

PORT-ARTHUR

LIVRET
DE RÈGLES

1. Introduction

Port Arthur est une simulation de la guerre russo-japonaise entre 1904 et 1905, axée sur les batailles navales. Le jeu oppose deux joueurs, l'un gère les forces japonaises (**le Japonais**) et l'autre les forces russes (**le Russe**). Il se concentre sur la stratégie navale de toute la guerre, la victoire dépend donc de la capacité de chaque camp à dominer les zones maritimes clefs. Peu importe le nombre de navires ennemis coulés, un joueur ne gagnera pas s'il ne peut pas les contrôler. La voie maritime reliant le Japon au champ de bataille terrestre, c'est-à-dire la péninsule de Liaodong et la Mandchourie, représente le nerf de la guerre. Une partie se déroule en six tours maximum et devrait durer environ une heure entre joueurs expérimentés.

2. Matériel

La boîte contient les éléments suivants.

- 1 plateau de jeu
- 2 planches de pions
- 6 meeples en bois
- 6 dés
- 1 livret de règles
- 1 aide de jeu

Le plateau

Il représente le Japon, les pays voisins (Corée, Mandchourie, Chine du nord, Sibérie) et les mers qui les bordent. En plus des zones maritimes où se déploient et s'affrontent les unités navales, plusieurs pistes bordent le plateau pour tenir le compte d'un certain nombre d'informations au cours de la partie.

Les zones maritimes

Il y a six **zones maritimes** pour gérer le mouvement et le contrôle des mers. Les zones séparées par des pointillés blancs sont adjacentes. Ainsi « Sea of Japan » et « Pacific Ocean » sont adjacentes, mais « Tsushima » et « Philippine Sea » ne le sont pas.

Sur chaque zone maritime est indiqué le nombre de **Points de Contrôle (PC)**  que gagne le joueur qui la contrôle. Selon la zone maritime, les PC sont différents pour le Japonais ou le Russe. Par exemple, le Japonais ne marque aucun PC pour contrôler la zone « Pacific Ocean », mais le Russe en marque deux.

Les Ports

Il y a quatre **ports** sur le plateau : le Japon , Port Arthur , Vladivostok  et Diego Suarez  (ce dernier représente les ports neutres qui incluent historiquement aussi Shanghai et Manille). Les navires au port sont placés dans les espaces **rades** correspondant sur le plateau.



Il n'y a pas de limite au nombre de navires se trouvant dans un espace rade. La rade du Japon est au bord du plateau dans la zone maritime « Philippine Sea ».

Le Japonais ne peut utiliser que le Japon. Le Japon est adjacent à toutes les zones maritimes à l'exception de la zone « Yellow Sea ».

Le Russe peut utiliser les trois autres ports. Cependant, en cours de partie, Port Arthur peut perdre son statut de port.

Port Arthur est adjacent à la zone maritime « Yellow Sea », Vladivostok à la zone « Sea of Japan », Diego Suarez à la zone « East China Sea ».

Tous les ports disposent d'un espace **chantier naval**, sauf Diego Suarez. Cependant, en cours de partie, Port Arthur peut perdre son chantier naval. Il n'y a pas de limite au nombre de navires se trouvant dans un espace chantier naval.



Transports de troupes

Les transports de troupes japonaises pour l'invasion de la Mandchourie sont représentés de façon abstraite par deux **cases de débarquement** dans les zones maritimes « Yellow Sea » et « Tsushima ».



Pistes

Sur le plateau, la **piste des PC** sert à noter le score des joueurs. La **piste de Mandchourie** sert à montrer la progression de l'armée japonaise sur le continent et ses victoires contre l'armée russe. La **piste des tours de jeu** se trouve sur une plaquette séparée. Des marqueurs sont utilisés pour indiquer la progression sur les différentes pistes.



Piste des PC



Piste de Mandchourie



Piste des tours de jeu

Marqueurs

Marqueur de tour

Ce marqueur est utilisé pour indiquer le temps qui passe sur la piste des tours de jeu.



Marqueur de PC

Ce marqueur est utilisé sur la piste de PC pour indiquer la différence relative entre les PC de chaque camp.



Marqueurs de l'armée japonaise

Ces marqueurs (6 **meeple Armée**) sont utilisés sur la piste de Mandchourie pour indiquer la progression de l'armée japonaise sur le continent et ses victoires contre l'armée russe.



Marqueur d'initiative

Ce marqueur indique quel joueur a l'initiative à chaque tour. Le Japonais a l'initiative au début du jeu (tour 1).



