

POUR LA GLOIRE



INTRODUCTION

La bataille de Hong Kong (8 décembre - 25 décembre 1941) fut l'une des premières batailles de la guerre du Pacifique où les forces terrestres du Commonwealth furent opposées aux Japonais. Le matin même de l'attaque sur Pearl Harbor, les forces aériennes et terrestres de l'Empire du Japon attaquent la colonie de Hong Kong, sans déclarer la guerre à l'Empire britannique. La garnison était alors composée d'unités britanniques, indiennes et canadiennes, ainsi que des unités de défense auxiliaires et du corps de défense volontaire de Hong Kong (HKVDC).

En une semaine, les défenseurs vont abandonner la partie continentale du territoire et moins de deux semaines plus tard, leur position sur l'île de Victoria étant devenue intenable, la colonie se rend.

Un joueur représente les forces terrestres et aériennes de l'Empire du Japon, l'autre contrôle les défenseurs du Commonwealth. Ces derniers ont construit quelques fortifications à la frontière, mais elles sont dispersées et sans couverture aérienne. Les Japonais sont nombreux, bien équipés et fortement soutenus par leur force aérienne.

- Les **Japonais** doivent avancer et conquérir les territoires continentaux, puis envahir l'île de HK elle-même,
- Le **Commonwealth** doit résister désespérément aux assauts de son ennemi, en espérant infliger suffisamment de pertes et tenir assez longtemps pour que leur combat et la gloire qui en découle restent dans les mémoires.

Le scénario est principalement une course contre la montre, pour les deux camps.

DURÉE

Durée : 4h+

Camp favorisé : aucun

Camp le plus difficile à jouer : Britannique

La campagne 'Glory Recalled' (Pour la Gloire) dure 18 tours, du 8 décembre au 26 décembre 1941, chacun représentant une journée.

Le **Commonwealth** joue toujours en premier (bien que son activité au tour 0 soit limitée au choix de certaines options).



FORCES

Les forces du **Commonwealth** incluent des unités de la **British Army**, **Indian Army**, **Canadian Army**, **Hong Kong Colony forces** et de la **Royal Air Force**.

Les forces **Japonaises** incluent des unités terrestres et aériennes de l'**Armée Impériale** et de la **Marine Impériale**.

PLATEAU DE JEU

La carte représente la partie principale de la colonie britannique de Hong Kong, avec les «nouveaux territoires» reliés au continent au nord, et l'île de Hong Kong elle-même au sud.

Les batteries côtières britanniques empêchent un débarquement japonais sur l'île de Hong Kong jusqu'à ce qu'une majorité d'entre elles soient capturées ou détruites.

Les cases de débarquement (carré dans le port principal ou près d'Aberdeen/Stanley) représentent la navigation locale nécessaire pour traverser vers l'île. Elles ne peuvent pas être pénétrées tant que Kowloon et les quais principaux du continent ne sont pas capturés.

Routes: le mouvement entre zones urbaines amies ne coûte que 0.5 PM (1 si ennemi). les routes en dehors des villes réduisent le coût de mouvement de 1 par rapport au même terrain sans routes (hors jungle toujours 3).

EMPILEMENT AERIEN : dans ce scénario il est limité à 5 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.

VICTOIRE IMMEDIATE

Le **joueur Commonwealth** gagne s'il contrôle toujours son QG sur l'île de Hong Kong à la fin de la partie.

Le **joueur japonais** gagne s'il capture toutes les structures sur la carte ou élimine toutes les unités adverses.

Le joueur qui obtient 30 PV gagne immédiatement. Sinon le camp avec le plus grand total de Points de Victoire à la fin du jeu emporte la partie.

VP DE BONUS OU DE PÉNALITÉ

Les deux camps reçoivent des PV en fin de partie pour le contrôle des structures suivantes: cités (1 PV), réservoirs (3 PV) et le site du QG sur le Mount Gough (5 PV). Les Piers (ancres) et l'aérodrome de Kai-Tak rapportent 1 PV (3 pour les Piers sur Victoria Island) au **joueur japonais** seulement.

