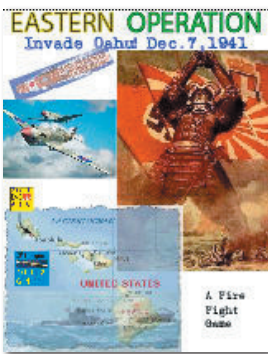


*Eastern Operation* est un DTP produit par Perry Moore sur un sujet inédit, relatant un hypothétique débarquement japonais à Hawaï immédiatement après l'attaque surprise sur Pearl Harbor le 7 décembre 1941.

↳ **Le matériel :**

- une carte,
- 280 pions,
- un livret de règles,
- une aide de jeu.

Le matériel est constitué d'une carte format A3 divisée en deux parties sensiblement égales. Sur la gauche, une vue opérationnelle des îles constituant l'archipel d'Hawaï. Sur la droite, une vue tactique de l'île d'Oahu qui contient en particulier la base de Pearl Harbor et l'essentiel des unités américaines. La planche de pions, à découper et monter soi-même selon le standard DTP classique, nous propose une gamme d'unités navales, aériennes et de troupes au sol. L'ensemble du matériel n'est pas de grande qualité, en particulier des pions que beaucoup pourront trouver très chargés pour un jeu de cette dimension.



l'ennemi. Des événements aléatoires tirés en début de tour permettent d'ajouter un peu de piment à l'ensemble. L'objectif japonais est de prendre possession des bases militaires et des aéroports de l'île d'Oahu. Enfin, l'auteur a su ajouter un peu de chrome en insérant des règles de météo et de détection sous-marine qui ajoute encore de l'incertitude à un jeu qui



n'en manque pas.

↳ **Le jeu :**

L'impression générale reste mitigée tant reste présent à l'esprit le fait que les auteurs ont voulu trop faire avec trop peu de moyens. L'équilibre n'a pas été trouvé entre la modestie du matériel et l'ambition du système et c'est fort dommage car à vouloir mixer deux jeux en un (opérationnel + tactique), le résultat produit est prometteur mais insatisfaisant.

↳ **Ressources en ligne :**

- Le site de l'éditeur : <http://www.firefight-games.com/EO.html>

Jean-Pierre Ravoire



Editeur : Firefight Games  
 Année de parution : 2005  
 Sujet : What if : Conquête japonaise d'Hawaï, 7 décembre 1941  
 Design : Perry Moore  
 Développement : Paul Rohrbaugh  
 Graphismes : Perry Moore  
 Echelle : 12h/tour, 25 miles/hex. sur la carte opérationnelle, 3 miles/hex. sur la carte tactique  
 Prix : 16\$  
 Joueurs : 2

↳ **Les règles :**

Les règles sont très complètes et permettent de décrire un système de jeu en double aveugle ou les unités n'apparaissent sur la carte que lorsqu'elles sont détectées par

