

14

23318

THÉÂTRE DU PACIFIQUE

DÉBARQUEMENT À WAKE

PACIFIC THEATER

LANDING ON WAKE ISLAND

23 DÉCEMBRE / DECEMBER 23 1941

Scénario par / by jdrommel

ALLIES

x8

2nd

United States
États-Unis

Briefing

AXIS

x10

1st

Japan
Japon

Setup / Pose	1	1x	3	1x	5	x4	8	x1	11	x3
	2	x1	4	x38	6	1x	9	x16	10	2x
					7	x8				

Mitrailleuse



Machine Gun



Artillerie lourde



Big Guns

• Contexte historique •

Le 11 décembre 1941, les Japonais tentèrent un premier débarquement sur l'île de Wake et perdirent deux destroyers. Lors de la nuit du 23 décembre, profitant de l'obscurité totale, les troupes japonaises profitèrent de l'obscurité pour renouveler leur attaque. Les défenseurs américains, sous le commandement du major Devereux, réagirent rapidement et le navire Patrouilleur 33 fut coulé par un canon de 76mm. En dépit de leur valeureuse défense, les Marines ne purent empêcher les Japonais de débarquer et se dissimuler dans les broussailles recouvrant l'île.

Sur la petite île de Wilkes, à l'extrémité ouest de l'Atoll, la compagnie japonaise Takano débarquait dans le même temps. Elle s'empara rapidement de la batterie F mais son avancée fut ensuite stoppée par un nid de mitrailleuse. Une contre-attaque des Marines menée par le capitaine Platt et le Lieutenant McAllistair réduisit la poche japonaise sur Wilkes. Mais sur Wake, la situation était, au petit matin, désespérée et les communications coupées. Pensant que Wilkes était tombée, le commandement US décida de cesser le combat sur tout l'atoll.

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 December 11th, 1941, the Japanese attempted to capture Wake Island but failed and two of their destroyers were sunk. They launched another attack during the night of December 23rd when troops of Special Naval Landing Force landed in the darkness. However, the US defenders under the command of Major Devereux reacted quickly and the Japanese Patrol Boat n°33 was destroyed by a 3 Inch gun. Despite their valiant defense, the Marines could not prevent the Japanese from landing and disappearing into the brush covering the island.

On the small island of Wilkes, at the western end of the atoll of Wake, Japanese company Takano made a second landing at the same time. Japanese troops quickly captured Battery F but they were stopped in their advance towards Battery L by a machine gun nest. An American counterattack launched by Cpt Platt and Lt McAllistair reduced the Japanese bridgehead on Wilkes. In the morning, however, the US situation was desperate on Wake: the defenders were either isolated or surrounded and communications were broken. The US Command on Wake, assuming that Wilkes Island had fallen, finally decided to call a cease fire and surrender.

The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.

Conditions de victoire

♦ 12 médailles.

"Camp One" et l'hex principal de l'aérodrome rapportent chacun une médaille-objectif temporaire au joueur de l'Axe.

La batterie F rapporte une médaille-objectif temporaire au joueur qui la contrôle. Le joueur des Alliés commence donc avec 1 médaille d'avance.

La destruction du Patrol Boat n° 33 rapporte une médaille-objectif définitive au joueur des Alliés.

Règles spéciales

- ♦ Appliquez les règles de l'Armée Impériale Japonaise (*Nations 3*) et du Corps des US Marines (*Nations 4*).
- ♦ Appliquez les règles de Matériel (*Matériel 1*) aux unités alliées équipées de mitrailleuses (*Matériel 8*). Utilisez un badge ou la figurine qui correspond sur ces unités.
- ♦ Appliquez les règles de l'Artillerie Lourde

(*Troupes 3*) pour les 2 unités d'Artillerie alliées. Utilisez un badge ou la figurine qui correspond sur ces unités.

- ♦ Appliquez les règles de Destroyer (*Troupes 12*) pour le Patrol Boat n°33.
- ♦ Appliquez les règles d'Attaques Nocturnes (*Actions 19*).
- ♦ Les 3 Artilleries alliées sont fixes et ne peuvent ni bouger, ni battre en retraite (chaque retraite impossible à effectuer entraîne une perte).
- ♦ Si vous jouez avec New Flight Plan, le joueur de l'Axe peut déployer les trois types d'avions, mais le joueur allié ne peut déployer que le chasseur.
- ♦ Attention : les plateaux de gauche (Wilkes Island) et de droite (Wake Island) ne sont pas connectés entre eux. Les unités ne peuvent passer de l'un à l'autre, à l'exception des avions si vous utilisez l'extension New Flight Plan.

Conditions of Victory

♦ 12 Medals.

Camp One and the main hexagon of the airfield are each a temporary medal objective for the Axis player.

Battery F is a temporary medal objective for whoever controls it, thus the Allied player has a 1-medal headstart.

Destroying the Patrol Boat n°33 gives one permanent medal to the Allied player.

Special Rules

- ♦ Imperial Japanese Army (*Nations 3*) and US Marine Corps (*Nations 4*) rules are in effect.
- ♦ Special Weapon Asset rules (*SWAs 1*) are in effect for Allied units equipped with machine guns (*SWAs 8*). Place the proper figure or badge on these units.

- ♦ Big Guns rules (*Troops 3*) are in effect for 2 Allied Artillery units. Place the proper figure or badge on these units.
- ♦ Destroyer rules (*Troops 12*) are in effect for Patrol Boat n°33.
- ♦ Night Attacks rules (*Actions 19*) are in effect.
- ♦ All 3 Allied Artillery units are static and cannot move or retreat (must take a loss instead).
- ♦ If you play with the New Flight Plan, the Axis player may use all three types of aircrafts but the Allied player may only use the Fighter.
- ♦ Caution: Wilkes Island (left board) and Wake Island (right board) are not connected. Units cannot move from one to the other, except with planes if you play with New Flight Plan.