

## LA BATAILLE

### LA MAIN DE DÉPART

Rappel : toutes les cartes sont montrées dans le sens de la carte, c'est-à-dire du point de vue des Alliés, qui est aussi le point de vue du lecteur. Ainsi, les cartes Sections gauche et droite de l'Axe sont volontairement inversées, afin de faciliter la lecture. Lorsque l'Axe joue une carte « à droite », il s'agit bien de son flanc gauche, qui est le flanc droit du point de vue du lecteur.



**Antoine**  
Days of  
Wonder  
(Alliés)



Conformément aux règles du scénario remanié (« rééquilibré ») dans l'*Air Pack*, le joueur US reçoit en plus les deux cartes *Sortie aérienne*.

**Antoine** (Alliés) fait part de ses impressions à son chroniqueur.

– J'ai une main de départ vraiment « correcte » (il est modeste, c'est une bombe ! déclarera Tutux après la partie). Mon plan de bataille est le suivant : affaiblir le flanc droit très rapidement en combinant attaque terrestre et frappes aériennes. Ensuite, je pourrai soutenir un assaut au centre. Dommage pour le flanc gauche : ma main est insuffisante pour espérer quoi que ce soit de ce côté, à commencer par la traversée des champs de mines.

– Tu vas battre Praxeos ?

– Oui !



Lorsque je découvre ma main, mon chroniqueur a la même réaction que moi : silence, petite moue, soupir, grande angoisse.

– C’est une mauvaise main sur ce scénario, où je m’attends à un assaut principal américain très puissant contre les cavernes au centre ou à gauche.

- ★ S’il le lance en début de partie, je pourrai à peine riposter et je vais me faire hacher en morceaux.
- ★ S’il commence à droite, bien sûr, je suis armé : une chance sur trois.

Mais j’ai une force : avec cette main, je peux quand même faire une lutte anti-aérienne efficace, certainement par la méthode de *diversion* (voir le chapitre 18) : où qu’il lance son aviation, je contre-attaque immédiatement à droite (mon flanc gauche), j’engage les blindés et je peux soutenir l’assaut cinq fois d’affilé s’il le faut, sans me préoccuper de ce qui se passe ailleurs.

Après tout, il y a 5 médailles à prendre sur ce flanc ! Antoine sera bien obligé de temporiser ailleurs s’il ne veut pas que sa section droite soit entièrement rasée. Je ne pense pas obtenir un avantage significatif avec cette stratégie (et même pas d’avantage du tout), mais c’est au moins la façon la moins passive de jouer cette main médiocre.


– Comment sens-tu la partie ?

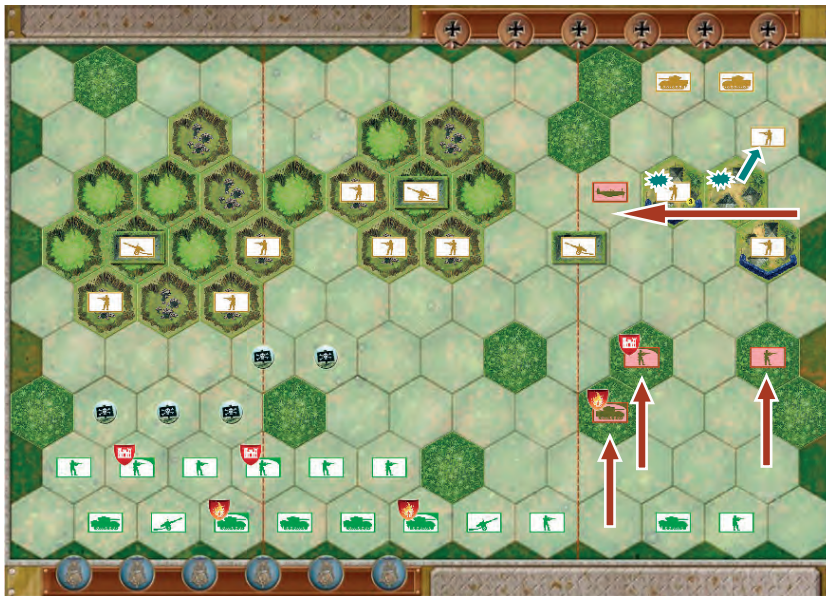
– J’ai très peur des premiers tours, qui peuvent être catastrophiques pour moi. Je dois construire une vraie main sans jouer passivement. Je vais quand même anéantir son aviation dès le début de partie : c’est une grande menace.

