

# MALAYA 1941



## INTRODUCTION

**Malaya 1941** relate l'invasion japonaise de la péninsule de Malaisie en décembre 1941 ainsi que les opérations aéronavales qui l'accompagnèrent. Les forces japonaises ont pour objectif Singapour, mais la présence du cuirassé 'Prince of Wales' pourrait bloquer cette offensive. Les Britanniques doivent repousser l'attaque ou tenir le plus longtemps possible.

Malaisie 1941 se joue en 17 tours, représentant chacun 4 jours, entre le 8 décembre 1941 et le 15 février 1942. Il met en scène deux camps opposés, japonais face à britannique.

- Les **Japonais** utilisent leurs trois divisions de vétérans ainsi que leur puissante aviation, mais leur flotte est fragile.
- Les **Britanniques** ont de nombreuses troupes disparates à disposition mais leur moral est faible. Leur flotte pourrait faire la différence avec le HMS 'Prince of Wales', voire le porte avion HMS 'Hermes'.

Les cartes événements vont permettre de renouveler les parties par un ensemble de fluctuations diplomatiques, militaires, politiques ou météorologiques variées.

## DURÉE DU JEU

Durée de jeu moyenne: 2h00

Camp favorisé: Britannique

Camp le plus difficile à jouer: Britannique

Le jeu dure 17 tours (entre le 8 décembre 1941 et le 15 février 1942), chaque tour étant équivalent à 4 jours.

Le **joueur britannique** joue toujours avant le **joueur japonais**.



## FORCES

Le **joueur japonais** contrôle les **unités japonaises (rouges)**.

Le **joueur britannique** contrôle les **unités de l'armée des Indes (beiges)**, de la **RAF (bleues)**, de la **Royal Navy (gris bleues)**, **australienne (ocres)**, **hollandaises (orange)**.

Les **unités siamoises (vertes)** peuvent être contrôlées par l'un ou l'autre des deux joueurs.

## PLATEAU DE JEU

La carte représente différents théâtres et leurs mers avoisinantes :  
La Malaisie, le Siam, l'empire japonais (regroupant Hainan et Saïgon).



## VICTOIRE

### VICTOIRE IMMÉDIATE

- Un des joueurs atteint 20 PV ou plus à la fin de son tour.
- Le **joueur japonais** gagne si à la fin d'un tour, il contrôle Singapour avec des unités ravitaillées.

### VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

Le **joueur britannique** gagne s'il contrôle toujours la région Singapour.

### BONUS PV

- Le **joueur japonais** gagne 1 PV la première fois qu'il contrôle chacune des villes suivantes : Kuala Lumpur, Kluang, Kota Bahru, George Town.
- Le **joueur britannique** gagne 3 PV la première fois qu'il contrôle chacune des villes suivantes : Bangkok, Saïgon.

### PERTE PV

- Le **joueur japonais** perd 1 PV s'il ne contrôle pas en fin de partie chacune des villes suivantes : Kuala Lumpur, Kluang, Kota Bahru, George Town.

# RÈGLES SPÉCIALES

## PHASE ÉCONOMIQUE

Il n'y a pas de phase économique dans ce scénario.

## SOURCES DE RAVITAILLEMENT

- **Japon** : Saïgon et Hainan. Singora après Alliance du Siam.
- **Empire Britannique** : Singapour.



## SIAM

Les unités de l' **Empire Britannique** ne peuvent y pénétrer tant que la carte 'Opération Matador' n'a pas été jouée. Quand la carte 'Alliance du Siam' est jouée par le **Japon**, les régions et unités de ce pays passent du côté japonais.



## ROUTES ET VOIES FERRÉES

Les voies ferrées permettent de déplacer les unités terrestres au coût de 0.5 PM pour chaque région amie entrée (coût plein si la région est ennemie). Les routes offrent aucune réduction au coût de mouvement mais permettent le ravitaillement dans les terrains qui autrement ne l'autorisent pas (jungles et marais).

NB: dans ce scénario, à la différence des autres, les voies ferrées n'offrent pas de mouvement illimité (pour représenter la faiblesse de l'infrastructure et du matériel roulant)

## LIMITE DE PORTEE DE LA RAF

**Britannique** : aucun avion basé à terre de la RAF (ou hollandais) ne peut voler au nord de la zone hachurée mentionnant «No RAF». Seuls les avions embarqués de la Royal Navy le peuvent.

## DEFENSES COTIERES ET DETROIT DE SINGAPOUR

Aucune unité navale **Japonaise** ne peut entrer dans cette zone de mer. Les fortes défenses côtières de Singapour sont tournées vers la mer et y auraient empêché tout mouvement, passage ou débarquement.

## RENFORTS

**Britannique** :

Tour 2 / Kuah Island : Force Z avec Amiral *Philipps*\*\* + BB Prince of Wales + BC Repulse + DD Electra.