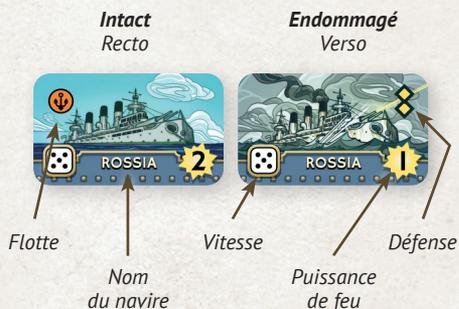
Marqueur du Blocus de Port Arthur

Ce marqueur indique que le Japonais a réussi le blocus de Port Arthur. Il est alors placé dans la zone maritime « Yellow Sea ».



Pions

50 pions représentent chacun un navire japonais ou russe avec les informations suivantes :



Nationalité

Les pions japonais sont rouges, les pions russes sont bleus.

Recto et verso

Le recto d'un pion navire montre le navire intact avec son équipage au complet. Le verso indique que le navire a été endommagé ou mal entretenu. Tous les navires commencent le jeu intacts mais ils peuvent devenir endommagés suite à un combat ou à un manque d'entretien. Les navires endommagés peuvent redevenir intacts en les réparant dans les chantiers navals.

Tour d'entrée en jeu, flotte

d'appartenance et navires optionnels

La flotte russe de la Baltique entre en cours de partie. Le tour d'entrée (4 ou 5) est indiqué dans le coin en haut à gauche du pion. Une ancre bleue ⚓ indique que le navire appartient à la flotte de Port Arthur, une ancre orange ⚓ à celle de Vladivostok. Deux navires japonais et un navire russe dont la puissance de feu est sur un fond noir sont des navires optionnels (voir 10).



Puissance de feu

La puissance de feu représente le nombre, le calibre et l'efficacité des canons de chaque navire. Elle peut baisser si le navire est endommagé.

Défense

Le facteur de défense est seulement indiqué sur le verso des pions (navires endommagés). Il représente le nombre de coups au but que le navire peut encore encaisser avant de couler.

Vitesse

Ce chiffre représente la vitesse du navire. Il peut diminuer si le navire est endommagé. Il sert à calculer la vitesse d'une escadre.

3. Mise en place du jeu

Après avoir décidé qui jouera le Japonais et qui jouera le Russe, mettez le jeu en place.

1. Japonais : placez tous les pions navires japonais face intacte dans l'espace rade du Japon. Placez les six meeples Armée, le marqueur d'initiative et le marqueur de blocus de Port Arthur à portée de main.
2. Russe : placez les pions navires face intacte en fonction de leur flotte (⚓ : Port Arthur, ⚓ : Vladivostok) dans les rades correspondantes. Placez les pions navires de la flotte de la Baltique dans les cases correspondantes de la piste des tours de jeu (4 ou 5 en fonction du chiffre indiqué sur le pion).
3. Placez le marqueur de tour sur la case 1 de la piste des tours de jeu. Placez le marqueur de PC sur la case centrale de la piste des PC.

Mise en place



4. Conditions de victoire

Chaque partie dure six tours. Si, à la fin du tour 6, le Japonais n'a pas un meeple Armée dans la case Mukden de la piste de Mandchourie, le Russe est automatiquement vainqueur. Sinon, le vainqueur est déterminé par la position du marqueur de PC sur la piste de PC : si le marqueur est côté russe, le Russe emporte la partie ; s'il est du côté japonais, le Japonais gagne ; si le marqueur est au centre, c'est un match nul. Quand un camp gagne des PC, le marqueur PC est déplacé sur la piste du nombre de PC correspondants de son côté. Si ce camp perd des PC ou si son adversaire en gagne, le marqueur est déplacé en sens inverse. Le maximum de PC que l'on peut atteindre est 5. Si des PC supplémentaires sont marqués, ils ne sont pas pris en compte. Le Japonais ne peut pas jouer le blocus de Port Arthur tant que le Russe a 5PC.

5. Organisation du tour

Chacun des six tours de jeu est divisé en 6 phases (la phase 1 n'est jouée qu'aux tours 4 et 5). Quand toutes les phases ont été effectuées dans l'ordre, le tour est terminé et on passe au tour suivant. À la fin du tour 6, on détermine le vainqueur.

Description des phases :

1. **Phase d'arrivée de la flotte de la Baltique**
Seulement lors des tours 4 et 5, les navires correspondants de la flotte de la Baltique sont placés dans la rade de Diego Suarez.

