

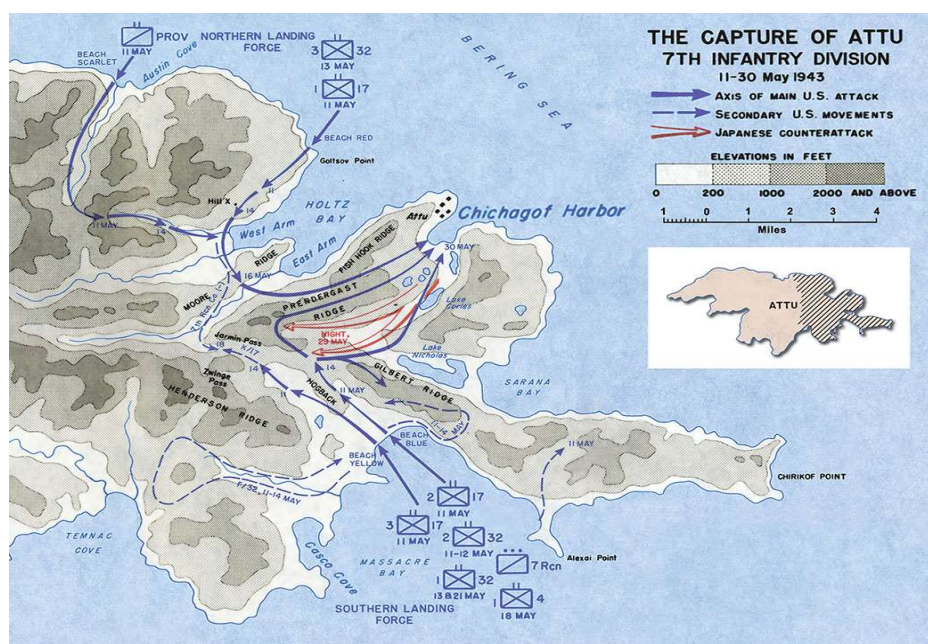


Attu, une bataille oubliée

L'île d'Attu fait partie des îles Aléoutiennes situées à l'ouest de l'Alaska. Elle fut envahie par les Japonais en juin 1942. Un an après, le 11 mai 1943, la 7th US Infantry Division débarquait sur deux plages au nord et au sud de Chichagof Harbor. Les Japonais du colonel Yamasaki résistèrent pendant 18 jours aux troupes américaines, supérieures en nombre, dans des conditions climatiques très dures pour les belligérants. Le 29 mai, voyant la partie perdue, le colonel Yamasaki rassembla ses dernières troupes valides pour une grande charge banzaï. Ceux qui ne participaient pas à cette charge, reçurent l'ordre de se suicider. Quand la bataille s'acheva, le 30 mai, il ne restait plus que 28 Japonais vivants, prisonniers des Américains. Plus de 2800 Japonais avaient perdu la vie pour 550 Américains tués.

Cette campagne de six scénarios retrace les principaux combats de cette difficile bataille de 18 jours dans ce qui fut, après Iwo Jima, l'une des plus meurtrières batailles de la campagne du Pacifique.

Jdrommel.



Le théâtre des opérations sur Attu



Attu village - Chichagof Harbor

Notes de campagne

Matériel requis pour jouer cette campagne :

- Un jeu de base,
- l'extension « Terrain Pack » pour un complément de tuiles « collines » et « montagnes »,
- l'extension « Pacific Theater »,
- l'extension « Winter Wars » pour les badges de matériels « mortiers » et « mitrailleuses ».

Règles spéciales

La campagne se joue simplement dans l'ordre chronologique des scénarios.

Une seule règle spéciale : chaque tireur d'élite éliminé rapporte une médaille au joueur des Alliés.

Ordre chronologique des scénarios :

- 23852 – Débarquement sur Attu – 11/05/1943
- 23853 – X Hill – 12/05/1943
- 23856 – Holtz Bay – 15/05/1943
- 23857 – Clevesy Pass – 19/05/1943
- 23859 – Fish Hook Ridge – 25/05/1943
- 23881 – Engineer Hill – 29/05/1943

Qui gagne la bataille pour Attu ?

Historiquement, les troupes américaines ont gagné la bataille d'Attu en éliminant totalement la garnison japonaise qui se trouvait sur l'île. Cependant les soldats japonais, malgré leur infériorité numérique, ont montré leur pugnacité en résistant pendant 18 jours aux troupes américaines et en leur infligeant de lourdes pertes. 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.

Bibliographie

- Attu, the forgotten battle, National Park Service.



Evacuation de blessés

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

<i>SCENARIO</i>	<i>ALLIES</i>		
Débarquement sur Attu	(6+1)		(6+1)
X Hill	(6+1+1)		(6+1)
Holtz Bay	(6+1+1)		(6+1)
Clevesy Pass	(6+1+1)		(6+1)
Fish Hook Ridge	(6+1+1)		(6+1)
Engineer Hill	(7+1)		(7+1+1)
Total	(47)	PV	(44) PV



Engineer Hill après la charge Banzai