Cape Torokina Landings (Overlord Map)

GUERRE DU PACIFIQUE
10
16631
CAP TOROKINA
01 NOVEMBRE 1943
x8
MOUVE DU
2nd
OVERLORD
Si vous ne parlez pas l'anglais, remplacez les cartes de résumé
TERRAIN
68
LITTORAL
Mouvement sur le littoral limité à 2 hex max
Aucune restriction de combat
Prise de terrain et Percée de blindés restent possibles
Ne bloquent pas la ligne de mire
Les collines adjacentes sont considérées comme des falaises
MATÉRIEL
4
RÈGLES DE MATÉRIEL
À PARTIR DE 1942
Le matériel est placé avec l'unité qui en dispose et retiré lorsque l'unité est éliminée
Une unité avec du matériel est considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
Une unité avec du matériel ne peut pas faire de Prise de Terrain
Ni le badge de matériel, ni la figurine de matériel (le cas échéant) ne rapportent de médaille supplémentaire
MATÉRIEL
6
MORTIER
À PARTIR DE 1942
Considéré comme de l'infanterie dans tous les cas
Lorsqu'il se déplace, combat comme l'infanterie
De plus, lorsqu'il ne se déplace pas, sa portée augmente et il ignore les protections des terrains
Ignore la ligne de mire

Cape-Torokina_title

Rivière Komorokina
Komorokina River
Contexte historique
Le 1er novembre 1943, les Marines du général Turnage débarquèrent dans le secteur du cap Torokina, dans les îles Salomon : c'était le début de la campagne de Bougainville. Certaines zones n'étaient que faiblement défendues et les Marines purent avancer dans les terres, à travers la jungle et les marécages. Toutefois, les débarquements sur l'île Puruata et sur les plages du sud du cap Torokina se révélèrent bien plus meurtriers. Les forces japonaises étaient inférieures en nombre, mais elles occupaient des positions défensives qui pouvaient se couvrir mutuellement, formant un dispositif particulièrement efficace. Les Marines du 1er Bataillon de la 3e Division subirent le feu nourri des mitrailleuses lourdes et des canons de 75 japonais dès qu'ils posèrent le pied sur la plage. Ce n'est qu'après de farouches combats et plusieurs actes de bravoure que les Marines purent établir une tête de pont et faire venir des renforts. L'île de Puruata fut rapidement sous contrôle elle aussi, bien que des forces japonaises y restèrent jusqu'au lendemain.
Le théâtre des opérations est fixé, les troupes sont en position, et l'Histoire est entre vos mains.
À vous de jouer !
Seuls les gués et embouchures sont considérés comme des rivières franchissables. Les hex de rivière sont infranchissables.
ARMÉE IMPÉRIALE JAPONAISE
RUISSEAUX & RIVIÈRES FRANCHISSABLES
Historical Background

Cape-Torokina_right2

CAPE TOROKINA LANDINGS
OVERLORD
Île de Puruata
Puruata Island
Piste de l'Impératrice
Empress trail
MÉMOIRE 44
Scénario par Richard Borg
CASEMATE
DESTROYER
ARMÉE IMPERIALE JAPONAISE