Le **joueur Commonwealth** gagne 3 PV à la fin de chaque semaine (tous les 6 tours). Il obtient également 1 PV pour chaque site militaire (aérodrome, batteries, forts) qu'il contrôle à la fin de la partie. Et enfin chaque chef ou unité japonaise éliminé lui rapporte 1 PV supplémentaire.

Les options initiales offertes aux deux camps peuvent leur faire perdre des PV de départ (les deux camps commencent avec 10).



VICTOIRE

RENFORTS

COMMONWEALTH

[Tour 1] 8 décembre 1941

Pas de renforts dans ce scénario, mais deux cartes, liées aux événements initiaux, permettront une défense plus forte au début, au prix de points de victoire, comme suit :

- Buffalos (4 PV): une unité aérienne de chasseurs la RAF est rajoutée - Voir aussi Bombardement de Kai-Tak infra.
- Plus de troupes (6 PV) : cette option donne 3 artilleries, 1 automitrailleuse et des champs de mines initiaux, plus des remplacements (+1 tous les deux tours).

JAPON

[Tour 1] 8 Décembre 1941

Pas de renforts dans ce scénario, mais deux cartes, liées aux événements initiaux, donnent des forces supplémentaires.

- Kanoya (4 PV): cette unité aérienne de la marine japonaise peut commencer directement en jeu,
- Plus de troupes (6 PV): cette option donne plus de remplacements (+1 tous les tours) et de troupes supplémentaires lorsque le 66^{ème} Régiment (reçu via le jeu de cartes) entrera en jeu plus tard.

RÈGLES SPÉCIALES

MÉTEO

A l'époque de ce scénario, il y a de fréquentes fortes chutes de pluie dans cette partie du sud-est de la Chine. 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

Commonwealth : gain de 1 remplacement tous les 2 tours (augmente de 1 par tour si l'option «Plus de Troupes» est choisie).

Japon : gain de 2 remplacements par tour (augmente de 1 par tour si l'option «Plus de Troupes» est choisie).

Des remplacements et constructions supplémentaires pour les deux camps sont gérés par les cartes.

CARTES

Deux cartes sont tirées à chaque tour du jeu, et les joueurs peuvent en conserver jusqu'à 10 en main.

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 engagés en combat avec celles-ci (seul un emblème est visible).

RÈGLES SPÉCIALES

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

Le ravitaillement concerne les deux camps. La distance à une source est de 5 régions.

Commonwealth : Kowloon, icônes de ravitaillement sur l'île Victoria (réserves, QG).

Japon : régions d'entrée nord (montrant l'icône de ravitaillement).



BLINDÉS, CHEFS, GENIE ET PERCÉES

Aucune percée n'est autorisée dans ce scénario pour le Commonwealth. Côté Japonais, les unités blindés, du génie et les chefs peuvent percer. L'infanterie japonaise non amoindrie peut accompagner ces percées, seulement si le terrain le permet.

BATTERIES CÔTIÈRES ET DÉBARQUEMENTS

Les batteries côtières britanniques empêchent un débarquement japonais sur l'île de Hong Kong jusqu'à ce que la majorité d'entre elles soient capturées ou que les canons côtiers qui s'y trouvent soient détruits.



Les cases de débarquement (carré dans le port principal ou près d'Aberdeen/Stanley) représentent la navigation portuaire locale nécessaire pour aller et venir sur l'île de Hong Kong. Elles ne peuvent pas être pénétrées par le joueur japonais tant que Kowloon et les principales jetées du continent n'ont pas été saisies.

BOMBARDEMENT DE KAI-TAK

L'aérodrome de Hong Kong, Kai-Tak, subit un raid aérien initial, représenté par des pertes aléatoires (de 10 à 100% de dégats) sur l'unité aérienne britannique qui y démarre la partie.

A noter que c'est également le seul endroit où peuvent se poser les avions britanniques qui seront donc détruits lorsque ce site sera conquis.

NOTES DE CONCEPTION

CE JEU EST BASE SUR LE «GLORY RECALLED» créé par **David Cheng**.

Merci à Gary W. Gardner pour son playtesting intensif.