

# CROCHET GAUCHE SUR LA JAMBU BUM LEFT HOOK ON THE JAMBU BUM RIVER

## XFIRE\_DC\_1



**VICTORY CONDITIONS :** See Players Scenario Sheet. Keep hidden from opponent.

**CONDITIONS DE VICTOIRE :** Voir les fiches de scénario de chaque joueur. Ne pas révéler ses conditions de victoires à l'adversaire.

**NORTH BURMA, March/April 1944:** Since March 1944, the 18<sup>th</sup> Japanese Infantry Division (Chrysanthemum) was performing an aggressive fallback following the Nathkaw-Shaduzup road in northern Birmanya. Harassed in the south by the « Chindits » and Kachin guerilla, Japanese were hard-pressed by the 38<sup>th</sup> Chinese Division and the « Merrills Marauders ». In Jambu Bum Mountains, at north of Shaduzup, a bridge located between the city and the front line enables resupply of the engaged division in the north, as well as its likely withdrawal. A squad has a guard-duty on it and must keep it open. It is the beginning of the monsoon and the air superiority is on allied side.

**NORD DE LA BIRMANIE, Mars/Avril 1944 :** Depuis le début du mois de mars 1944, la 18<sup>e</sup> division japonaise du général Tanaka effectue un « repli agressif » sur l'axe Nathkaw-Shaduzup dans le Nord de la Birmanie. Harcelée au sud par les « Chindits » & la guérilla kachin, elle subit au nord une pression vigoureuse de la part de la 38<sup>e</sup> division chinoise & des «Maraudeurs de Merrill ». Dans les monts JAMBU BUM, au nord de la ville de SHADUZUP, un pont situé entre le front et la ville permet le passage du ravitaillement destiné aux troupes japonaises appartenant à la 18<sup>e</sup> division japonaise engagée au nord ainsi que leur retraite éventuelle. Un squad a la charge de maintenir ouvert ce pont. C'est le début de la mousson, et les troupes alliées ont la totale maîtrise de l'air.

Japanese Sets up first US Moves first / Japonais se place en premier L'américain a l'initiative	1	2	3	4	5	6	7	8	9 or / ou +	END / FIN
--	---	---	---	---	---	---	---	---	-------------------	-----------------

**URNS :** 9 or + with random clock passing one turn on every 11 or plus on dice. Number of dice to roll increase by 1 each initiative of the 1<sup>st</sup> player. Reset the number of dice to roll when turn passes. Begin each new turn with 1 die. Final turn is defined by an Allied player roll described on his sheet.

**TOURS :** 9 ou plus en tout. On passe de tour sur un jet de dés de 11 ou plus. Le nombre de dés à lancer augmente de 1 à chaque initiative du même joueur. Commencer chaque nouveau tour avec 1 dé. Le tour final est défini par un jet de dé du joueur allié décrit sur sa feuille.

**AFTERMATH :** Heartened by his success over Japanese 18<sup>th</sup> division at Maingkwan, Stilwell maneuvered the same way at Shaduzup, by an ample turning move, in Jambu Bum hills separating Hukawng and Mogaung valleys. This time a Chinese regiment came with one battalion of «Marauders », whereas other Chinese troops heavily attacked Japanese positions along the Jambu Bum river. Two regiments of 18<sup>th</sup> Division, under new command of General Tanaka, were trapped. Their lines of communications and retreat being cut, they however succeeded in opening a path to their lines, through desperate combats. A new stabilized front line was reestablished in Mogaung high valley.

## SPECIAL RULES / REGLES SPECIALES :

- The little square cabin has a 1 squad-capacity. Other building blocks have a capacity of 2 squads. / Les plus petites structures sont des cabanes de capacité 1 squad. Les autres structures sont toutes de capacité 2 squads.
- The marshes are passable in 3 actions : one to go to the edge of the marsh, one to cross, and one to continue the movement outside the marsh. Marsh does not block LOS. / Les marais sont passables en 3 actions : 1 pour atteindre le bord du marais, 1 pour traverser, 1 pour continuer son chemin. Les marais ne bloquent pas les LOS.
- The river is passable in 3 actions : one to go to the bank, one to cross, and one to continue the movement on the other bank / La rivière est passable en 3 actions : 1 pour atteindre la rive, 1 pour traverser, 1 pour continuer son chemin sur l'autre rive.
- The rice paddies are considered as fields / Les rizières sont considérées comme des champs.
- A weather die roll is made after both players set-up. 1-2-3 is dry, 4-5-6 is rain

