

BANZAI ON THE BEACH / BANZAI-PLAGE

XFIRE_DC_2



Tinian, Marianas Islands, July 24th 1944: Whereas the 2nd Marine Division performed a diversion attack on the Tinian city, the 4th Marine Division landed on the island's northwestern beaches White 1 and White 2. After furious fight, Japanese defenders were overwhelmed and at the end of the day the beachhead was 2 kms large by 1.5 km deep. Still waiting the principal assault on Tinian city, colonel Ogata quickly understood he was tricked. Leaving a battalion in the city itself, he headed north to meet the Americans with the remaining of his troops. Orders were simple. Attack on all fronts and throw the Americans back to sea.

Tinian, Iles Mariannes, le 24 juillet 1944: Alors que la 2^{ème} division de Marines fait une diversion au large de la ville de Tinian, la 4^{ème} division de Marines débarque sur les plages du nord-ouest de l'île : Blanches 1 et 2. Les défenseurs japonais sont submergés lors de violents combats et en fin de journée la tête de pont US fait 2 km de large sur 1,5 km de profondeur. Attendant l'assaut sur la ville de Tinian, le colonel Ogata comprit alors qu'il avait été joué. Laisant un bataillon dans celle-ci, il se porte avec ses troupes au nord de l'île à la rencontre des Américains. Les ordres sont simples: Attaquer sur tous les fronts et rejeter les Américains à la mer.

VICTORY CONDITIONS Each player has its own secret objectives on his sheet

CONDITIONS DE VICTOIRE : Chaque joueur a ses propres objectifs cachés sur sa fiche

TURNS : 9 or 14 (see special rule) 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 1st player. Reset the number of dice to roll when turn passes. Begin each new turn with 1 die.

TOURS : 9 ou 14 (voir règle spéciale). 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.

US Sets up first Jap. Moves first / US se place en premier. Jap. a l'initiative	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	END / FIN
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	-----------------

SPECIAL RULES / REGLES SPECIALES :











- Before American player sets up, the Japanese player must decide if he will attack by daylight or by night. In this case the 'Hit The Dirt' Night rules are in effect and the game is extended from 9 daylight turns to 14 night turns / Avant le placement Américain, le joueur japonais doit décider s'il attaque de jour ou de nuit. Dans ce dernier cas, les règles de nuit du supplément 'Hit The Dirt' sont à prendre en compte et le nombre de tours est porté de 9 de jour à 14 de nuit.
- The little square cabins have 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.

AFTERMATH : The first warning of the attack came from the Marines right flank, where Japanese tanks tracks rattle and engine whirr announced the Japanese driving down the coastal road toward their positions. Marines fired with their half-tracked 75mm howitzers, 37mm anti-tank guns, and their bazookas, destroying the Japanese tanks. Japanese infantry increased the pressure and performed a series of furious ill-coordinated banzai charges. With the support of the Navy guns firing starshells, Marines repulsed wave after wave of assaulting Japanese, drawing heavy casualties. The Japanese counter-attacked was definitely repulsed: 1241 bodies lied in front of the Marine lines. Marines then moved forward south to Mount Naga. Ogata in a desperate effort had sacrificed most of his garrison, men who were irreplaceable. Other banzai charges were to occur.

