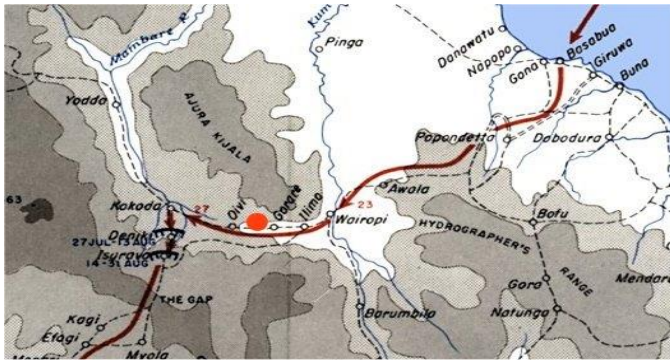


# KOKODA TRAIL

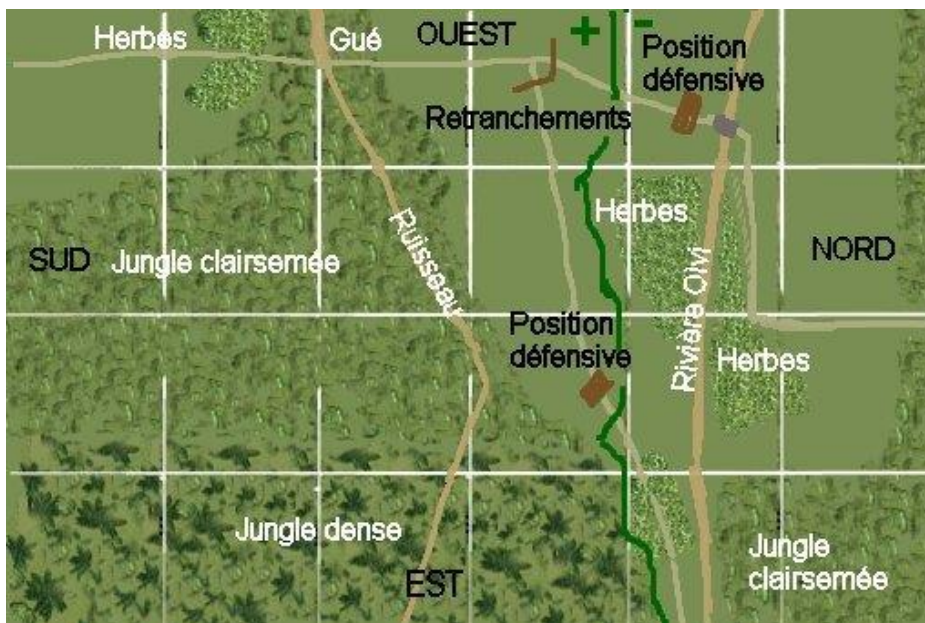


## Nouvelle Guinée, 27 juillet 1942

La piste Kokoda part des abords de Port Moresby sur la Mer de Corail et parcourt entre 60 et 100 km entre les Monts Owen Stanley et les basses terres de la côte au-delà de la Mer des Salomons. Elle est vitale pour l'approvisionnement logistique.

Les Japonais ont débarqué à Buna et progressent vers Kokoda. Ils franchissent la Kumusi le 23 juillet.

Les Australiens battent en retraite vers Gorari et les berges de la rivière Oivi.



**Durée :** 10 Tours

**Dimension :** 180 x 120 cm

Les Australiens se placent en premier

Les Japonais jouent en premier.

### Conditions de Victoire :

Les points de victoire sont obtenus en causant des pertes, en occupant certaines positions et d'autres conditions spécifiques au joueur (spécifié dans les ordres des différents joueurs). Les points australiens sont soustraits des points japonais.

