

« CERISIER EN FLEUR » SUR LA KOROMOKINA / « CHERRY BLOSSOM » ON KOROMOKINA RIVER

XFIRE_DC_7



VICTORY CONDITIONS : Each player has his secret objectives on his own sheet.

CONDITIONS DE VICTOIRE : Chaque joueur a ses objectifs secrets sur sa feuille.

Bougainville, Iles Salomon (Novembre 1943)

La 3^e division de Marines débarque sur Bougainville le 1er novembre 1943 dans les environs de la baie de l'impératrice Augusta (opération Cherry Blossom). Le 7 novembre, un bataillon japonais venant de Rabaul débarque à son tour dans la même zone...

Bougainville, Solomon Islands (November 1943)

The 3rd Marine Division lands on Bougainville on November 1st 1943 in the « Empress Augusta Bay » during the operation Cherry Blossom. On November 7th, a Japanese battalion transported from Rabaul lands in the same area....

URNS : 9 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 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.

Sets up first
Moves first /
se place en premier
à l'initiative

1

2

3

4

5

6

7

8

9

END
/
FIN

SPECIAL RULES / REGLES SPECIALES :

- Il y a un -1 sur le Dé6 pour les fumigènes d'artillerie/mortier du fait des conditions très difficiles dans lesquelles se déroulent les combats (jungle, marécages, palétuviers, mangrove, etc..) / due to the terrain conditions, all smoke indirect fires are performed with a -1 malus.

AFTERMATH : Japanese landing crafts are watched while they approach the beach but a morning fog, the reef and the spray make their identifying impossible. In the doubt, Marines set at the Koromokina river mouth keep from firing. The Japanese company land west of the river and do not lose time. Neither the Marines. At 8AM a heavy firefight begins. At the beginning of the afternoon, two Marines battalions arrived on scene. That's the point where the another Japanese company which landed near the Laruma river intervened in the fight which lasts until the evening. On November 8th, allied guns batteries begin to pour shells on the enemy. While firing distances increase, Marines advance, without meeting tough resistance. Artillery and mortars have killed 250 Japanese and the survivors flee in the jungle. A total of 400 men were lost in this flawed operation.

EPILOGUE : Les bateaux & les barges japonaises sont repérés alors qu'ils approchent de la plage, mais la brume matinale, les brisants & les embruns rendent leur identification pratiquement impossible. Dans le doute les Marines en position à l'embouchure de la Koromokina s'abstiennent de tirer. La compagnie japonaise qui a pris pied à l'ouest de la rivière ne perd pas de temps. Pas plus que les Marines. A 8H00 éclate un violent échange de tirs. Au début de l'après-midi deux bataillons de Marines arrivent sur les lieux. C'est alors que la compagnie japonaise qui a débarqué près de la Laruma intervient dans le combat qui se prolonge jusqu'au soir. Le 8 novembre, les batteries alliées commencent à canonner l'ennemi. Au fur & à mesure que le tir s'allonge, les Marines avancent, sans guère rencontrer de résistance organisée. L'artillerie & les mortiers ont tué 250 Japonais & les survivants s'enfuient dans la jungle. Au total, l'adversaire a perdu 400 hommes dans cette opération ratée.

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

PLAGE / BEACH



MARECAGES / MARSH (1)



JUNGLE (1)