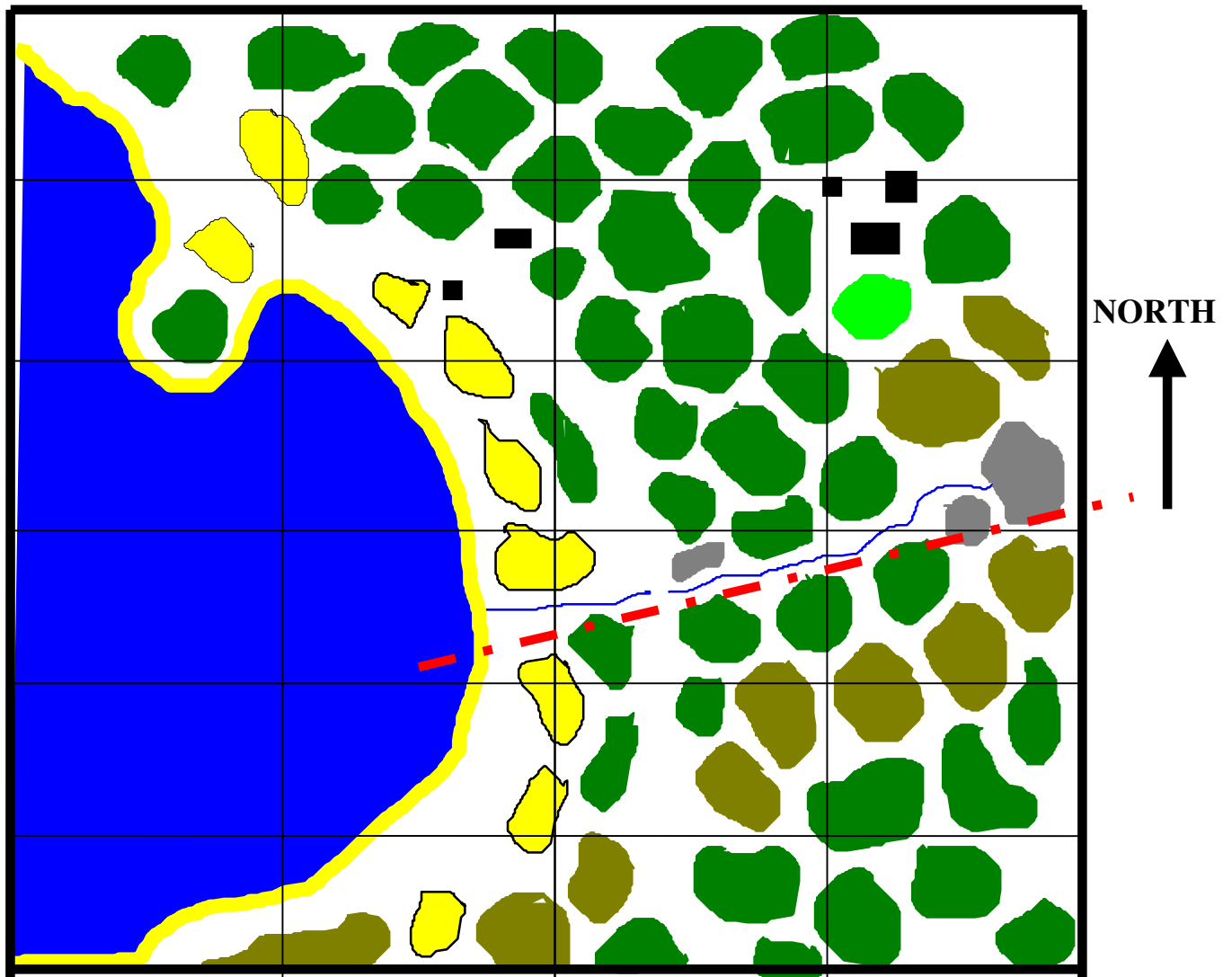
EPILOGUE : Le premier avertissement de l'attaque qui se préparait sur le front droit de la tête de pont, arriva aux Marines quand ils entendirent le cliquetis et le ronronnement des chars japonais qui descendaient la route côtière à leur rencontre. Les Marines se mirent à tirer avec leurs 75mm sur half-track, leurs canons de 37mm & leurs bazooka détruisant les chars. Les fantassins japonais accentuèrent leur pression & s'acharnèrent sur les Américains dans une série de charges mal coordonnées. Grâce aux obus éclairants de la flotte, les Marines repoussèrent les attaques japonaises les unes après les autres, causant de très lourdes pertes dans leurs rangs. La contre-attaque japonaise avait vécu : 1241 cadavres japonais gisaient devant les lignes américaines. Ils reprirent ensuite leur progression au sud, vers le mont Maga. Dans un effort désespéré, le colonel Ogata venait de sacrifier une bonne partie de sa garnison, des hommes dont la perte serait pour lui irremplaçable. D'autres charges banzai s'annonçaient.

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.

BOTH PLAYERS / POUR LES 2 JOUEURS

	Palmeraie / Palm Trees		Champ / Field
	Route / Road*		Marais / Marsh
	Dunes = Collines/Hills		Plage / Beach*
	Maison / Houses		Colline / Hill
	Ruisseau / Stream*		US de déploiement au nord de cette ligne / US player deploys north of this line.

- *Ne coupe pas la LOS / Does not Block LOS
- Le Ruisseau ne coupe pas le mouvement /The streams does not 'slice' movement.



BORD SUD / SOUTH EDGE

Each square side is 1 foot wide. / Chaque carré a un côté de 30 cm.

US PLAYER ONLY / JOUEUR US UNIQUEMENT



Éléments de la 4^{ème} Division de Marines

Peuvent être placés cachés sur toute la table de leur côté de la ligne de déploiement. Seules les troupes en première ligne sont révélées au début du tour 1 (si scénario de jour). Les positions des barbelés sont toujours révélées. De nuit tout le monde est caché mais l'américain indique au joueur japonais quels éléments de la ligne de déploiement sont occupés (simulant les reconnaissances japonaises avant l'attaque)

4th Marine Division Elements

Can be placed hidden on the whole table on their side of the deployment line. Only frontline elements troops must be revealed (if playing a daylight scenario). Barbed wire positions are always revealed. By night every stand is hidden but the Us player announces which deployment line 's features are occupied y his troops (simulating pre-battle japanese reconnaissance parties).