Alors : sur quel flanc Antoine va-t-il lancer le premier assaut ?



## 1/ GUERRE AÉRIENNE

	<b>Tour 1</b>	<b>Alliés</b>
	<b>Mouvement</b> <i>Attaque à droite + Sortie A.</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>★ 1x ARM + 2x INF</li> <li>★ 1x Avion</li> </ul>	<b>Pertes : 1 Score : 0-0</b> Pioche : <i>Ordre du QG</i>



**Antoine** – Je choisis un mouvement prudent. Conformément aux bonnes pratiques contre l'Armée Impériale Japonaise, je vais affaiblir l'infanterie ennemie avant le contact et priver Praxeo du précieux *Seishin Kyoiku* en éliminant au moins une figurine de ses infanteries complètes.

Règles : les Marines sont *Gung-Ho*, Antoine active donc 3 unités + 1 avec son *Attaque*. La quatrième unité est un Corsair (missions disponibles : *Mitrailage* + *Appui aérien*) qui décolle à l'aide d'une *Sortie Aérienne*. Il mitraille...

**Praxeo** – Il commence à droite, ouf ! Je note la prudence d'Antoine qui n'attaque pas tout de suite sur les deux sections où il est fort. Bonne nouvelle ! Toutefois, son aviation mitraille en toute logique mes infanteries complètes. C'était prévisible, ça n'en est pas moins embarrassant, je vais pouvoir mettre en place ma stratégie antiaérienne dès le début, sans avoir à me préoccuper des sections dangereuses (gauche et centre). Le recul du village reste un coup dur.

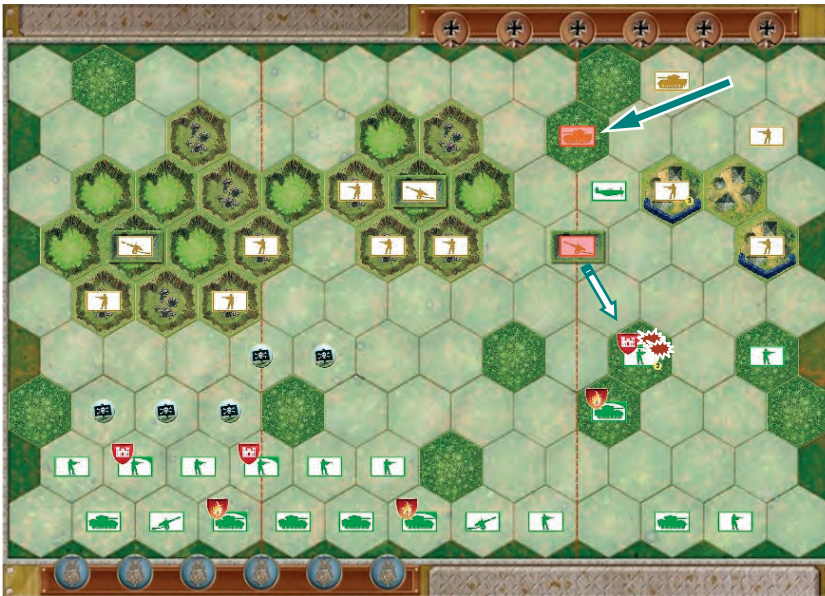
### Note tactique

Pendant la reconstitution de la partie, Treize suggèrera d'avancer plutôt l'autre unité d'infanterie américaine de la section droite en premier, celle qui est restée immobile, dans le but de permettre aux deux infanteries de cette section de pénétrer ultérieurement en Jungle (Terrains 57) simultanément, en se déplaçant d'un seul hex : elles pourront combattre. Le déploiement d'Antoine est plus agressif, mais il laisse une infanterie hors-jeu pour l'instant.