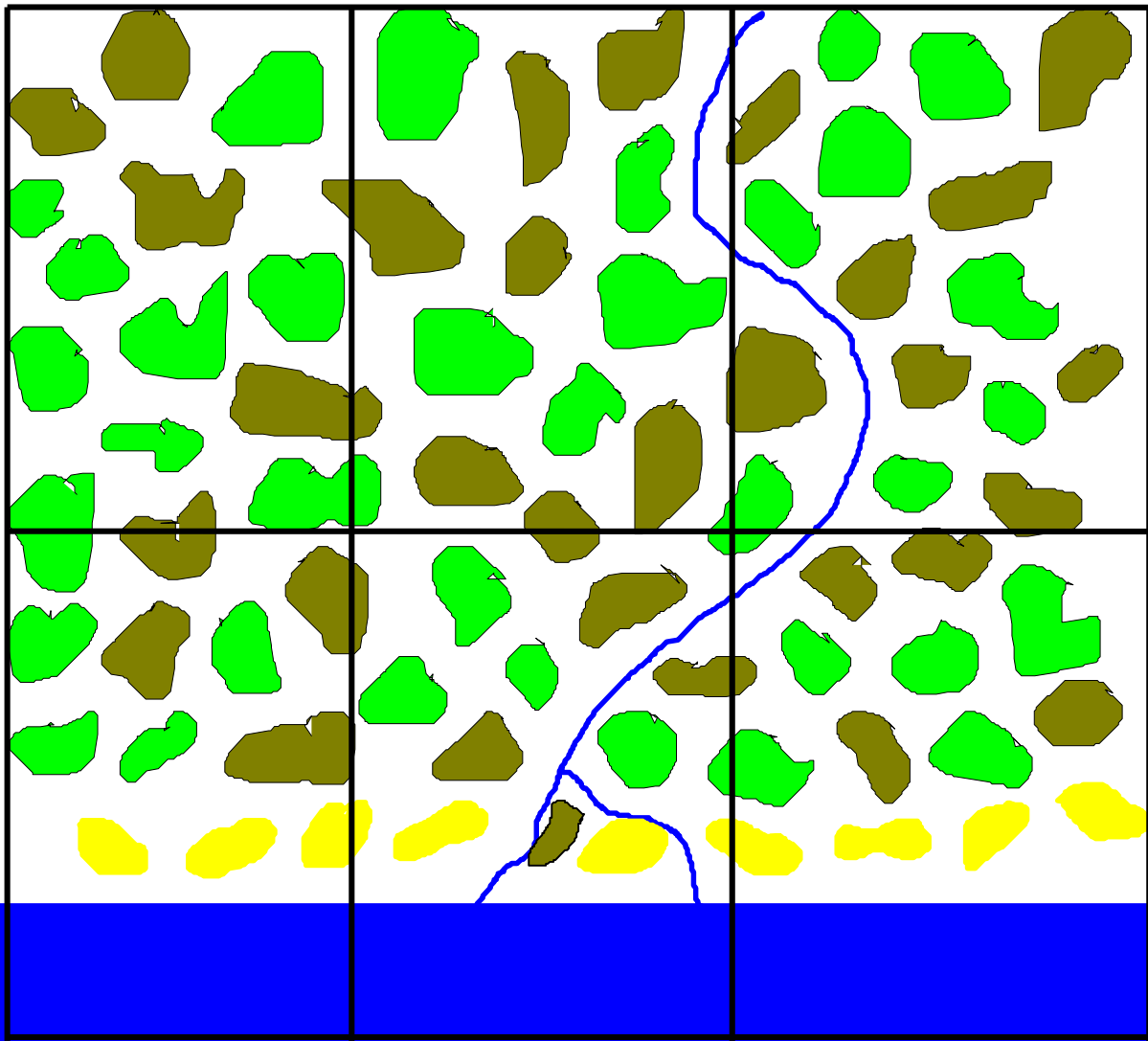


RIVIERE* / RIVER (2)



(1) Les chars & véhicules doivent tester dans tous ces éléments de terrain 1-2 pour s'enliser. 4-5-6 pour se désenliser avec un 1 = enlèvement permanent.
/ tanks and vehicles must test for bogging in all terrain elements. 1-2 to bog. 4-5-6 to unbog, with 1 = permanent bog.

(2) Rivière peu profonde passable sans problème par l'infanterie / Shallow river fordable by infantry in the course of action.



