



La 3^e Division de Marines à Bougainville (Operation Cherry Blossom)

En novembre 1943, la 3^e division de Marines, fer de lance du 1^{er} corps amphibie de Marine (1st Marine Amphibious Corps – IMAC) débarquait sur l'île de Bougainville dans le cadre de la reconquête des îles de l'archipel des Salomon. Baptisée « Cherry Blossom », l'opération consistait à établir une large tête de pont sur la côte ouest de l'île, la sécuriser contre les attaques japonaises et construire deux aérodromes dans la jungle afin de disposer d'un appui aérien conséquent pour la suite des opérations dans cette zone du Pacifique. Mais les japonais ne l'entendaient pas de la même oreille et les soldats du 23^e régiment d'infanterie japonais opposèrent pendant deux mois une résistance des plus courageuses, menant de nombreuses contre-attaques malgré leurs moyens limités. Pour les Marines, les combats dans la jungle marécageuse de Bougainville furent particulièrement éprouvants. Ils durent affronter, non seulement un environnement hostile (sangsues, moustiques, serpents) mais aussi un ennemi implacable qui méprise la mort et qui les ont harcelés à coup de tireurs isolés, de nids de mitrailleuses camouflés et de charges « banzaï » surprises.

Cette campagne de 10 scénarios raconte les combats de la 3^e division de Marines sur l'île de Bougainville, dans l'archipel des Salomon depuis la phase de débarquement jusqu'à la relève des Marines par une unité de l'armée de terre. Encore une campagne de la seconde guerre mondiale méconnue du grand public mais dont les acteurs, quels qu'ils soient, ont mérités de sortir de l'oubli où l'Histoire les a plongés.

Jdrommel.



Notes de campagne

Matériel requis pour jouer cette campagne :

- Un jeu de base,
- l'extension « Théâtre du Pacifique »,
- l'extension « Terrain Pack » pour un complément de tuiles,
- l'extension « Equipment Pack » pour les figurines de snipers ou de matériels.

La campagne se joue simplement dans l'ordre chronologique des scénarios.
Il n'y a pas de règles avancées.

Ordre chronologique des scénarios :

- 16746 – Le débarquement au cap Torokina – 01/11/1943
- 16774 – La bataille du lagon de Koromokina - 07/11/1943
- 16790 - Le barrage routier – Acte 1 - 07/11/1943
- 17063 - Le barrage routier – Acte 2 – 09/11/1943
- 17074 – La bataille de Coconut Grove – 13/09/1943
- 17086 - Le carrefour de la Piva – 19/11/1943
- 17089 - La défense de Cibik Ridge - 22/11/1943
- 17088 – Echec à Koiari Beach – 29/11/1943
- 17091 - Hellzapoppin Ridge – 18/12/1943
- 17092 - La colline 600A – 23/12/1943



Qui gagne la campagne de Bougainville ?

Historiquement, les Marines ont gagné la campagne en établissant une solide tête de pont et en sécurisant deux aérodromes construits par leurs soins, même si l'armée japonaise restait présente dans l'île de Bougainville jusqu'à la fin de la guerre. Cependant, lors des combats dans la jungle, les Japonais ont prouvé leur courage et leur mépris de la mort. Les Marines, bien que disposant de la supériorité matérielle et de troupes bien entraînées et aguerries, ont eu parfois du mal à vaincre l'ennemi. Dans cette campagne, chaque scénario est équilibré de façon à donner une chance aux deux joueurs, l'attribution de médailles-objectifs permettant de compenser les situations trop défavorables. Le vainqueur sera celui qui appliquera la meilleure stratégie (et qui aura le plus de chance aux dés).

Le calcul des points de victoire de la campagne se fait simplement selon les données suivantes :

- chaque médaille compte pour un point de victoire,
- chaque médaille-objectif remportée compte un point de victoire supplémentaire,
- chaque scénario gagné compte un point de victoire supplémentaire.

Feuille de décompte des Points de Victoire de la campagne (nombre de points possibles par scénario)

<i>SCENARIO</i>	<i>ALLIES</i>	<i>AXE</i>
Débarquement au cap Torokina	(6+1+1)	(6+1)
La bataille du lagon Koromokina	(6+1)	(6+1)
Le barrage routier – Acte 1	(6+1)	(6+1+1)
Le barrage routier – Acte 2	(6+1+1)	(6+1)
La bataille de Coconut Grove	(6+1+1)	(6+1)
Le carrefour de la Piva	(6+1)	(6+1)
La défense de Cibik Ridge	(6+1)	(6+1)
Echec à Koiari Beach	(5+1+1)	(5+1)
Hellzapoppin Ridge	(6+1+1)	(6+1)
La colline 600A	(5+1+1)	(5+1)
Total	(74)	PV (69)

Bibliographie

- Hyperwar USMC Monograph – The Marines in Northern Salomons.