Photo Mathieu « Treize » Latourrette

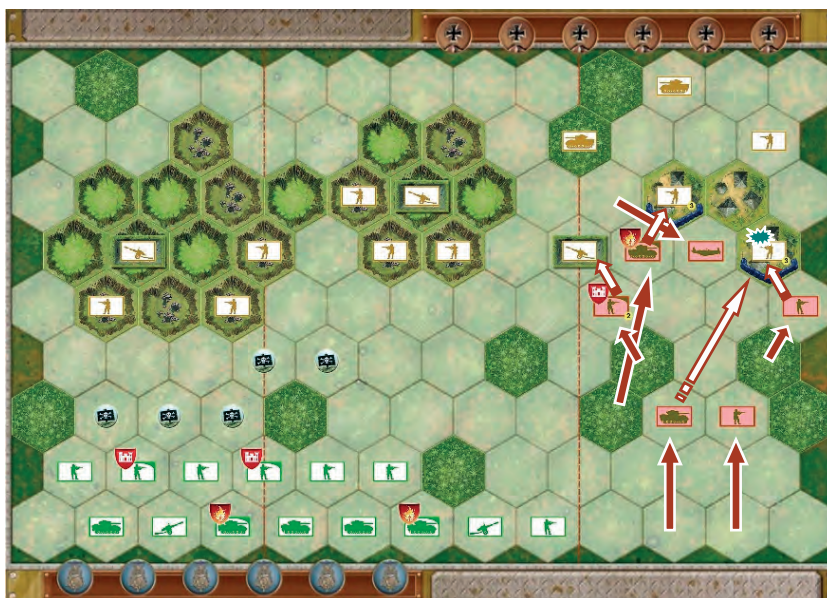
	<b>Tour 2</b>	<b>Axe</b>
	<b>Mouvement</b> <i>Accrochage à droite</i> ★ 1x ARM ★ 1x ART	<b>Pertes : 2</b> <b>Score : 0-0</b>  Pioche : <i>Attaque</i> 3 unités à droite



**Praxeo** – Je porte l’assaut sur mon flanc fort (très renforcé par mes cartes en main). Si ça se passe ici, on joue déjà la partie toute entière ! Je peux en plus effectuer la lutte antiaérienne souhaitée : je colle trois unités sur le Corsair. Pourtant, un doute persiste : Antoine serait-il en train de me bluffer sur cette section ? Par exemple, en vue d’un assaut massif au centre, l’avion peut poursuivre ses missions contre mon artillerie, qu’il pourra attaquer en combat rapproché avec blindés lance-flammes et infanterie, éventuellement soutenus par un *Appui aérien* ou un *Mitrailage*. On y verra plus clair dès le tour suivant.


**Antoine** – L’artillerie japonaise détruit deux figurines précieuses des marines du génie. « J’en suis fâché ».

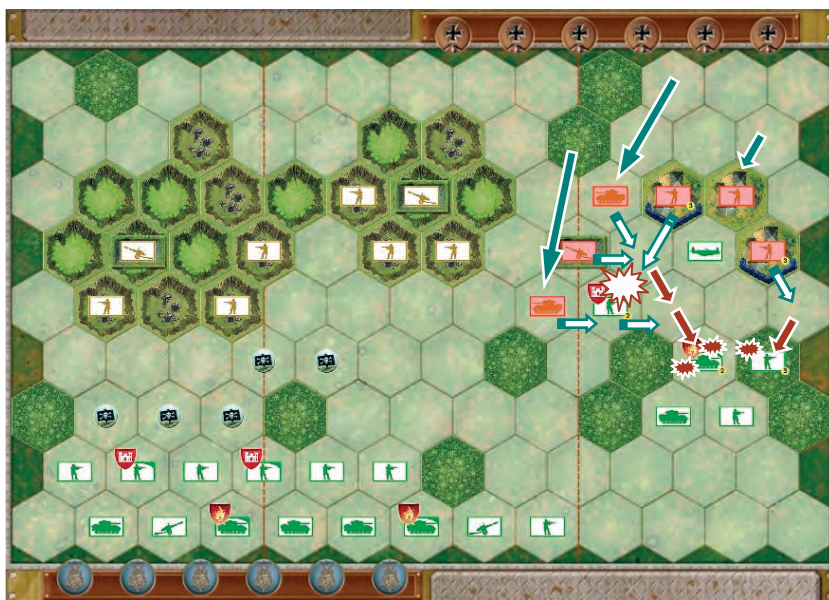
	<b>Tour 3</b>	<b>Alliés</b>
	<b>Mouvement</b> <i>Assaut à droite + Sortie A.</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>★ 3x INF + 2x ARM</li> <li>★ 1x Avion</li> </ul>	<b>Pertes : 1 Score : 0-0</b> <i>Pioche : Assaut au centre</i>