BAIE DE L'IMPERATRICE AUGUSTA / EMPRESS AUGUSTA BAY

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

AMERICAN PLAYER ONLY / JOUEUR US UNIQUEMENT

9^{ème} Régiment de Marines / 9th Marine Regiment (Colonel CRAIG)



- **1 Compagnie Type 42/43 tous vétérans morale et close combat sauf si indiqué. Placement caché dans la zone de déploiement / 1 Company Type 42/43 all veteran both in moral and close combat except when indicated. Placed hidden in the deployment zone (76pts)**

1 CC(+1)

1 FO 81mm 10 FM

1 FO 60mm 10 FM

3 PC (+1) (to be organized in even platoons with the 12 rifle squads below / à organiser en sections égales avec les 12 rifle squads ci dessous)

3 Rifle Squads

9 Rifle Squads Regular on morale but veteran in close combat / reg au moral et veteran au close combat

1 HMG

- **Points de Budgets supplémentaires / Bonus points**

1-Les joueurs jettent un Dé6 pour savoir qui attaque & qui défend. L'attaquant reçoit 46 points de bonus et le défenseur 15 points. Le BC (+1) vétéran est gratuit / Players throw a die to know who will attack and who will defend. Attacker gets 46 points, defender gets 15 points. Veteran BC (+1) is free.

2-Les points peuvent être pris dans les listes mais aussi ci dessous. / Bonus are to be taken in the lists but also in the list following :

1 Naval Artillery FO / 1 Observateur Naval 150mm 5FM HE :5 EFF : 3	10pts
1 FO 75mm 6 FM	3pts
1 FO in/dans Squad / CC or/ou BC for Aerial Bombing HE : 5 EFF : 3SQ 1 FM	2pts
1 Air Interception mission can prevent a naval or air bombing if a dice contest is won (greater strictly) / 1 mission d'interception aérienne peut empêcher un bombardement naval ou aérien si le dé est plus grand strictement que l'adversaire.	2pts

VICTORY CONDITIONS : Your Marines company lands around the mouth of the Koromokina and sets on the west flank of the US landing zone (operation CherryBlossom). After neutralizing of the japanese garrison of Cape Torokina, your battalion commander order your company to make place to US positions and to push the beachhead western boundary in order for the engineers to build the airstrips of Piva. On November 6th early in the morning, some elements land west of your position. Weather does not enables the identification. You do not open fire. Winner is the one with the more points.

CONDITIONS DE VICTOIRE : Votre compagnie de Marines débarque vers l'embouchure de la rivière Koromokina & prend position sur le flanc ouest de la zone de débarquement (opération CHERRYLBOLSSOM). Après la neutralisation de la garnison japonaise du cap Torokina, votre chef de bataillon vous demande de « donner de l'air » aux positions US & d'élargir vers l'ouest la tête de pont, afin que le génie puisse construire & mettre en oeuvre les pistes d'atterrissages & les aérodromes prévus à Piva. Le 6/11/1943 tôt le matin, vous apercevez des éléments qui débarquent à l'ouest de votre position. Les conditions météo ne vous permettant pas de les identifier, vous n'ouvrez pas le feu. Le vainqueur est celui qui amasse le plus de points.

POINTS : squad/PC/CC/BC green : 1pt
 squad/PC/CC/BC reg & reg/vet 3pts
 squad/PC/CC/BC vet: 4pts
 FO with FMs 1pt

POINTS : squad/PC/CC/BC green : 1pt
 squad/PC/CC/BC reg & reg/vet 3pts
 squad/PC/CC/BC vet: 4pts
 FO avec des FMs 1pt

REGLES SPECIALES US / US SPECIAL RULES :

1. If taken with the bonus points US snipers are active from Turn 1 and hidden in the deployment zone as well as in the central 'no man's land'. 2 enemy snipers may exist in the same feature but the situation is treated as in the rules./ S'ils ont été achetés en bonus les snipers US sont actifs dès le premier tour et placés cachés dans la zone de déploiement de la compagnie ainsi que dans le no man's land central. Si 2 snipers ennemis coexistent dans le même élément, traiter la situation comme dans les règles.