2. **Phase de sortie de la flotte japonaise**
Le Japonais fait sortir tout, une partie ou aucun de ses navires du port du Japon.
3. **Phase de sortie de la flotte russe**
Le Russe fait sortir tout, une partie ou aucun de ses navires des ports de Vladivostok, Port Arthur et/ou Diego Suarez.
4. **Phase d'opérations**
Les deux camps tentent d'effectuer des opérations navales avec leurs escadres.
5. **Phase de score**
Chaque joueur effectue simultanément et dans cet ordre les actions suivantes :
 - a. Contrôle des zones maritimes.
 - b. Blocus de Port Arthur.
 - c. Débarquement des troupes / envoi par le fond des transports de troupes.
6. **Phase de retour au port**
Chaque joueur effectue simultanément et dans cet ordre les actions suivantes :
 - a. Fin des réparations.
 - b. Retour au port.
 - c. Manque d'entretien.
 - d. Avancée du marqueur de tour et, au tour 6, détermination de la victoire.

Sortie des flottes

Au cours de leur phase de sortie respective, chaque camp peut faire prendre la mer à ses navires à partir de ses ports. Les sorties ne sont pas obligatoire, sans tests de mouvement et chaque camp peut mettre en mer tous, une partie ou aucun de ses navires. Toutefois, les navires restés au port pourront éventuellement bouger lors de la phase d'opérations suivante.

Sortie en mer

Le Japonais sort toujours ses navires en premier. Les navires intacts ou endommagés peuvent entrer dans toute zone maritime adjacente au port où ils se trouvent (Japon : « Tsushima », « Pacific Ocean », « Sea of Japan », « Philippine Sea » et « East China Sea »; Port Arthur : « Yellow Sea »; Vladivostok : « Sea of Japan »; Diego Suarez : « East China Sea »). Les navires japonais ne sont pas obligés d'entrer ensemble dans la même zone maritime. Les navires russes peuvent

entrer dans une zone où se trouvent déjà des navires japonais.

Les navires intacts peuvent bouger d'une zone maritime supplémentaire. La présence de navires ennemis dans la zone de départ ou d'arrivée n'a pas d'influence. Si le marqueur Blocus de Port Arthur est posé dans la zone « Yellow Sea », les navires russes sortant de Port Arthur ne peuvent pas se déplacer d'une zone supplémentaire.

Les navires placés dans les espaces chantier naval ne peuvent pas sortir en mer.

Exemple de jeu



Sortie :

Les navires russes à Port Arthur sont intacts mais ils ne peuvent pas entrer dans la zone East China Sea à cause du marqueur Blocus qui est présent dans la zone Yellow Sea. Les navires japonais intacts peuvent faire une sortie en Yellow Sea mais s'ils sont endommagés, ils doivent s'arrêter en East China Sea.

Mouvement 1 puis bataille :

Quand l'escadre japonaise se déplace de la zone Tsushima, sa vitesse est de 3. Donc si le joueur obtient 4 ou plus, l'escadre ne pourra pas se déplacer. L'escadre russe dans la zone Sea of Japan a une vitesse de 5. Elle ne pourrait pas se déplacer dans la zone Pacific Ocean ou dans le port de Vladivostok si le résultat était 6. Dans ce cas, cette escadre russe pourrait se faire attaquer par l'escadre japonaise déjà présente dans la zone Sea of Japan.

Mouvement 2 :

Si seulement les navires Asama & Yakumo sont déplacés vers la zone Pacific Ocean, ils réussissent sur 5 ou moins. En ajoutant Fuji dans l'escadre, elle se déplacera sur 4 ou moins. Attention, les navires dans un espace chantier naval ne peuvent pas bouger.

Réparations

Les navires endommagés peuvent être placés dans l'espace chantier naval de leur port. Ils ne pourront pas prendre la mer ni participer à des opérations navales ce tour-ci. Il n'y a pas de limite au nombre de navires se trouvant dans un espace chantier naval.

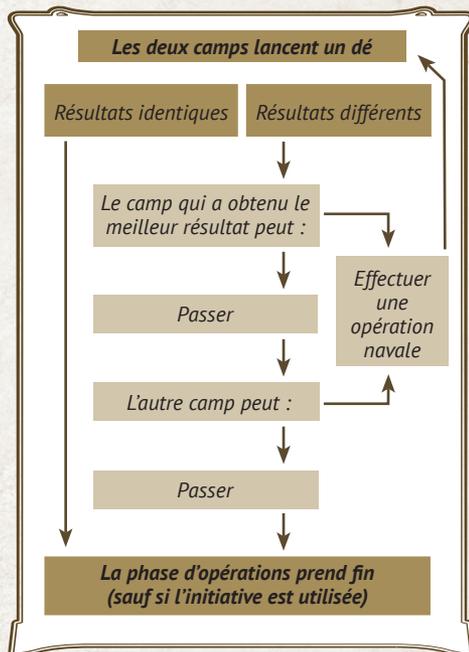
Rappel : Diego Suarez n'a pas de chantier naval. Port Arthur peut perdre le sien si la case Hill 203 de la piste de Mandchourie est occupée par un meeples Armée.