Victoire japonaise majeure: +31

Victoire japonaise mineure: +16 à +30

Egalité: -15 à +15

Victoire australienne mineure: -16 à -30

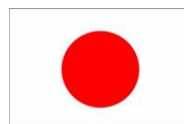
Victoire australienne majeure: -31 et +



**39th Australian Militia  
Cpie B**

**1<sup>er</sup> Groupe :** Les Australiens viennent juste d'arriver et non pas eu le temps de se déployer entièrement. Voir le Briefing ci-joint.

- 1 section et le mortier commencent au gué. Le mortier peut être prêt à tirer.
- 1 section doit se déployer dans une des 2 positions défensives.
- La dernière section avec la HMG et le Cdt de compagnie, doit se déployer dans ou autour des retranchements



**1<sup>er</sup> bataillon  
du 144<sup>ème</sup> régiment d'infanterie**

**1<sup>er</sup> Groupe :** Se déploie coté Nord le long de la jungle clairsemée ou entre au tour 1 par la piste Nord. Voir le Briefing ci-joint.

**1<sup>er</sup> Groupe : 1<sup>er</sup> tour**

2 cies à 3 sections + MMG

Commandant de bataillon + Un observateur

**2<sup>ème</sup> Groupe : 2<sup>ème</sup> tour**

Le commandant, la MMG, deux sections de la 3<sup>ème</sup> cie entrent par la piste Nord

**3<sup>ème</sup> Groupe : 5<sup>ème</sup> tour**

Les 2 sections restantes de la 3<sup>ème</sup> cpie entrent par la piste Est.

2 canons de 70 mm entrent par la piste Nord

**4<sup>ème</sup> Groupe: 6<sup>ème</sup> tour**

Les mortiers entrent par la piste Nord sur un 4+ non dégressif.

**Notes :**

En vert sur la carte : courbe de niveau. Le Sud plus haut que le Nord.

**Routes et chemins**

Les routes n'étant pas pavées, elles ne donnent pas de bonus de mouvement.

Pas de mouvement de pénalité sur les chemins traversant des terrains difficiles (largeur du chemin = une plaquette)

L'Est du champ de bataille est couvert de jungle dense mais il y a un point de passage possible quelques kms plus loin.

Ce point de passage mène vers la position défensive à l'Est.

**Jungle dense:**

½ mouvement pour l'infanterie (10cm), impraticable pour véhicules, couvert léger.

**Jungle clairsemée:**

¾ mouvement pour infanterie (15cm), test et 1/2 mouvement pour les blindés, impraticable pour véhicules à roues. Couvert léger.

**Herbe " kunai" :**

À hauteur d'homme, ¾ mouvement pour infanterie et véhicules à roues. Pas de couvert.

**Rivière et cours d'eau**

La rivière Oivi est infranchissable sauf par le pont.

Il y a un affluent de la rivière Oivi au sud de celle-ci. Ce ruisseau en pleine jungle est franchissable à l'endroit du gué et sur le reste de sa longueur avec un test d'expérience.

**Défense australienne:**

Quelques retranchements et 2 positions défensives.

Retranchements: couvert lourd, 5 plaquettes

Position défensive (bunker et autre) à l'Ouest: couvert lourd, 3 plaquettes

Position défensive (bunker et autre) à l'Est : couvert lourd 3 plaquettes

**Retranchements:** vous pouvez tirer ( et donc voir ) par dessus la rivière, sur le pont et dans l'herbe "kunai".

Les unités situées dans le retranchement peuvent tirer à travers la position de défense sise près du pont mais pas à travers la position située à l'Est ( même hauteur).

Les retranchements et positions défensives protègent les plaquettes dans toutes les directions.

Les Japonais sont, en termes de nombre et de qualité, les plus favorisés par le scénario.

Le terrain est en faveur des Australiens. Il y a un long chemin à faire pour les Japonais en un temps très court. Ils ne peuvent manœuvrer à couvert et sont exposés pour traverser la rivière.

Si les Japonais ont trop de difficultés vous pouvez ajouter un mortier par cpie de 50 mm "type89".



