



18
23823

THÉÂTRE DU PACIFIQUE

CONTRE-ATTAQUE US A BATAAN

PACIFIC THEATER

US COUNTER-ATTACK AT BATAAN

7 AVRIL / APRIL 7 1942



Scénario par / by jdrommel

Setup / Pose

- 1 x22
- 2 4x
- 3 x4
- 4 2x
- 5 x9
- 6 10x
- 7 x2
- 8 1x
- 9 x1

AXIS x6 **MOVE ON 2nd**

ALLIÉS x6 **MOVE ON 1st** United States/Philippines
Etats-Unis/Philippines

• Briefing •

Artillerie lourde

Big Guns

Cavalerie

Cavalry Units

• Contexte historique •

Dans la péninsule de Bataan, les Japonais lancèrent leur attaque finale en avril 1942. La 4^e division japonaise s'empara du Mont Samat et créa un saillant dans les lignes philippines. Le 7 avril, le général américain King ordonna à la 45^e Brigade de contre-attaquer pour résorber la poche japonaise. Les fantassins américains étaient soutenus par les scouts de la cavalerie philippine et les derniers chars M3 Stuart. Les Japonais pouvaient eux compter sur des blindés et de l'artillerie lourde. De furieux combats eurent lieu toute la journée dans la jungle et la contre-attaque américaine échoua. Le soir même, les Japonais s'élançèrent à leur tour, repoussant les unités américaines derrière la rivière San Vincente. Cette bataille fut la dernière à Bataan et le 9 avril, le général King signa l'ordre de capitulation des troupes de la péninsule. Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains. À vous de jouer !

• Historical Background •

On the Bataan Peninsula, the Japanese launched what would be the final offensive in April 1942. The 4th Japanese division captured Mount Samat and formed a salient in the Philippines lines. On April 7th, US General King ordered the 45th Brigade to counter-attack to reduce the Japanese pocket. US infantrymen were supported by scouts of the Philippine cavalry and by the latest M3 tanks. On their side, the Japanese relied on tanks and heavy artillery. A fierce battle lasted the whole day in the jungle but ultimately the US counter-attack failed. In the evening, the Japanese launched their counter attack, driving US units behind the San Vincente River. This battle was the last in Bataan and General King signed the capitulation of his troops on April 9th. The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions de victoire

- ◆ 7 médailles.
- L'hexagone de ferme dans la section centrale rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur des Alliés.
- L'hexagone de ferme dans la section de gauche rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

Règles spéciales

- ◆ Appliquez les règles de l'Armée Impériale Japonaise (*Nations 3*).
- ◆ Placez un badge ou utilisez les figurines appropriées pour l'unité d'Artillerie Lourde des Alliés (*Troupes 3*).
- ◆ Placez un badge ou utilisez les figurines

appropriées pour l'unité de cavalerie des Alliés (*Troupes 8*).

- ◆ Le fleuve San Vincente est guéable (*Terrains 41*).
- ◆ Supériorité aérienne de l'Axe : si vous jouez avec *New Flight Plan*, seul le joueur de l'Axe peut appeler des avions et le nombre de cartes Combat aérien de départ est pré-défini : 1 pour l'Axe, 0 pour les Alliés. Si vous ne jouez pas avec l'extension, laissez la carte Attaque aérienne dans le deck, mais seul le joueur de l'Axe pourra la jouer et lancera 2 dés par hex au lieu d'un seul. S'il la pioche, le joueur des Alliés devra la défausser et en piocher une autre.

Conditions of Victory

- ◆ 7 Medals.
- The hex of the farm in the central section is a Temporary Medal Objective for the Allied player.
- The hex of the farm in the left section is a Temporary Medal Objective for the Axis player.

Special Rules

- ◆ Imperial Japanese Army rules (*Nations 3*) are in effect.
- ◆ Place a badge (or use the proper figures) for the Axis Big Guns Artillery unit (*Troops 3*).

- ◆ Place a badge (or use the proper figures) on the Allied Cavalry unit (*Troops 8*).
- ◆ The San Vincente river is fordable (*Terrain 41*).
- ◆ Axis Air Superiority: if you play with *New Flight Plan*, only the Axis player can fly air units. In addition, the number of Air Combat cards is amended for this scenario: 1 for the Axis, 0 for the Allies. If you do not, leave the Air Power card in the deck, but only the Axis player can use the card and will roll 2 dice per hex attacked. If the Allied player draws it, he must discard it and immediately take another from the pile.