Transports de troupes japonais

Le Japonais a six meeple Armée en début de partie. Pendant sa phase de sortie, le Japonais peut placer un meeples Armée sur chacune des deux cases de débarquement au départ de la piste de Mandchourie dans les zones maritimes « Yellow Sea » et « Tsushima ». Il n'est pas obligatoire de placer un meeples Armée.

6. Phase d'opérations

Une fois les phases de sortie terminées, on passe à la phase d'opérations. Au cours de cette phase, le même cycle est répété jusqu'à ce que les deux camps passent ou obtiennent un double puis n'utilisent pas le marqueur Initiative.



Déterminer le premier joueur de la phase d'opérations

Chaque camp lance un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé peut effectuer une unique **opération navale (OPN)** : mouvement ou bataille, ou passer. Dans ce dernier cas, l'autre camp peut à son tour effectuer une OPN. Si celui-ci passe aussi, la phase d'opérations s'achève immédiatement. Il n'est pas possible de déclarer une OPN et de n'effectuer ni mouvement, ni bataille, cela revient à passer.

Si les résultats des dés sont identiques, la phase d'opérations s'achève immédiatement. Mais le camp possédant le

marqueur d'initiative peut demander de relancer les dés. Il passe alors le marqueur d'initiative à l'autre camp qui, en cas de nouvelle égalité, peut à son tour demander un nouveau jet de dés (et ainsi de suite en cas d'égalités multiples). Si les deux joueurs passent à la suite, il n'y a pas de recours, la phase d'opérations prend fin.

Le premier joueur effectue une OPN

Mouvement de navires

Tous les navires d'un camp dans une zone maritime constituent une **escadre**. Il ne peut y avoir qu'une escadre du même camp par zone maritime. Tout navire ou groupe de navires qui entre, lors de la phase d'opérations, dans une zone maritime où se trouvent déjà des navires de son camp est intégré à l'escadre déjà sur place. Les navires dans les ports ne font partie d'aucune escadre.

Brouillard de guerre : les joueurs peuvent s'accorder au début de la partie pour ne pouvoir regarder que le navire du dessus d'une escadre mais pas les autres navires en dessous de cette pile.

A. Entre les zones maritimes

Les navires ne peuvent se déplacer que vers une seule zone maritime adjacente. Tous les navires d'une escadre doivent se déplacer ensemble (on ne peut pas la diviser ou laisser des navires en arrière).

Le camp qui effectue l'OPN choisit quelle escadre il souhaite déplacer.

Pour pouvoir déplacer l'escadre, un test de mouvement doit être effectué. Pour cela, on prend le facteur de vitesse du navire le plus lent (donc le chiffre le plus bas) de l'escadre qui devient **la vitesse de l'escadre (VE)** tout entière. Le joueur lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la VE, l'escadre peut effectuer son mouvement dans une zone maritime adjacente. Le joueur a donc effectué une OPN, on revient alors au début du cycle et les deux camps relancent chacun un dé pour savoir qui peut effectuer une nouvelle OPN (un camp peut donc éventuellement effectuer plusieurs OPN d'affilée). Si le résultat est supérieur, l'escadre reste immobile et l'autre camp peut immédiatement effectuer une OPN. Si celui-ci tente aussi un mouvement et échoue à son tour, on revient au début du cycle et les deux camps relancent chacun un dé pour savoir qui peut effectuer une nouvelle OPN.

B. D'une zone maritime vers un port

Des navires peuvent retourner dans un port ami ou neutre adjacent à la zone maritime où elle se trouve. Un test de mouvement est requis comme en A avec les mêmes conséquences. Une escadre rentrée dans un port peut en ressortir lors d'une OPN suivante.

C. D'un port vers une zone maritime

Une escadre peut sortir d'un port vers une zone maritime adjacente. Un test de mouvement est requis comme en A avec les mêmes conséquences. Il n'est pas obligatoire d'inclure tous les navires au port dans l'escadre qui sort.