## Briefing Lieutenant-colonel Tsukamoto Commandant le 1<sup>er</sup> bataillon du 144<sup>ème</sup> régiment d'infanterie Force d'invasion Yokoyama

Vous dirigez l'avant-garde de l'attaque japonaise sur Port-Moresby.

Alors que vous remontez le long du Kokoda trail, vos patrouilles dispersent les forces locales et ont repéré une compagnie d'Australiens prenant position sur la rive sud de la rivière Oivi. Vos forces sont constituées du 1<sup>er</sup> bataillon du 144<sup>ème</sup> régiment d'infanterie et de quelques supports listés ci-dessous. Le reste de l'armée japonaise vous suit mais ne pourra pas vous rejoindre sur le champ de bataille.

### Mission:

En tant qu'avant garde, vous devez attaquer et détruire toutes les forces ennemies qui bloquent le chemin vers Kokoda et son aéroport.

La rivière Oivi n'est franchissable que par le pont.

Traversez le plus vite possible et détruisez autant d'ennemis que possible. Vos mortiers et canons prennent trop de temps pour progresser sur la piste. L'attaque commencera sans eux. Après avoir dispersé les défenseurs, continuez jusqu'à Kokoda.

Vos éclaireurs ont découvert un autre point de passage quelques kms plus loin et vous envoyez deux sections dans cette direction avec l'ordre de traverser et d'attaquer l'ennemi par le flanc.

On ne sait pas si le ruisseau est franchissable, excepté au gué.

### Vos troupes (vétérans) :

Le commandant de bataillon

Un observateur

2 cpies à 3 sections + MMG

1cpie renforcée à 4 sections +MMG

2 canons de 70mm (tour 5) avec transport hippomobile.

2 mortiers de 81mm transport par mules (tour 6). Les mules ont les mêmes caractéristiques que l'infanterie en ce qui concerne les déplacements (sauf ramper ☺)

Les Japonais commencent avec 2 cpies (6 sections 2 MMG), un observateur (mortier) et le commandant de bataillon. Ceux-ci sont déployés du côté Nord le long de la jungle clairsemée ou peuvent entrer au tour 1 sur le chemin.

Le premier rang peut démarrer en lisière de forêt et bouger à mouvement complet en terrain ouvert le premier tour. Les unités positionnées derrière sont pénalisées par la jungle clairsemée (3/4 de mouvement)

Bien que l'observateur soit présent ce tour -ci (position cachée), il n'y a pas de tir d'artillerie hors table.

Les mortiers n'arriveront qu'au tour 6 dans le meilleur des cas et ne tirent qu'au tour 7.

### Tour 2:

Le commandant, la MMG + 2 sections de la 3<sup>ème</sup> cpie entrent par la piste au Nord.

### Tour 5:

Les 2 sections restantes de la 3<sup>ème</sup> cpie entrent par l'Est sur le chemin.

Les canons arrivent par le Nord. Dans ce scénario les canons n'utilisent que le tir direct et ne tirent pas de fumigènes.

Munitions 5 tirs + 1D6 par canon.

### Tour 6:

Arrivée des mortiers par le Nord sur 4+. Ils doivent obligatoirement faire un mouvement et ne peuvent pas tirer ce tour-ci.

Munitions: 5 tirs + 1D6 par mortier.

### Points de victoire :

Mortier : 20pts

Plaquette d'infanterie: 3pts

Cpie australienne subit de 25% à 49% de perte: 10pts

Cpie australienne subit de 50% à 74% de perte: 20pts

Cpie australienne subit de 75% ou plus de perte: 30pts

Position défensive au Sud du pont: 10pts

Les points de position sont obtenus quand il n'y a pas d'Australiens à moins de 2,5cm de cette position et par une unité se trouvant à côté ou étant la dernière à s'être trouvée à côté de la dite position.

**Retranchements:** 10 pts si tenu à la fin du jeu +5pts par tour tenu consécutivement jusqu'à la fin du jeu (si vous tenez la position au tour 5 mais la perdez au tour 7, puis la reprenez au tour 9 jusqu'à la fin, vous ne recevez que les points du tour 9).