- 1 BC (+1) Veteran (incluant un FO d'artillerie de marine à 5 FM. Voir règles spéciales 1-2-3 / including a Navy Heavy Artillery FO with 5 FM. See Special rules 1-2-3)
- 1 CC (+1) Veteran
- 3 HMG Veteran (à assigner ou à garder sous commandement du CC / to assign to platoons or keep under CC command)
- 1 Veteran section / platoon : 1 PC (+1) et/and 2 Squads
- 2 Regular platoons for rallying, veteran in close combat / 2 sections régulière au ralliement, vétéran au close combat: 1 PC (+1) et/and 3 Squads
1 PC (+2) et/and 2 Squads
- 1 section régulière administrative à placer dans un bâtiment ou groupe de bâtiments désignés sur la carte.
/ 1 Administrative regular platoon to be placed in a building or a group of building designated on the map.
1 PC(+0) et/and 3 Squads
- 1 section vétéran du génie d'assaut des marines / 1 veteran marine assault engineers platoon.
1 PC(+1) et/and 2 Squads (bonus +2 en close combat / +2 bonus in close combat)
- 1 FO 60mm 12 FM
- 1FO 105mm 8 FM
- 5 Bazookas à assigner à des squads / to assign to squads
- 4 Sections de Barbelés / Barbed Wire Sections
- 1 champ de mines / minefield
- 2 Snipers (Règle spéciale 4 – See Special Rule 4)
- 15 Points de budget / Budget Points (le moral des occupants de véhicules est régulier / véhicules crew morale is regular)

CONDITIONS DE VICTOIRE : Préserver la tête de pont de toute infiltration japonaise = 1 - A la fin du scénario tous les éléments de terrain situés sur la ligne de déploiement ou les plus près doivent être uniquement occupés par des troupes américaines (un PC, un FO, un sniper ne peuvent être considérés tenant un élément s' ils sont seuls) **ET 2-** Moins de 3/4 (arrondi à l'inférieur) des effectifs d' infanterie (squads, cc, hmgs) sont détruits. Chaque squad japonais infiltré sur l' arrière de cette zone de déploiement se rajoutera au décompte des squads US détruits. Si l' une des conditions est remplie et pas l' autre c' est nul.

VICTORY CONDITIONS : Prevent any japanese infiltration into the beachhead.= 1 – At the scenario end all terrain features located on the deployment line or the nearest must be only occupied by US troops (except PC, FO, snipers when alone) **AND 2-** Less than ¾ (rounded down) of infantry (squads, cc, hmgs) are destroyed. Each infiltrated japanese squad, pc, cc, hmg beyond this deployment line will add one to the total of the US destroyed squads. If one of this condition is met without the other being met, then the game is a draw..

US SPECIAL RULES / REGLES SPECIALES US:

1. De jour l'artillerie lourde de marine peut endommager avec des tirs HE un char japonais (char léger) par un coup direct ou par l'effet de souffle en le renversant. Elle peut aussi attaquer classiquement l'infanterie. Les cibles doivent être visibles du FO de marine. Un 'pinned' ou un 'suppressed' induisent les effets classiques sur les équipages. Sur un 'pinned', la tourelle peut toujours être tournée. Ne peut être utilisé la nuit. 5 FM pour tout le scénario. / By daylight Navy guns can damage or destroy japanese tanks as well as attacking infantry. Targets must be seen by the Navy FO. A pinned or suppressed result achieved on a tank lead normal results to their crew. On a pinned result, the turret can still be turned. 5 FM are allowed for the whole scenario. This cannot be used by night.
2. De nuit, l'artillerie lourde de marine ne peut tirer **que** des obus éclairants sur un élément visible du FO de marine (vers lequel il pourrait tracer une LOS de jour). Sur un 3 ou +l'élément est éclairé jusqu'à la prochaine initiative US. Sur 1 ou 2, rien n'est éclairé. Toutes les troupes se trouvant dans l'élément éclairé sont visibles comme en plein jour et peuvent être prises pour cibles même si elles n'ont pas tirées depuis le début du jeu de nuit. Le joueur US a droit à 1 coup à toutes ses initiatives. / By night, Navy heavy artillery can **only** fire starshells on a terrain feature visible by the Navy FO (visible is defined as : a LOS from FO to the terrain feature would be OK by daylight). On a 3 or + the feature is enlightened until the beginning of the next US initiative. Troops is enlightened features are visible as in daylight and can be fired even if the did not fire since the beginning of the night. The US player is allowed 1 FM on each initiative.
3. Artillerie de marine / Navy Heavy Artillery : HE = 6 ; EFF = 4 ; Smoke = 7 socles / stands.
4. Les snipers US sont actifs dès le premier tour / US Snipers are active from Turn 1.
5. Si canon de 37 mm est choisi dans le budget / If ATG 37mm gun is chosen in budget : 37mm AC= -1, PEN =-2 HE = 0 , cannister box / mitraille 3D6.
6. Si le pont est touché par un tir de mortier, d'artillerie, il est détruit sur un résultat 'suppressed'. / If the bridge is hit by mortar fire (caliber above 50mm), artillery fire., it is destroyed on a suppressed result.