Bataille navale

Une escadre d'un camp effectuant une OPN peut engager les navires ennemis présents dans la même zone maritime. Il ne suffit pas que deux escadres soient dans la même zone pour déclencher une bataille, il faut effectuer une OPN. Le camp effectuant l'OPN est l'**attaquant**, l'autre le **défenseur**. La bataille navale est résolue en suivant ces étapes :

1. Détermination du 1^{er} et 2nd joueur
2. Tirs du premier joueur
3. Tirs du second joueur

Précision : les meeple Armée éventuellement présents sur les cases de débarquement ne participent pas aux batailles navales ayant lieu dans les zones « Yellow Sea » et « Tsushima ».

A. 1^{er} et 2nd joueur

Le 1^{er} joueur est celui dont l'escadre a la VE la plus élevée. En cas d'égalité, le défenseur est le premier joueur.

Si le 2nd joueur a le marqueur initiative en sa possession, il peut l'utiliser pour devenir le 1^{er} joueur, quel que soit la VE de son escadre, auquel cas le marqueur d'initiative passe à l'autre camp (qui ne peut pas l'utiliser immédiatement pour redevenir 1^{er} joueur).

B. Tirs du 1^{er} joueur

Le 1^{er} joueur additionne la puissance de feu de tous les navires de son escadre pour connaître sa **puissance de feu d'escadre (PFE)**. Ensuite il choisit de lancer un à six dés.

Si la somme des résultats des dés est inférieure ou égale à la PFE :

- Le nombre de coups au but est égal au nombre de dés lancés (donc de 1 à 6 coups au but).
- Si deux dés ont un résultat identique, ils infligent en plus un coup critique.
- Si trois dés ou plus ont un résultat identique, le nombre de coups critiques est égal au nombre de résultats identiques moins un. Les coups critiques sont portés en plus des coups au but normaux.

Si la somme des résultats des dés est supérieure à la PFE :

- Le nombre de coups au but est le nombre de dés dont la somme, par ordre décroissant de valeur, est inférieure à la PFE (donc de 0 à 5 coups au but).
- Il n'y a pas de coup critique.

Répartition des dégâts

Les coups critiques sont répartis par le camp qui a tiré, les coups au but par le camp de l'escadre ciblée. Les coups critiques sont appliqués en premier.

Coup critique : il permet de retourner sur son verso endommagé un navire intact ou de couler un navire endommagé, quel que soit son facteur de défense. Un navire endommagé ne peut être coulé que s'il ne reste plus de navires intacts dans l'escadre ciblée.

Coup au but : l'escadre ciblée doit appliquer le nombre de coups reçus de façon suivante et dans n'importe quel ordre :

- Retourner sur son verso endommagé un navire intact compte pour un coup.

- Couler un navire endommagé compte pour un nombre de coups égal à son facteur de défense. On peut couler un navire même s'il reste d'autres navires intacts dans l'escadre.

Tous les coups doivent être utilisés, même s'il faut pour cela couler un navire en utilisant des coups en nombre inférieur à son facteur de défense.

C. Tirs du 2nd joueur

Le second joueur suit la même procédure avec les navires encore présents dans son escadre. Les navires coulés par le premier joueur ne participent plus à la bataille.

D. Fin de la bataille navale

Quand les deux escadres ont tiré, la bataille prend fin. Les navires coulés sont définitivement retirés du jeu. Il est

possible que les deux escadres aient encore des navires dans la zone après la bataille. Une escadre peut engager plusieurs batailles navales ou être la cible de plusieurs attaques lors d'OPN successives (tant qu'il lui reste des navires).

Résumé de la phase d'opérations : le camp qui décide d'effectuer une **opération navale (OPN)** doit réaliser une des actions suivantes :

- Bouger des navires vers une zone maritime adjacente ou vers un port.
- Engager une bataille navale en utilisant ses navires contre les navires ennemis présents dans la même zone maritime.
- Passer. Dans ce cas, l'autre camp peut à son tour effectuer une OPN. Si celui-ci passe aussi, la phase d'opérations s'achève immédiatement.

Exemple de bataille navale



Les deux escadres sont dans la zone « Yellow Sea » et le Japonais décide d'engager une bataille navale lors de son OPN. Le Japonais est l'attaquant, le Russe le défenseur. Le Japonais possède le marqueur d'initiative. L'escadre japonaise a un VE de 5, la russe de 4. Le Japonais sera le 1^{er} joueur.