JAPANESE PLAYER ONLY / JOUEUR JAPONAIS UNIQUEMENT

Bataillon japonais venant en renfort de Rabaul



- **Companie de débarquement / SNLF Company (76pts)**

- 1 CC(+1) Reg
- 2 FO 81mm 10 FM
- 1 FO 60mm 10 FM
- 1 Rifle Squad Reg
- 1 HMG REG
- 2 Rifle Squad Reg + ATR
- 3 PC(+1) Reg (à organiser en sections avec les 9 rifle squads suivants et les Knee Mortars / to organize in platoons with the 9 rifle squads and the knee mortars)
- 3 Knee Mortars
- 9 Rifle Squad Reg

- **Points de Budgets supplémentaires / Bonus points**

1-Les joueurs jettent un Dé6 pour savoir qui attaque & qui défend. L'attaquant reçoit 46 points de bonus et le défenseur 15 points. Le BC (+1) vétéran est gratuit / Players throw a die to know who will attack and who will defend. Attacker gets 46 points, defender gets 15 points. Veteran BC (+1) is free.

2-Les points peuvent être pris dans les listes mais aussi ci dessous. / Bonus are to be taken in the lists but also in the list following :

1 Naval FO 127mm in/dans Squad / CC or/ou BC	1 FO Naval 3FM HE :5 EFF: 3	6pts
1 SubMarine FO 120mm in/dans Squad / CC or/ou BC	1 FO S/M 4FM HE :4 EFF: 2	6pts
(can also fire in direct fire if target visible from sea / peut tirer de la mer si LOS)		
1 FO in/dans Squad / CC or/ou BC for Aerial Bombing	HE : 5 EFF : 3SQ 1 FM	2pts
1 Air Interception mission can prevent a naval or air bombing if a dice contest is won (greater strictly) / 1 mission d'interception aérienne peut empêcher un bombardement naval ou aérien si le dé est plus grand strictement que l'adversaire.		
		2pts

VICTORY CONDITIONS : Your Marines company lands around the mouth of the Koromokina and sets on the west flank of the US landing zone (operation CherryBlossom). After neutralizing of the japanese garrison of Cape Torokina, your battalion commander order your company to make place to US positions and to push the beachhead western boundary in order for the engineers to build the airstrips of Piva. On November 6th early in the morning, some elements land west of your position. Weather does not enables the identification. You do not open fire. Winner is the one with the more points.

CONDITIONS DE VICTOIRE : Votre compagnie basée à Rabaul débarque sur Bougainville pour empêcher les marines d'agrandir leur tête de pont. Avec beaucoup de difficultés dues au ressac & à l'état de la mer qui éparpillent les barges sur plus de 3000 mètres au niveau des plages, vous débarquez avec un bataillon, à l'embouchure de la rivière Laruma située à l'ouest des positions US. Votre mission est de débarquer, de vous rassembler, & d'attaquer le flanc gauche de la tête de pont US. Le vainqueur est celui qui amasse le plus de points.

POINTS : squad/PC/CC/BC green :	1pt
squad/PC/CC/BC reg	3pts
squad/PC/CC/BC reg/vet	4pts
squad/PC/CC/BC vet:	4.5pts
FO with FMs	1pt

POINTS : squad/PC/CC/BC green :	1pt
squad/PC/CC/BC reg	3pts
squad/PC/CC/BC reg/vet	4pts
squad/PC/CC/BC vet:	4.5pts
FO avec des FMs	1pt

REGLES SPECIALES JAPONAISES / JAPANESE SPECIAL RULES :

1. If taken with the bonus points US snipers are active from Turn 1 and hidden in the deployment zone as well as in the central 'no man's land'. 2 enemy snipers may exist in the same feature but the situation is treated as in the rules. / S'ils ont été achetés en bonus les snipers US sont actifs dès le premier tour et placés cachés dans la zone de déploiement de la compagnie ainsi que dans le no man's land central. Si 2 snipers ennemis coexistent dans le même élément, traiter la situation comme dans les règles.