Cape-Torokina_right1

MÉMOIRE
CAP TOROKINA
OVERLORD
CORPS DES US MARINES
BARGES (LC)
LITTORAL
RÈGLES DE MATÉRIEL
MORTIER

Cape-Torokina_Left2

Contexte historique
MEMOIR 44
Piste de l'Impératrice
Empress Trail
Piste de la mission Buretoni
Buretoni Mission Trail
Historical Background
The Landings at Cape Torokina on November 1, 1943 were the beginning of the Bougainville campaign in the Solomon Islands. Most of the US Marines faced limited enemy fire and pushed inland slowly through dense jungle and a knee-deep swamp. However, the landings on Puruata Island, a small spit of land in the bay, and the southern beaches around Cape Torokina were a hot spot of enemy resistance. Although the Japanese forces were limited in this area, their defensive positions were interlocking and effective. The 1st Battalion of the 3rd Marines ran into heavy machine gun fire and shelling from Japanese 75-mm guns as they neared Cape Torokin, forcing them to engage the enemy immediately after landing. Only after fierce fighting and significant valor were the US Marines able to establish a beachhead and begin landing supplies. Puruata Island was secured at about the same time, although some Japanese remained until the next day.
The stage is set, the battle lines are drawn, and you are in command. The rest is history.
Conditions of Victory
15 medals.
The three field bunkers on Cape Torokina are each a Temporary Medal Objective worth 1 medal for the Allied forces.
The Island of Puruata and the Island of Torokina are each a Temporary Medal Objective worth 1 medal for the Axis forces as long as they have one or more units on the island. As a result, the Axis forces start with a
Special rules
• In this scenario, if a Landing Craft (Troops 15 – Landing Crafts) moves only one hex before unloading its unit on a coastline hex, the unit can battle upon landing. A unit on a Landing Craft is only hit on a Grenade symbol when targeted in combat.
• Imperial Japanese Army Command rules (Nations 3 – Imperial Japanese Army) and USMC Command rules (Nations 4 – US Marine Corps) are in effect.
rules (SWAs 4 – Special Weapon Assets, Late War) are in effect for units equipped with Mortars (SWAs 6 – Mortar Late War) and Machine Guns (SWAs 7 – Machine Gun Late War).
• All streams are impassable. River mouths and fords must be considered as fordable streams (Terrain – 61 Fordable Streams).
• Air rules are not in effect. Nei-
CORPS DES US MARINES
Gung-Ho!
• Activez une unité de plus que le nombre indiqué pour une seule carte Section (voir par un Général, au choix du Commandant en chef.
• Toutes les cartes tactiques qui activent de 1 à 4 unités en activent alors de 2 à 5.
• Les Marines contre-attaquent avec 1 unité supplémentaire activée contre les cartes de Commandement japonaises. L'inverse n'est pas vrai.
• Aucun effet avec les cartes Attaque / Sortie aérienne, Tir d'artillerie, Tir de barrage, Combat rapproché, Assaut d'infanterie et Action héroïque.
BARGES (LC)
• Démarrent toujours en mer, en bordure de plateau, avec une unité à bord
• Se déplacent de 1-2 hex, jamais sur des obstacles antichars.
• Sont enlevées une fois les unités débarquées sur la plage
• Une unité dans une barge est attaquée de manière normale
• Une unité dans une barge peut battre en retraite, même en mer
• Une unité sur une barge, ne débarquant, ne peut combattre
• Si l'unité embarquée est éliminée, la barge est aussi retirée (sans médaille supplémentaire)
• Bloquent la ligne de mire
10
16631

Cape-Torokina_Left1

Île de Torokina
Torokina Island
MITRAILLEUSE
MARÉCAGES
JUNGLES
CASEMATE

Cape-Torokina_center2

Île de Torokina
Torokina Island
KINA
01 NOVEMBRE 1943
x8
2
OVERLORD
Si vous ne parlez pas l'anglais, remplacez les cartes de résumé situées le long du plateau par leurs équivalents français.
4 RÈGLES DE MATÉRIEL
À PARTIR DE 1942
Le matériel est placé avec l'unité qui en dispose et retiré lorsque l'unité est éliminée
Une unité avec du matériel est considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
Une unité avec du matériel ne peut pas faire de Prise de Terrain
Ni le badge de matériel, ni la figurine de matériel (le cas échéant) ne rapportent de médaille supplémentaire
6 MORTIER
À PARTIR DE 1942
Considéré comme de l'infanterie dans tous les cas
Lorsqu'il se déplace, combat comme l'infanterie
De plus, lorsqu'il ne se déplace pas, sa portée augmente et il ignore les protections des terrains
Ignore la ligne de mire
7 MITRAILLEUSE
À PARTIR DE 1942
Considérée comme de l'infanterie dans tous les cas
Lorsqu'elle se déplace, combat comme l'infanterie
De plus, lorsqu'elle ne se déplace pas, le symbole étoile inflige une perte s'il est obtenu contre de l'infanterie.
28 MARÉCAGES
Infanterie/blindés y entrant doivent stopper et ne peuvent plus bouger ce tour-là
Infanterie/blindés en sortant doivent stopper dans un hex adjacent
Infranchissables pour l'artillerie
Aucune restriction de combat pour l'infanterie y entrant/en sortant
Les blindés ne peuvent pas combattre lorsqu'ils y entrent/en sortent
Les blindés peuvent y faire une Prise de Terrain, mais pas une Percée de blindés
Ne bloquent pas la ligne de mire

Cape-Torokina_center1

IMG_1012

IMG_1013

IMG_1014

IMG_1015

“Listen up, men! On November 1st, 1943, our boys hit those beaches at Cape Torokina like a thunderbolt. Those Marines of the 1st and 3rd Divisions didn’t blink at the sight of jungle, mud, and dug-in enemy troops. They took that beachhead by the throat and held on like bulldogs!