- **Tirs du 1^{er} joueur :** la PFE du Japonais est de 28. Il décide de lancer six dés. Les résultats sont 1, 1, 2, 4, 4 et 5 pour un total de 17, moins que la PFE. Les tirs causent donc six coups au but et deux coups critiques (deux 1 et deux 4).
- **Application des résultats :** le Japonais applique les coups critiques au Tsesarevitch et au Retvizan qui sont retournés sur le verso endommagé. Le Russe répartit les six coups au but : le Poltava, le Diana et le Sevastopol sont retournés sur le verso endommagé (trois coups) et le Poltava est coulé (utilisant les trois derniers coups).
- **Tirs du 2nd joueur :** la PFE du Russe a été réduite à 19. Il décide de lancer six dés. Les résultats sont 4, 4, 5, 5, 5, 6 pour un total de 29, donc plus que la PFE. Les tirs causent donc 3 coups au but (6+5+5 = 16 < 19), mais pas de coup critique. Le Japonais décide de retourner le Azuma, le Iwate et le Yakumo sur le verso endommagé (trois coups).

7. Phase de score

Les deux camps effectuent simultanément et dans cet ordre les actions suivantes :

- Contrôle des zones maritimes.
- Blocus de Port Arthur.
- Débarquement des troupes / envoi par le fond des transports de troupes.

Contrôle des zones maritimes

Une zone est contrôlée par un camp s'il est le seul à y avoir des navires. Une zone sans navire ou avec des navires des deux camps n'est pas contrôlée et ne rapporte aucun PC. Chaque camp marque les PC en fonction des zones qu'il contrôle. Chaque camp reçoit un nombre de PC qui peut être différent pour certaines zones.

Exemple : « Pacific Ocean » rapporte 2PC au Russe mais aucun au Japonais.

Les zones de « Tsushima », « Yellow Sea » et « East China Sea » sont les plus importantes du jeu. Si un joueur contrôle une des trois, il marque 1PC ; s'il en contrôle deux, il marque 3 PC ; s'il contrôle les trois zones, il marque 6 PC.

On fait évoluer le marqueur sur la piste des PC de la différence des PC entre les deux camps vers le camp qui en a marqué le plus.

Exemple : le Japonais marque 6PC et le Russe 4PC, le marqueur bougera de deux cases vers le Japonais.

Blocus de Port Arthur

Si le Russe ne contrôle pas la zone maritime « Yellow Sea », le Japonais peut placer le marqueur « Blocus de Port Arthur » dans cette zone et ce dernier perd alors 1PC. Le maintien du blocus coûte au Japonais un 1PC à chaque tour. Ce n'est pas obligatoire. Si le Russe a un score de 5 sur la piste des PC, le blocus ne peut pas être mis en place. Si le Russe a repris le contrôle de la zone « Yellow Sea », le blocus est immédiatement levé et le Japonais ne perd pas de PC à cause de celui-ci.

Débarquement des troupes / envoi par le fond des transports de troupes

Si le Russe contrôle les zones maritimes « Tsushima » et/ou « Yellow Sea », le ou les meeples Armée situés sur les cases de débarquement correspondantes au début de la piste de Mandchourie sont retirés (les transports ont été coulés). Sinon, un ou les deux débarquements sont réussis et le ou les meeples Armée sont placés sur la piste de Mandchourie. Chaque case de débarquement est résolue indépendamment de l'autre.

Transports coulés

Le Russe marque 1PC si un transport est coulé et 3PC si les deux transports sont coulés (en plus des PC marqués pour le contrôle des zones « Yellow Sea » et « Tsushima »). Ces meeples Armée seront disponibles pour le tour suivant pour le joueur japonais.

Débarquement des troupes

Les meeples Armée qui n'ont pas été détruits sont placés sur la piste de Mandchourie sur le premier emplacement vide en commençant par la case Yalu, à raison d'un meeples par case. L'occupation de certaines cases déclenche les effets suivants :

- **Hill 203** : Port Arthur perd son chantier naval. Quand cela arrive, les navires endommagés présents dans le chantier naval sont transférés, toujours endommagés, dans la rade de Port Arthur.
- **Port Arthur** : ce n'est plus un port. Tous les navires russes présents dans le port sont coulés. Le Japonais marque 1PC le tour de la chute de Port Arthur.
- **Mukden** : le Japonais doit occuper Mukden avant la fin du jeu, sinon le Russe remporte la partie.
- **Siping** : si un meeples Armée est placé sur la case Siping, le Japonais lance un dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, il marque 1PC, sinon aucun. Il lance le dé à chaque tour où Siping est occupée.