**EPILOGUE :** Encouragé par le succès remporté à Maingkwan sur la 18<sup>e</sup> division japonaise, Stilwell réitéra la manœuvre à Shaduzup, en effectuant un mouvement tournant plus ample encore, dans les collines de Jambu Bum qui séparent les vallées de Hukawng et du Mogaung. Cette fois, un régiment chinois accompagnait un bataillon de "maraudeurs", tandis que les autres troupes chinoises attaquaient violemment les positions japonaises échelonnées le long du Jambu Bum. Deux régiments de la 18<sup>e</sup> division commandée par le général Tanaka nouvellement nommé, furent pris au piège. Communications coupées, retraite impossible, ils réussirent néanmoins par des combats désespérés à s'ouvrir un passage en direction de la ligne, et reformèrent un front stabilisé dans le haut de la vallée du Mogaung.

This scenario for CrossFire WW2-miniatures game is copyrighted to Didier Coquet. Any use of this material for commercial goals is not allowed without permission.

# JAPANESE PLAYER ONLY / JOUEUR JAPONAIS UNIQUEMENT

Eléments de 18<sup>ème</sup> Division d'Infanterie.  
Elements of 18<sup>th</sup> Infantry Division.

All are regular / Tous réguliers



**1<sup>st</sup> Company to enter/place as per jap. special rule 5 / 1<sup>ère</sup> Compagnie – Voir règle spéciale jap. 5**

1 CC(+1)

1 HMG

1 rifle squad

1 platoon with 1 PC(+1) + 2 rifle squads and 1 rifle squad to guard the bridge – See jap. Special rule 3 / 1 squad à la garde du pont – voir règle spéciale 3

2 platoons with each /avec chacune 1 PC(+1) + 3 rifle squads

**2<sup>nd</sup> Company enters as per japanese special rule 6 / 2<sup>ème</sup> Compagnie – Voir règle spéciale jap. 6**

1 CC(+1)

1 HMG

1 rifle squad

3 platoons with each / avec chacune 1 PC(+1) + 3 rifle squads+ 1 Knee mortar (50mm)

1 Sniper to place hidden anywhere at the beginning of play – See jap. special rule 2 / placé caché à n'importe quel endroit – Voir règle spéciale jap. 2.

**26 Points of budget to choose before weather roll. Enter as per special rules 1-6-7-8 / à choisir avant le jet de la météo – Voir règles spéciales japs. 1-6-7-8**