This wasn’t just another island—**it was the gateway to busting open Rabaul and cutting off those Japanese forces**. The jungle was a green hell, but we cut through it, took the ground, and started building the airstrips and supply bases to keep the hammer coming down.

That’s how you do it, boys—land hard, fight harder, and don’t stop until you’ve got a

fortress behind you and the enemy on the run. That's what those Marines did at Cape Torokina—**they paved the road to victory in the Pacific!**"

~~ General Howitzer

Timeline of the Cape Torokina Landings (Bougainville)

- **November 1, 1943** – **D-Day for Cape Torokina**:
  U.S. 1st and 3rd Marine Divisions land at Cape Torokina. Initial beachhead secured despite Japanese resistance and tough jungle terrain.

- **November 2–3, 1943** –
  Marines expand the perimeter, clearing Japanese defenses in nearby jungle areas.

- **Mid-November 1943** –
  Seabees and engineers begin constructing airfields and supply bases within the beachhead.

- **December 1943–January 1944** –
  Marines fortify positions, repel repeated Japanese counterattacks. Japanese strongpoints isolated and bypassed.

- **March–April 1944** –
  U.S. Army relieves Marines; continuing operations to expand and secure the beachhead.

15 VP's

Card Balance:

Allies (Marines) – 9

Axis (Japan) – 8

Complexity:

4

Conditions:

Beach

Context:

Historical

Location:

Solomon Islands

Year:

1943

Theater:

Pacific

Campaign:

Bougainville

Codename:

Summary:

Objectives:

15 VP’s with various Medal Objectives for various territorial control.

Battlefield:

Islands with many rivers, roads, jungles, and hills

Troops:

Allies – 21 Infantry, 4 Armor, 2 Destroyers, with Landing Crafts to bring them ashore

Axis – 18 Infantry some with Special Weapons, 1 Armor, 1 Artillery

Winning as Allies

1. There are a number of special rules which you need to be aware as commander of the Allied forces. First, there are two islands (Torokina & Puruata), which must be taken. Because the enemy begins the battle with forces on the islands, they start the battle with two victory medals. As soon as you eliminate the enemy from an island, you will cause them to lose a victory medal, but you will NOT gain one. Also note that because the Landing Crafts (LC’s) leave after dropping off your

troops, they will be stranded on that island. So make sure you commit enough troops to win, but not too many.

2. There are also three Field Bunkers which provide Temporary Territorial Medals to whichever side occupies them. But you must remain in the bunker to keep the medals.

3. What this means then, is that although you begin the battle with overwhelming force, in order to clear the islands, and then occupy the Field Bunkers, you will need to be leaving troops at each of those locations. So your attack force will be diminished for each parcel of land which you capture. This must be factored into your planning commander!

Winning as Axis

1. Your primary role in this battle is a defensive one, but that does not mean passive. You have troops which need to be prepared to fight and brought into the battle arena.

2. You have an Armor unit stuck in the corner in the right flank. Get it into the action as soon as you can.

3. You also have an Artillery which you should use at every opportunity to attack the enemy as they come ashore.

4. Make use of the Seishin Kyoiku doctrine to attack with your full force units at every opportunity in order to maximize your extra firepower while they are still strong.

5. You have a lot of forces on the two islands. Make the enemy pay for every inch of ground they take on the islands in order to reduce their main attack force.

Battle Reports

Author:

Days of Wonder

Link:

General Howitzer / Battle Reports

Cape Torokina Landings

Community results · All commanders

Complete an After Action Report on this battle

Please register in order to complete the AAR. Register

Please login, so your battle history can be updated. Login

Allied win rate**100.00%**
Average medals per side
Allies—Axis—
Submitted AARs
1Games reported
Allied victories**1 · 100.0%**
Axis victories**0 · 0.0%**

General Howitzer / Community Strategy

Commander Strategy Notes

Battle-tested advice from registered commanders.

Allies 0Axis 0General 0

No approved allies strategy notes yet.

No approved axis strategy notes yet.

No approved general strategy notes yet.

Log in or register to share a strategy.