**Antoine** (par Tutux) – Pour éviter un dangereux Test aérien à 3 dés (après un dissuasif « 42% de médaille » annoncé par l'arrogant Praxeo), Antoine brûle sa deuxième *Sortie aérienne*. Il reste prudent en ce début de partie et annonce : « Qu'est-ce que l'on va faire de rigolo ? » J'opte pour un *Appui aérien* sur les « tuiles » les mieux protégées et je pars à l'assaut, au contact, avec les blindés lance-flammes pendant que les marines du génie ont pour mission de déloger l'artillerie japonaise. Le premier jet (contre l'artillerie) échoue. « Ennuyeux, c'est vraiment un jeu de chance lol ! ». La poisse continue avec un 0 sur 3 des blindés lance-flammes qui manquaient visiblement de combustible.

Un joli coup, mais une énorme déception : 10 dés, 1 seule perte !


	<b>Tour 4</b>	<b>Axe</b>
	<b>Mouvement</b> <i>Assaut à droite</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>★ 3x INF + 2x ARM</li> <li>★ 1x ART</li> </ul>	<b>Pertes : 4</b> <b>Score : 0-1</b> Pioche : <i>Fusillade</i>

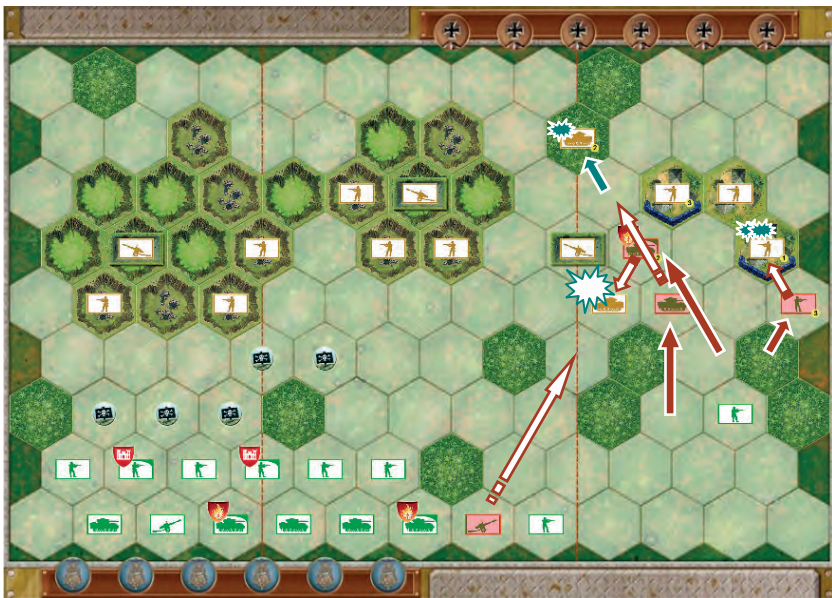


**Antoine** – Praxeo joue un *Assaut à droite* ! Sa contre-attaque va être sanglante : je prends 15 dés dans le nez. Les drapeaux ont minimisé les dégâts sur les lance-flammes mais un bombardement d'artillerie suivi d'une Percée de blindés ont raison des troupes du génie.