Précision : il y a sept cases sur la piste de Mandchourie et seulement six meeples Armée. Le Japonais ne pourra pas occuper toutes les cases de la piste. Il est donc impossible d'occuper Port Arthur et Siping en même temps.

8. Phase de retour au port

Chaque joueur effectue simultanément et dans cet ordre les actions suivantes. Après quoi le marqueur de tour est avancé d'une case.

Fin des réparations

Les navires endommagés qui étaient dans un espace chantier naval sont transférés dans l'espace rade du même port sur leur face Intact.

Retour au port

Tous les navires japonais retournent dans l'espace rade du Japon. Tous les navires russes rentrent au port en fonction de la zone maritime dans laquelle ils se trouvent (« Tsushima », « Pacific Ocean » et « Sea of Japan » : Vladivostok ; « Yellow Sea » et « East China Sea » : Port Arthur ou Diego Suarez ; « Philippine Sea » : Diego Suarez).

Manque d'entretien

Les navires russes qui rentrent dans des ports sans chantier naval (Diego Suarez et Port Arthur après l'occupation de la case Hill 203 de la piste de Mandchourie), sont retournés sur leur verso endommagé. Les navires déjà endommagés restent endommagés. Les navires déjà présents dans les ports sans chantier naval sont aussi retournés sur leur face endommagée.

9. Initiative

Un des deux camps a toujours l'initiative, symbolisée par un marqueur. Au début de la partie, c'est le Japonais qui a l'initiative. Quand un camp utilise l'initiative, il la passe immédiatement à l'autre camp (et retourne le marqueur sur la face correspondante). Elle peut être utilisée de deux façons différentes :



Phase d'opérations

En cas d'égalité au jet de dés pour déterminer qui peut effectuer une OPN, la phase d'opérations s'achève immédiatement. Mais le camp possédant le marqueur d'initiative peut imposer de relancer les dés. Il passe alors le marqueur d'initiative à l'autre camp qui, en cas de nouvelle égalité, peut à son tour demander un nouveau jet de dés (et ainsi de suite en cas d'égalités multiples).

Bataille navale

Si, au début d'une bataille navale, le 2nd joueur a le marqueur initiative en sa possession, il peut l'utiliser pour devenir le 1^{er} joueur, quelle que soit sa VE.

Arrivée de la flotte de la Baltique

Au début du tour 4, le Russe reçoit l'initiative automatiquement. S'il l'a déjà, rien ne se passe.

10. Règle optionnelle : les mines

Historiquement, les Japonais n'ont pas réussi à bloquer complètement Port Arthur et ont essayé d'en fermer la rade avec des mines. Celles-ci ont finalement envoyé par le fond deux navires japonais et un russe. Pour utiliser cette option, les deux joueurs doivent être d'accord.

Navires supplémentaires

Lors de la mise en place, les trois navires coulés par les mines peuvent être rajoutés aux flottes des deux camps. Dans ce cas, le *Petropavlosk* est placé dans la rade de Port Arthur, le *Hastuse* et le *Yashima* dans la rade du Japon.



Raid sur Port Arthur

Dès le premier jour des hostilités, les Japonais ont tenté de neutraliser la flotte de Port Arthur au mouillage en lançant un raid à l'aide de destroyers et de torpilleurs. Avant le début du 1^{er} tour, le Japonais lance un dé et divise le résultat par deux en arrondissant à l'entier inférieur (1 devient 0). Le Japonais choisit ce nombre de navires de la flotte de Port Arthur qui sont alors retournés sur leur verso endommagé et placés dans l'espace chantier naval de Port Arthur.

Détonation des mines

Si le marqueur Blocus de Port Arthur est placé en « Yellow Sea » au moment de la phase de retour au port, les escadres des deux camps qui rentrent au port à partir de cette zone peuvent être touchées par des mines. Chaque camp lance un dé et compare le résultat avec la vitesse de son escadre. Si le résultat est inférieur ou égal à sa VE, l'escadre rejoint le port sans dommage. Si le résultat est supérieur à sa VE, le nombre de navires qui percutent des mines est égal à la différence entre le résultat du dé et la VE. Le propriétaire des navires décide lesquels sont touchés.

Exemple : une escadre avec une VE de 4 obtient 5 au dé, un de ses navires sera touché par une mine.

Dégâts causés par les mines

Si le navire est déjà endommagé, il coule et il est retiré du jeu. S'il est intact, il est retourné sur son verso endommagé. Son propriétaire lance ensuite un dé. Si le résultat est supérieur au facteur de défense du navire, il coule, sinon il peut rentrer au port endommagé.