## JAPANESE SPECIAL RULES / REGLES SPECIALES JAPONAISES:

1. The Japanese player has 26 points to buy troops. He can choose anything, even tanks, artillery or mortars FOs or fortifications. For fortifications he can place them for the bridge guard duty squad. Mines are not allowed across the road. For other type of bonus they enter with the 2<sup>nd</sup> Company. / Le joueur japonais a 26 points de bonus. Il peut choisir même des tanks, de l'artillerie ou des mortiers (leurs FO en fait) ou bien des fortifications. Pour ces dernières elles peuvent être placées pour la garde du pont. Les mines ne sont pas permises à travers la route. Les autres types de bonus entrent avec la 2<sup>ème</sup> Compagnie.
2. Japanese Sniper is placed at the beginning of the scenario anywhere but is only activated once the 2<sup>nd</sup> Company enter the game. The same thing is for bought snipers/ Le sniper japonais est placé au début du jeu n'importe où mais est activable seulement après l'entrée de la 2<sup>ème</sup> Compagnie. Idem pour des snipers achetés.
3. The bridge guard duty squad belongs to the 1<sup>st</sup> platoon, 1<sup>st</sup> company. It is placed in the cabin near the bridge. On the first 2 initiatives it cannot move except if it rallies like a suppressed state. After 2 initiatives it acts normally. It still can fire even if it cannot move. It still can try to rally during the first 2 initiatives. It is destroyed on a suppressed result during the 2 first initiatives. It cannot move except if it decides to flee toward a North or South edge along the road. It will be reintegrated in its unit when it comes back on the board./ Le squad de garde du pont appartient à la 1<sup>ère</sup> section, 1<sup>ère</sup> compagnie. Il doit se placer dans la cabane près du pont. Pendant les 2 premières initiatives, il ne peut pas bouger mais peut rallier et tirer. Il doit rallier un suppressed pour pouvoir bouger pendant ces 2 initiatives. Il agit normalement à la 3<sup>ème</sup> initiative. Il est détruit sur un suppressed pendant les 2 initiatives. Il ne peut bouger après la deuxième initiative que s'il fuit vers le bord sud ou nord. Il rejoindra son unité mère lorsqu'elle rentrera sur la table.
4. Some guerrilla may be active. If you are in LOS of this you must detach troops to destroy them. / Des guerrillas peuvent être actives. Si vous êtes dans la LOS de celles-ci vous devez détacher des troupes pour les détruire.
5. The 1<sup>st</sup> Company's platoons are patrols that enter the map randomly from turn 3. For each platoon roll a die and add 3. If the sum is under or equal to the turn number the platoon enters the board on 1D6 randomly determined board square as defined on the map. / Les sections de la 1<sup>ère</sup> Compagnie sont des patrouilles qui entrent aléatoirement à partir du tour 3. A chaque tour et pour chaque section, jeter 1D6 et ajouter 3. Si la somme est inférieure ou égale au numéro du tour, la section rentre ce tour par un carré déterminé aléatoirement comme convenu sur la carte.
6. The 2<sup>nd</sup> Company and other bonus enter the map randomly from turn 1. roll a die and add 1. If the sum is under or equal to the turn number the troops enter the board along south edge road. / La 2<sup>ème</sup> compagnie et les bonus entrent aléatoirement à partir du tour 1 ; On jete 1d6 auquel on ajoute 1. Si la somme est inférieure ou égale au tour courant alors les renforts rentrent sur la route du sud.
7. If bonus contains artillery FO or mortar FO of 81 mm. They enter along the south edge road but from turn 6. From turn 6 roll a die for each FO and add 6. If the sum is under the turn number it enters the board. For each entered FO roll for ammunition 1D6+6 FM. 50mm mortars have infinite ammunition./ Si les bonus contiennent des FO d'artillerie ou de mortiers de 81mm, alors ils entrent le long de la route sud à partir du tour 6. Jeter 1D6 et ajouter 6. Ils entrent si la somme est inférieure ou égale au numéro du tour. Pour chaque FO entré, déterminer les munitions : 1D6 + 6 FM pour chaque.
8. If bonus contains tanks then the turn on which the 2<sup>nd</sup> Company enters is delayed by one. Just roll for arrival on turn 2. Roll a die and add 2. Procedure is the same thereafter./ Si des tanks sont dans les bonus alors le tour d'arrivée de la 2<sup>ème</sup> Compagnie est retardé de 1. A partir du tour 2 jeter 1D6 et ajouter 2. La procédure est alors la même.
9. If tanks are played and weather is rain then the terrain is muddy. On each move the tanks roll for bog down. Bugged on a 1-2-3. Unbog on 5-6 and are permanently stuck on 1 on the unbog roll. / Si des tanks sont joués et que le temps est pluvieux alors le terrain est boueux. Sur chaque mouvement des tanks on jette un dé pour l'embourbement. Ils s'embourbent sur 1-2-3. Se dégagent sur 5-6 et restent embourbés de manière permanente si en se débarrassant le dé est 1.
10. If the bridge is hit by mortar fire (caliber above 50mm), artillery fire, it is destroyed on a suppressed result./ Si le pont est touché par un tir de mortier, d'artillerie ou une attaque aérienne, il est détruit sur un résultat 'suppressed'

**JAPANESE VICTORY CONDITIONS : Keep or retake the bridge intact at all costs.  
CONDITIONS DE VICTOIRE JAPONAISES: Tenez ou reprenez le pont intact à tout prix.**

# ALLIED PLAYER ONLY / JOUEUR ALLIE UNIQUEMENT



*Eléments du US Régiment Composite 5307 « Galahad Force » alias « Merrill's Marauders »*  
*Elements of US Composite Regiment 5307 « Galahad Force » alias « Merrill's Marauders »*  
*See Allied Special Rule 2 for placement / Voir règle spéciale alliée 2 pour le placement*

All are regular except when noticed. Command and Control as per Germans.

/ Tous réguliers sauf si précisé. Commandement comme pour les allemands.

