



## ERRATA

### Renforts :

Le livret de règles indique que les joueurs obtiennent 5 points de renforts plus 2 par île qu'ils contrôlent. C'est incorrect à cause d'une erreur dans le livret. Le nombre correct de points de renforts est de 10 points par joueur, plus 4 par île qu'ils contrôlent. Le jeu est jouable avec les 2 règles, mais Avalon Hill recommande de jouer avec la bonne règle (10 points + 4 par île). Nous sommes désolés pour le dérangement causé.

=====

## FAQ

### Transport d'unités :

Q : Les règles indiquent que vous pouvez décharger et déplacer les transports de troupes. Pouvez-vous les charger puis les déplacer ? Si par exemple j'ai un transport de troupes vide dans la zone maritime J, que je le déplace dans la zone maritime K et charge 2 unités d'infanterie dessus depuis Malaita (dans le but de les évacuer), est-ce permis ? Ou bien doit-on charger d'abord et se déplacer ensuite ?

R : Non. Chargez d'abord, puis déplacez-vous.

Q : Les règles indiquent que "vous pouvez charger des unités et de l'approvisionnement depuis des zones d'îles adjacentes sur des transports de troupes". Puis-je charger un transport de troupes seul avec des unités provenant de plus d'une seule île, ou bien les unités qui embarquent sur un transport de troupes doivent-elles venir de la même île ?

R : Vous pouvez charger vos transports de troupes depuis différentes îles du moment que le transport de troupes ne se soit pas encore déplacé.

### Combat :

Q : En ce qui concerne les attaques d'artillerie sur des unités navales : lorsque l'artillerie attaque une unité navale, une unité navale Alliée doit-elle être présente dans cette bataille ? Par exemple, une unité d'artillerie Alliée sur Guadalcanal peut-elle tirer sur un destroyer de l'Axe dans la zone maritime H même s'il n'y a aucune unité navale Alliée dans cette dernière ?

R : Oui. Les unités n'ont besoin d'aucune aide pour tirer dans des zones adjacentes. Une grosse partie du jeu est d'essayer d'obtenir des tirs gratuits comme ceux-ci.

Q : Les règles stipulent que "Chaque croiseur ou cuirassé doit tirer sur une zone d'île adjacente chaque tour". Est-il nécessaire d'avoir des unités terrestres qui attaquent cette zone maritime pour pouvoir attaquer avec les unités navales ? Ou bien les unités navales peuvent-elles faire des tirs "à l'aveuglette" sur l'île ?

R : Oui, vous pouvez effectuer des tirs à l'aveuglette sur l'île : les tirs gratuits font partie de la stratégie du jeu.

Q : Si un porte-avions est touché par un sous-marin, perd-t-il ses chasseurs ?

R : Non, les chasseurs ont une chance de trouver un endroit où atterrir. Ils sont considérés comme étant en vol au moment où le porte-avions est coulé.

Q : Lorsque l'artillerie ou des navires attaquent une zone adjacente, toutes les figurines présentes dans la même région doivent-elles attaquer la même zone adjacente ou est-il possible de les répartir ?

R : Vous pouvez les répartir. L'artillerie, les cuirassés, les croiseurs ne peuvent tirer que dans une zone par tour. L'attaquant doit déclarer de quelle façon sont affectées les unités quand l'attaque a lieu dans chaque zone.

Q : Si deux de vos cuirassés se trouvent dans une zone maritime, pouvez-vous ignorer les deux premières touches sur ces derniers ? Ou bien cela dépend-il du fait que la seconde touche était un 1 ou un 2 ?

R : Si vous avez deux cuirassés dans la même zone, ignorez les deux premières touches sur les cuirassés, sans tenir compte de leurs résultats (1 ou 2). Cette relation reste aussi vraie si vous avez plus de cuirassés (ignorez 3 touches avec 3 cuirassés dans la zone etc). C'est un peu vague dans le livret de règles.

Q : "Un avion ne peut pas se poser sur une terrain d'aviation endommagé, même s'il ne s'est pas déplacé depuis cette zone d'île ce tour-ci". Cela signifie-t-il que lorsqu'un terrain d'aviation est endommagé, toutes les unités aériennes doivent se déplacer vers une autre zone d'atterrissage pendant la phase de regroupement même si elles ne se sont pas déplacées du tout lors de ce tour ?

R : Oui. Sinon c'est comme si elles se faisaient bombarder en même temps que le terrain d'aviation.

Q : En ce qui concerne les jetons Avantage : Charge Banzai est utilisé "avant que l'étape de combat terrestre ne commence". Combat de nuit est utilisé "avant que l'étape de combat naval ne commence". Cependant, Patrouilleurs lance-torpilles est utilisé "avant que le combat naval ne commence". Cette différence dans la construction de la phrase est-elle intentionnelle ? Patrouilleurs lance-torpilles se joue-t-il avant tout combat naval particulier, ou se joue-t-il "avant que l'étape d'un type de combat ne se joue", tout comme Charge Banzai ou Combat de nuit ?

