

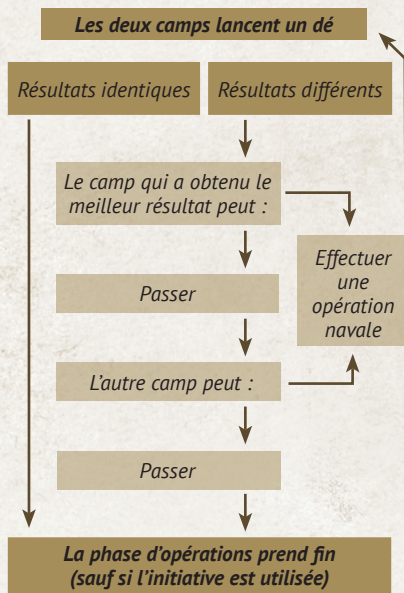
Aide de jeu

Mise en place

1. **Japonais** : placez tous les pions navires japonais face intacte dans l'espace rade du Japon. Prenez les six meeples Armée, le marqueur d'initiative et le marqueur de blocus de Port Arthur.
2. **Russe** : placez les pions navires face intacte en fonction de leur flotte (ancre bleue : Port Arthur, ancre orange : 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).
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 0 de la piste des PC.

Tour de jeu

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 effectuent leurs opérations navales avec leurs navires.
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**

Sortie

- Les navires intacts ou endommagés peuvent entrer dans toute zone maritime adjacente au port où ils se trouvent.
- Les navires intacts peuvent bouger dans une seconde zone.
- Les navires endommagés peuvent passer dans l'espace Chantier naval.
- Le Japonais peut placer un meeple Armée sur chacune des deux cases de débarquement.

Opération navale (OPN)

1. Déplacer une escadre.
2. Engager une bataille.
3. Passer.

Vitesse d'escadre (VE)

Escadre : tous les navires d'un joueur dans une zone maritime.

VE = vitesse du navire le plus lent de l'escadre.

Test de vitesse : lancez 1 dé, résultat inférieur ou égal à VE = test réussi.

Bataille navale

1. Détermination du 1^{er} et 2nd joueur : le 1^{er} joueur est celui dont l'escadre a la VE le plus élevé. En cas d'égalité, le défenseur est le 1^{er} joueur.
 2. Tirs du premier joueur :
Lancez de un à six dés.
Somme \leq PFE : coup au but = nombre de dés.
2 dés identiques = 1 coup critique.
3 dés identiques = 2 coups critiques.
Somme $>$ PFE : coup au but = nombre de dés dont la somme $<$ PFE, pas de coup critique.
Coups au but : retournez sur son verso endommagé un navire intact = 1 coup. Coulez un navire endommagé = nombre de coups égal à son facteur de défense.
Coup critique : navire intact -> endommagé, navire endommagé -> coulé.
 3. Tirs du 2nd joueur :
Idem.
-
-