1 CC(+1) – bonus for both rallying and close-combat / bonus pour ralliement et close-combat

1 Bazooka to assign to one squad / à assigner à un squad

1 HMG

1 rifle squad (veteran)

1 engineer squad (veteran)

1 60mm mortar observer with/avec 1D6 + 6 FM (roll before set-up, tirer le dé avant placement)

1 81mm mortar observer with/avec 1D6 + 6 FM (roll before set-up, tirer le dé avant placement)

PC bonus for both rallying and close-combat / bonus des PC pour ralliement et close-combat

3 platoons with each/avec chacune : 1 PC(+1) + 3 rifle squads

1 Sniper



*Kachin Guerilla See Allied Special Rule 3 for placement / Voir règle spéciale alliée 3 pour le placement*

1 PC(+1) 2 Rifle squads Green – PC bonus only for rallying- Bonus pour ralliement uniquement

## ALLIED SPECIAL RULES / REGLES SPECIALES ALLIEES:

1. From Turn 9 and further, roll a Die and add 9 to it. If the sum is under or equal to the number of the current turn the game ends immediately. The Chinese regiment has arrived and Japanese are obliged to fall back. / A partir du tour 9, jeter un dé et ajouter 9. Si le total est inférieur ou égal au numéro du tour courant alors le jeu s'arrête immédiatement. Le régiment chinois est arrivé et les japonais sont obligés de se retirer.
2. The Marauders troops and sniper are placed hidden anywhere on the map except in houses. Each stand will be revealed as soon as it fires or moves. / Les Marauders, y compris le sniper, sont placés cachés n'importe où sur la carte excepté dans les maisons. Chaque socle sera révélé dès qu'il bouge ou tire.
3. The Kachin guerrilla can be either placed hidden except in houses on the table at the beginning of the game or enter randomly the table. From Turn 3 and further, roll a Die and add 3 to it. If the sum is under or equal to the number of the current turn the guerrilla enters the table immediately. Entry location is defined by a die roll 1D6 which will tell the square of entry as noted on the map. Guerrilla cannot collaborate with US troops. / La guerrilla Kachin peut soit être déployée cachée sur la table excepté dans les maisons au début du jeu ou bien entrer aléatoirement dans le cours du jeu à partir du tour 3. A partir du tour 3, le joueur allié jette un dé et ajoute 3. Si la somme est inférieure ou égale au numéro du tour courant, la guerrilla entre en jeu par le carré défini par un 1D6 et comme décrit sur la carte. La guerrilla ne peut pas collaborer avec les troupes US.
4. Allied player can be assisted by Colonel Chennault's Flying Tigers Tomahawks. They can intervene if the weather is dry or if the weather is moonsoon on a die roll of 1 or 2 on 1D6. The target of the bombing run must be in the LOS of the CC of the Marauders. The bombers are available 2 times. The first one is determined from the turn 2. By rolling a die and adding 2, the sum must be under or equal to the turn number. The second bombing run occurs two turns later without testing except if the moonsoon prevented the first run. Each bombing is made with 4D6 before applying cover. / Le joueur allié peut être assisté par les Tigres Volants du Colonel Chennault. Ils peuvent intervenir si le temps est sec ou sur un jet de dé de 1 ou 2 en cas de mousson. La cible du bombardement doit être dans un LOS du CC des Marauders. Les bombardiers sont disponibles pour deux passes. La première est déterminée à partir du tour 2. Le joueur allié jette 1D6 auquel il ajoute 2. Les bombardiers interviennent si la somme est inférieure ou égale au numéro du tour. La deuxième passe a lieu 2 tours plus tard. Chaque bombardement est résolu avec 4D6 avant protection.
5. If the bridge is hit by mortar fire (caliber above 50mm), artillery fire or bombing run., it is destroyed on a suppressed result. / Si le pont est touché par un tir de mortier, d'artillerie ou une attaque aérienne, il est détruit sur un résultat 'suppressed'.

**ALLIED VICTORY CONDITIONS :** Take the bridge intact or destroy it.

**CONDITIONS DE VICTOIRE ALLIEES:** Prenez le pont intact ou détruisez le.

# MAP FOR 2 PLAYERS / CARTE POUR LES 2 JOUEURS



1 square = 1 foot / 1 carré a un côté de 30 cm