Crédits

Auteur : Yasushi Nagakuro

Illustratrice : Maud Chalmel

Directeur artistique et graphiste : Nicolas Roblin

Maquettiste : Julia Brétéché

Édition des règles : Jean-Philippe Gury

Relecteurs : Florent Coupeau et Jean-Philippe Gury

Testeurs : Jean-Philippe Gury, Guillaume Sandance, les joueurs de la Bellotacon et de la Punchedcon

Chef de projet : Florent Coupeau

NUTS!
PUBLISHING



La Guerre russo-japonaise 1904-1905

La guerre qui oppose le Japon et la Russie entre le 8 février 1904 et le 9 août 1905 est le résultat de la collision entre deux projets impérialistes en Extrême-Orient. Dix ans auparavant, le Japon, dont la flotte et l'armée ont été nouvellement modernisées, a mené une guerre victorieuse contre la Chine. Il y gagne Port Arthur à l'extrémité de la péninsule de Liaotung en Mandchourie. Mais les puissances européennes forcent le Japon à rendre Liaotung à la Chine avant que la Russie n'en prenne possession en 1897. Pour relier Port Arthur à la Sibérie, des voies ferrées sont construites ainsi que la ville de Harbin qui devient le QG russe dans le protectorat *de facto* de Mandchourie.

Craignant que le Tsar Nicolas II ait d'autres ambitions en Extrême-Orient, les Japonais décident de frapper les premiers. L'amiral Togo ordonne un raid sur Port Arthur le 8 février 1904 où ses destroyers et torpilleurs coulent deux cuirassés et un croiseur. Dans le même temps, l'armée japonaise débarque à Chemulpo (Ichon) en Corée. Le général Kouropatkine arrive à Harbin pour prendre la tête des opérations. Alors que la flotte de Togo tente de bloquer Port Arthur, la première armée japonaise engage les Russes sur la rivière Yalu à la frontière de la Corée fin avril et la seconde armée débarque dans la péninsule de Liaotung début mai. La victoire japonaise à Nanshan fin mai permet d'isoler Port Arthur, celle de Te-li-Ssu mi juin repousse les forces russes du sud de la Mandchourie. Le 10 août, l'escadre russe de Port Arthur est défaite lors de la bataille de la mer Jaune. L'armée japonaise commence alors le siège de la ville fin août. La bataille de Lyolang début septembre force les Russes à continuer leur retraite vers le nord. Face à ces différentes défaites et pour inverser le cours de la guerre, le Tsar décide d'envoyer deux escadres de renfort qui quittent

les ports de la Baltique le 15 octobre. Mais pendant l'automne, les Japonais grignotent les défenses de Port Arthur qui capitule le 2 janvier 1905. Entre le 19 février et le 10 mars, la plus grande bataille terrestre de la guerre fait rage à Mukden. Nouvelle défaite et nouvelle retraite russe malgré les très lourdes pertes japonaises.

Alors que la guerre est quasiment terminée, les renforts de l'amiral Rojestvenski, épuisés par un voyage en mer de plus de sept mois, arrivent en vue du Japon. Rojestvenski tente de rejoindre Vladivostok quand les navires de l'amiral Togo l'interceptent à Tsushima le 27 mai 1905. Cet ultime désastre voit la destruction de la flotte russe. Les pourparlers de paix commencent quelques semaines plus tard sous l'égide des USA. Ils aboutiront par un net recul du prestige de la Russie et par voie de conséquence du Tsar.

Bibliographie

Études :

Bruno BIROLLI, *Port Arthur, 8 février 1904, 5 janvier 1905*, Economica, 2015.
Bernard CROCHET et Gérard PIOUFFRE, *La guerre russo-japonaise : 1904-1905*, ETAI, 2010.
Geoffrey JUKES, *The Russo-Japanese War 1904-1905*, Osprey Publishing, 2002.
Dennis et Peggy WARNER, *The Tide at Sunrise, a history of the Russo-Japanese War, 1904-1905*, Charterhouse, 1974.

Bandes dessinées :

Jean-Yves DELITTE & Guiseppe BAIGUERA, *Tsushima*, Glénat, 2017.
DIMITRI, *Sous le pavillon du tsar*, Glénat, 1995.
Hugo PRATT, *La Jeunesse de Corto Maltese*, Casterman, 1982.

Nouvelles et témoignage :

Octave MIRBEAU, « Ils étaient tous fous », 1905, in *Contes cruels*, 1990.
Jack LONDON, *La Corée en feu*, 10/18, 1982.