**Praxeo** – Je cherche à optimiser les perspectives de Percée de blindés en ordonnant proprement les mouvements puis les tirs. Ça marche, du moins pour l'unité de gauche. J'inflige beaucoup de pertes en plus de la médaille.

L'adversaire a sauvé ses blindés lance-flamme, mais il a pris un coup au moral.

	<b>Tour 5</b>	<b>Alliés</b>
	<b>Mouvement</b> <i>Ordre du QG</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>★ 2x INF, 1x ARM</li> <li>★ 1x ART, 1x Avion</li> </ul>	<b>Pertes : 6+1 Sc. : 1-2</b>  Pioche : <i>Reconnaissance</i> 1 unité à droite




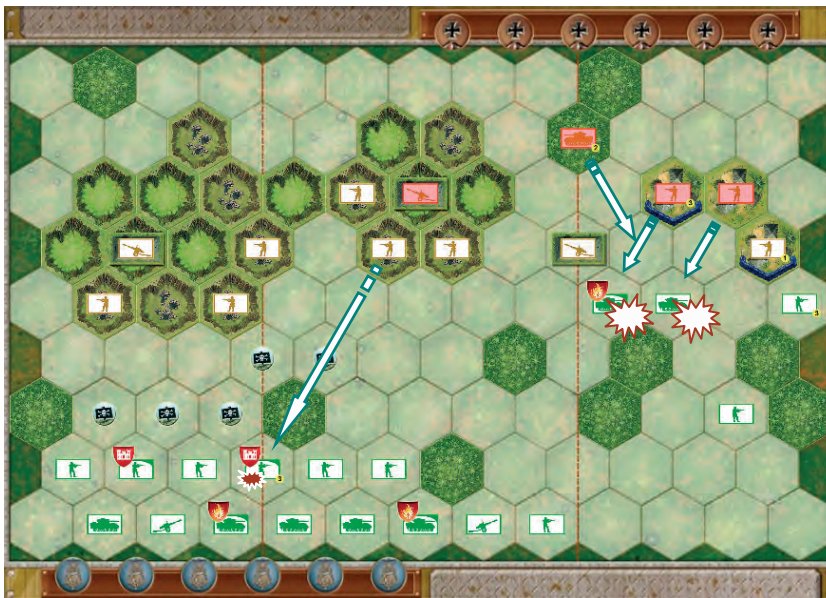
Antoine hésite entre un *gamble* pour essayer de combler son retard ou continuer sur son attitude prudente. L'avion est nécessaire : Test aérien à 3 dés pour 58% de réussite... qui échoue !

Praxeo engage un gentil *trash talk* d'intimidation sur l'avion qu'Antoine a décidé d'activer. Grenade !! Non ce n'est pas (que) de la chance, Mōssieur : j'ai cherché ce résultat dès que j'ai vu ma main de départ.

Antoine accuse le coup et trouve la combinaison tactique optimale (vraiment complexe) en tirant avec l'Artillerie en premier, ce qui est rare, suivie par le blindé lance-flammes qui perce : 6 pertes japonaises et la première médaille gagnée par le joueur US.



	<b>Tour 6</b>	<b>Axe</b>
	<b>Mouvement</b> <i>Fusillade</i> ★ 2x INF + 1x ARM ★ 1x ART	<b>Pertes : 6</b> <b>Score : 1-4</b>  Pioche : <i>Reconnaissance</i> 1 unité à gauche



**Antoine** – Après une fusillade japonaise efficace, le coté droit est maintenant vierge de blindés US. C'est un véritable problème.

**Praxeo** – Super carte, super *move*, super dés ! 6 pertes et 2 médailles. J'ai à peu près nettoyé la section et l'adversaire n'a plus d'avion. On ne pouvait pas espérer mieux.

À ce moment, je crois tenir la partie et personne ne donnerait cher des perspectives alliées. Nous allons voir qu'ils vont trouver des ressources insoupçonnées, propices à de violents rebondissements. En particulier, ils ont construit une main terrifiante au centre... mais à ce stade, je ne le sais pas encore.