (60°, 120°, 180°, 240° ou 360°) et une distance maximale (en général limitée par l'endurance des scouts).
- On peut aussi jouer sur la vitesse de recherche. Chaque PHASE, les scouts avanceront de 1 ou 2 hexagones à partir de leur base. Le segment de l'arc de recherche où se trouvent des scouts est affichés sur la carte.
- Les scouts chercheront chaque PHASE sur le côté et devant leur position.
- La météo joue un rôle majeur.
- Il est recommandé d'envoyer plusieurs vagues de scouts et de conjuguer les recherches de plusieurs bases pour se donner plus de chances.
- Lorsqu'un escadre ennemie est repérée, on obtient sa position (plus ou moins précise) sur la carte et un renseignement sommaire sur sa composition (petite, grande, surface, transport...). Ce renseignement sera amené à se préciser au fur et à mesure des recherches. Il se peut que les premiers scouts se soient trompé dans leur rapport et qu'un Transport (TRS) se transforme en un flotte de porte-avions (CV) !
- Les scouts peuvent rester au-dessus de leur cible et la suivre (*shadowing*), permettant un localisation et un renseignement maximal sur la flotte ennemie. Ils peuvent être chassés et abattus éventuellement par la CAP (*Cover Air Patrol, couverture de chasse*) adverse.
- La carte affiche la dernière position connue d'une escadre pendant 4h ainsi que la dernière direction prise par celle-ci.
- Le joueur bénéficie aussi des recherches opérées par les hydravions basés sur les croiseurs et les bases d'hydravions mais celle-ci sont entièrement gérés par le système.



## DEPLACEMENTS

- Les navires se déplacent d'un hexagone chaque TOUR.
- Certains navires sont plus lents (Transports, navires endommagés).
- Les unités aériennes se déplacent de 2 hexagones chaque PHASE, elles sont par conséquent 8 fois plus rapides.
- Dans certains scénarios, le Tokyo Express est composé de destroyers (DD) naviguant à toute allure. Les DD se déplacent de 1 ou 2 hexagones par TOUR et ont plus de chance d'échapper à une frappe aérienne.



## OPERATIONS AERIENNES

- On manipule des unités aériennes qui représentent 4 avions chacune.
- Le joueur gère les missions des unités aériennes sur ses aérodrome et porte-avions :
  - \* CAP,
  - \* Recherche,
  - \* et Raid aérien.
- Il suffit de déplacer une unité ou un groupe d'unités du HANGAR vers la zone de mission désirée. Un compteur indique le temps nécessaire pour décoller.
- Un semi-automatisation fait régulièrement atterrir la CAP pour la ravitailler (le joueur devra par contre la relancer lui-même).
- Il est possible de programmer la CAP et la recherche, pour répéter les missions en boucle.
  - \* On peut envoyer de la CAP protéger une escadre amie
  - \* On peut se rebaser sur une base amie
- On ne peut attaquer que les escadres ennemis qui sont visible sur la carte (il faut les rechercher et les trouver d'abord).
- La charge optimale est choisi par le système en fonction de la cible et de la distance.
- Le joueur à le choix pour les chasseurs bombardiers entre un rôle d'escorte ou de bombardement.
- Une fois décollé, un raid se dirige automatiquement vers la dernière position connue de la cible.
- S'il ne la trouve pas, ils peut la chercher dans les environs avant de rentrer ou d'attaquer une autre cible.
- Il est possible de ne pas pouvoir attaquer à cause d'un manque d'endurance (plus d'essence) ou d'une mauvaise position de la cible.
- Les radars aériens ont la possibilité de détecter le raid plusieurs hexagones à l'avance, ce qui laisse un peu de temps pour réagir.



## COMBAT AERONAVALS

- La CAP combat les bombardiers et leur escorte. Les avions peuvent être détruits, endommagés ou simplement avortés.
- La DCA (*Défense Contre Avions*) lourde tire sur les bombardiers.
- Les bombardiers attaque à la bombe ou à la torpille les navires ennemies suivant un schéma prédéfini.
- Les navires peuvent prendre des dégâts sur leur structure (perte de PV) ou des coups critiques variés (incendie, perte propulsion, tourelle, ascenseur, radar, inclinaison, etc..).
- Certains sont réparables dans le temps.
- La DCA légère réplique mais ne peut empêcher l'attaque comme peut le faire la DCA lourde.
- La CAP combat encore les avions ennemis sur le chemin du retour.





## COMBAT DE SURFACE

- Un combat peut survenir lorsqu'une escadre rentre (volontairement ou non) dans un hexagone occupé par une escadre ennemie.
- Suivant la vitesse, la détection, l'ennemi peut s'échapper. Sinon il y a combat.
- Un camp peut obtenir la surprise, auquel cas, il pourra lancer une salve de torpilles dont les effets seront pris en compte avant la phase suivante.
- Lors du combat au canon, les deux camps tirent simultanément. Les navires tirent statistiquement plus souvent sur les navires de leur classe ou sur l'escorte des TRS/CV.
- Après le combat, les deux escadres reçoivent des points de désordre qui les empêchent de combattre pendant plusieurs tours, le temps de réorganiser.



## BOMBARDMENT

- Une force de surface qui passe un TOUR complet dans l'hexagone d'un aérodrome adverse, le bombarde.
- Le bombardement occasionne des dégâts aux pistes et aux unités aériennes au sol.
- Un navire ne peut bombarder qu'une fois par partie.



## TRANSPORT NAVAL

- Une force de surface qui passe un TOUR complet sur un objectif peut y débarquer.
- Il peut s'agir d'une invasion (si l'objectif est à l'ennemi). L'objectif est capturé si un nombre suffisant de points de cargaison (cargo) est débarqué,
- Il peut aussi s'agir d'un renfort, selon le scénario.



## POINTS DE VICTOIRE

La plupart des Points de Victoire (PV) viennent des sources suivantes :

- Unités aériennes détruites.
- Navires ennemis coulés. Les Porte-avions rapportent énormément.
- Navires ennemis lourdement endommagés.
- Cargaisons débarquées sur les objectifs du scénario.
- Contrôle d'un objectif.
- Spécifique au scénario (ex : Raid sur Rabaul).