Pour tenir un retranchement, il ne doit pas y avoir d'Australiens présents et vos troupes doivent être les dernières à l'avoir occupé.

**Gué:** 10pts si tenu à la fin du jeu. Pas d'Australiens à moins de 2,5cm et vos troupes sont les dernières à être passées à moins de 2,5cm du gué.

La règle spéciale (démotivé/diminué) pour les Japonais dans le supplément ne nous convenait pas. Nous ne l'appliquons que lors des charges Banzai.

Lors des charges Banzai, la seconde sauvegarde (4+) n'est pas applicable en cas de résultat 1 (mort) lors de la première sauvegarde.



## Briefing Capitaine Sam Templeton Commandant la cpie B, 39th Australian Battalion

Vous allez faire face à un bataillon ennemi dans quelques minutes. On suppose qu'ils possèdent des mortiers et des canons de support d'infanterie.

Vous disposez d'une cpie.

Des éléments du Bataillon d'infanterie Papou ont fourni les informations ci-dessus mais ont rejoint les autres cpies stationnées à Port Moresby. Bien que des positions défensives aient été préparées sur le terrain, elles ne sont pas toutes occupées par les forces australiennes. Vous venez juste d'arriver sur les lieux.

Vous disposez d'un mortier 3" (76mm) en soutien.

### Mission

Votre cpie doit retarder l'avance de l'ennemi afin de permettre au reste du bataillon de s'entraîner et de se réapprovisionner pour ensuite vous rejoindre dans la défense de Kokoda et de son aérodrome.

Vous occupez les positions défensives sur la rive sud de la rivière Oivi. Le gué sur le ruisseau vous sert d'itinéraire de repli. Ne vous laissez pas prendre à revers ou déborder par l'ennemi car votre cpie est indispensable à la défense de Kokoda.

### Votre Cpie (vétérans):

1 Co de cpie

1 cpie d'infanterie

1 HMG

1 mortier de 3" (pas de fumigènes) munitions: 5+ 1 D6, 1 tir pré-réglé. (les chefs de sections et de cpie font office d'observateur.)

### Déploiement:

Les Australiens viennent juste d'arriver et non pas eu le temps de se déployer entièrement.

1 section et le mortier commencent au gué. Le mortier peut être prêt à tirer.

1 section doit se déployer dans une des 2 positions défensives.

La dernière section, avec la HMG et le Co de cpie, doit se déployer dans ou autour des retranchements

Le ruisseau est franchissable au gué et sur le reste de sa longueur avec un test d'expérience.

Les retranchements et une position défensive sont surélevés par rapport à la rivière Oivi.

**Retranchements:** vous pouvez tirer ( et donc voir ) par-dessus la rivière, sur le pont et dans l'herbe "kunai". Les unités situées dans le retranchement peuvent tirer à travers la position de défense sise près du pont mais pas à travers la position située à l'Est ( même hauteur).

Positions défensives à l'Est: peut voir pardessus la rivière et dans l'herbe kunai situées sur la rive Sud.

### Points de victoire :

MMG : 6pts

Plaquette d'infanterie: 5pts

Observateur:5pts

Canon 70mm : 10pts

Mortier:10pts

Co de Btn: 10pts

20 à 29 plaquettes: 10pts

30+ plaquettes: 20pts

### Retranchements

A la fin du tour 6 et aux tours suivant, si le joueur australien tient les retranchements il gagne 5 pts par tour. Ces points de victoire ne sont jamais perdus même si les Japonais capturent les retranchements par la suite.

Tenir les retranchements: si plaquette à l'intérieur

Si aucune unité à l'intérieur et que les Australiens étaient les derniers à l'occuper.

**Gué:** 5pts si tenu à la fin du jeu. Pas de japonais (sauf démo) à moins de 2,5cm du gué.