R : Ils sont prévus pour fonctionner de la même façon, c'est à dire utilisés au début du combat dans chaque zone.

### **Contrôle des zones d'îles, approvisionnement et terrains d'aviation :**

Q : Si un joueur adverse capture un terrain d'aviation mais que les avions sont toujours sur le terrain (c'est à dire qu'ils ne se sont pas déplacés ce tour-ci), que leur arrive-t-il ? Doivent-ils trouver une nouvelle zone d'atterrissage ou bien être détruits ?

R : Tous les avions sont considérés comme étant en vol à chaque tour. S'ils ne se déplacent pas, ils sont simplement dans le ciel à défendre la zone. Il faut qu'ils trouvent une nouvelle zone d'atterrissage ou être détruits.

Q : Pour ce qui est de déterminer le contrôle, les jetons d'approvisionnement sont-ils considérés comme des unités ? Par exemple, si j'ai uniquement deux jetons d'approvisionnement et aucune autre unité sur une zone d'île mais que je possède un cuirassé dans la zone maritime adjacente, ma puissance d'attaque contre les unités terrestres est-elle de 2 ou bien l'autre joueur gagne-t-il le contrôle de mes jetons ?

R : Les jetons d'approvisionnement sont des jetons, pas des unités.

Q : Si je décharge de l'approvisionnement dans une zone d'île qui ne contient que des unités ennemies, que se passe-t-il ?

R : Elles tombent sous le contrôle du joueur adverse. Je ne recommanderais pas de relâcher l'effort avant la fin de la guerre...

Q : Si un joueur contrôle une zone d'île, contrôle-t-il tous les terrains d'aviations ?

R : Si des terrains d'aviation construits par l'adversaire sont présents et si l'adversaire possède toujours des unités terrestres sur l'île, alors l'adversaire contrôle le terrain d'aviation. Un joueur peut contrôler une île tandis que l'autre peut contrôler les terrains d'aviation. Il est même possible que chacun des deux joueurs contrôle un terrain d'aviation sur la même île. Les terrains d'aviation et l'approvisionnement ne changent de propriétaire que lorsque toutes les unités qui les défendent sont éliminées.

Q : Puis-je construire un terrain d'aviation sur une île que je ne contrôle pas ?

R : Oui, si vous avez assez de jetons d'approvisionnement sur place et un emplacement de terrain d'aviation de libre. C'est une tactique dangereuse, mais utile si vous avez l'intention de bientôt déloger l'ennemi.

## **Utilisez vos points de renforts, réparez, et déployez-vous**

Q : Si j'achète un transport de troupes, un destroyer, ou un porte-avions, je peux directement charger des unités depuis la carte de base. Cela inclue-t-il les unités laissées là lors d'un tour précédent ainsi que celles que je viens juste d'acheter ce tour-ci ?

R : Oui. Vous pouvez charger n'importe quoi depuis la base.

Q : Puis-je déployer n'importe quelle unité depuis la carte de base ou uniquement celles que j'ai acheté ce tour-ci ?

R : N'importe quelles unités et elles peuvent être chargées immédiatement.

Q : Si un transport de troupes, un destroyer ou un porte-avions était déjà présent sur la carte de base avant l'étape des renforts, puis-je le charger avec n'importe quelle unité de la carte de base y compris les unités achetées ce tour-ci ou les unités déjà présentes depuis un tour précédent ?

R : Oui vous pouvez. Le but est que toute unité déployée sur le front en dépensant de l'approvisionnement peut être chargée avec des unités. Ce n'est pas clair dans le livret de règles.

Q : Un cuirassé adjacent à deux zones d'îles différentes contenant chacune des unités amies peut-il exercer son influence sur l'attaque terrestre sur chacune des 2 zones d'îles en même temps afin de déterminer le contrôle de l'île ?

R : Oui. C'est pourquoi le placement est si important.

## **Déplacement :**

Q : Pouvez-vous déplacer les unités depuis le front jusqu'à la carte de base ?

R : Vous pouvez déplacer des unités navales depuis le plateau principal vers la carte de base en utilisant 1 point de déplacement depuis les deux zones connectées à la carte de base. Ceci est important pour les transports de troupes qui doivent retourner en arrière afin de charger plus d'unités.

Q : Quelles sont les différentes façons de déplacer les unités navales depuis ma carte de base vers le plateau principal ?

R : Vous pouvez payer des jetons d'approvisionnement lors du déploiement ou bien les bouger de la carte vers le plateau pendant la phase de déplacement.

Q : A quel moment décidez-vous quelle zone maritime l'artillerie va attaquer, ou quelle île un navire va attaquer ?

R : Lorsque chaque attaque individuelle sur une zone est résolue. Vous devez vous rappeler qu'elle a tiré de manière à ce qu'elle ne tire pas deux fois. Vous pouvez vous en rappeler en la couchant sur le côté ou en rajoutant un marqueur.

Venez discuter à propos d'Axis and Allies : Guadalcanal sur les forums