JAPANESE PLAYER ONLY / JOUEUR JAPONAIS UNIQUEMENT

Colonel Ogata Force d'Assaut / Colonel Ogata Assault Force

Entre par le sud de la carte / Enters the table on the south edge



- BC(+2) Ogata

-1^{ère} Compagnie d'Infanterie (Régulière) / 1st Infantry Company (Regular)

- 1 CC (+1)
- 1 FO 81mm 12 FM
- 1 FO 70mm 12 FM
- 1 HMG
- 1 section/ platoon avec/with 1 PC(+1) et/and 3 Squads et/and 1 Knee Mortar
- 2 sections/platoons avec/with 1 PC(+1) et/and 2 Squads et/and 1 Knee Mortar

-Soutien Blindé(Régulier) / Armor Support (Regular)

- 1 Char / Tank Type 89

-2 Companies du Groupement d'Assaut de la Marine (Régulière) / 2 Companies of Japanese Navy Assault Group (Regular)

- 1CC (+1)
- 2 sections/platoons avec/with 1 PC(+1) et/and 4 Squads

- 1CC (+1)
- 2 sections/platoons avec/with 1 PC(+1) et/and 4 Squads

- 3 Snipers (Voir Règle Spéciale 1 – See Special Rule 1)
- 20 points de budgets / budgets points

CONDITIONS DE VICTOIRE : Etablir un passage dans les lignes US, le tenir et infiltrer la tête de pont = **1-** A la fin du scénario, être le seul occupant d'au moins la moitié des éléments de terrain de la ligne de déploiement US.**ET 2-** Tout squad, CC, PC, HMG infiltre au delà de la ligne de déploiement US fera perdre des points de victoire au joueur US. Si l' une des conditions est remplie et pas l' autre c' est un match nul.

VICTORY CONDITIONS : Create a hole in the US lines, hold it and infiltrate the beachhead = **1-** At the scenario end, being the only occupant of at least half of the terrain features located on the US deployment line. **AND 2-** Each infiltrated squad, CC, PC, HMG beyond the deployment line will make US player lose victory points. Si l' une des conditions est remplie et pas l' autre c' est un match nul. . If one of the condition is met without the other being met, then the game is a draw.

JAPANESE SPECIAL RULES / REGLES SPECIALES JAPONAISES:

1. Les snipers Japonais peuvent être placés sur toute la table de jeu, et sont actifs à partir du début du 2^o tour / Japanese snipers can be placed everywhere on the game table, and are only active at the beginning of the second turn.
2. Si l'Américain joue des véhicules, le japonais a l'option d'utiliser des ' Tank Killers Heros'. Un nombre total de 20% des squads (arrondi au supérieur) est permis. La tentative de génération fait perdre l'initiative si elle est ratée, mais ne réduit pas le nombre total de tentatives. Pour tenter d'initier un tank killer, un squad doit rallier un 'pinned' et avoir un véhicule dans sa LOS. Les commandants peuvent aider. Si le test passe, un ½ socle charge directement le véhicule avec les bonus du japonais en charge pour les tirs en réaction. S'il arrive vivant au contact du char, le japonais jette 4 dés. On applique les résultats normalement comme à un squad. Le tank killer disparaît quelque soit le résultat. Le squad n'est pas enlevé./ If the US player has some vehicles, the japanese player has the option to activate the 'tank killer hero'. A total 20% of total number of squads (rounded up) is allowed. A failed tank killer generation trial loses the initiative, but does not make the total decreases. To generate a tank killer a squad must have a LOS to a vehicle and rallies a 'pinned' result. Commanders may help. If test is passed, a ½ stand (FO or PC-type) charges directly from the squad to the seen vehicle, and is considered japanese charging for reactive fire. If the 'tank killer' arrives alive in contact of the vehicle, the japanese player attacks with 4 dice and applies results as for a squad. Whatever the result, the tank killer disappears. The squad is not removed.